

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Narración en Videojuegos I		
Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	4660
Periodo docente:	Tercer semestre		
Materia:	Comunicación		
Módulo:	Bases para una Teoría de los Videojuegos		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Arturo Encinas Cantalapiedra	arturo.encinas@ufv.es
Alberto Oliván Tenorio	alberto.olivan@fictiorama.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Narración en Videojuegos I da cuenta de dos aspectos fundamentales de la creación de historias en videojuegos. Por un lado enseña de qué manera la persona se explica a sí misma a través del lenguaje videolúdico y las posibilidades expresivas de dicho lenguaje. Por otro lado la asignatura comprende las herramientas y recursos de los que dispone el diseñador narrativo para elaborar un videojuego atractivo y coherente. La comprensión de estas dos facetas de la disciplina ayuda a definir el papel del diseñador narrativo en el equipo de desarrollo de un videojuego.

OBJETIVO

El objetivo final de la asignatura integra cuatro aspectos:

- Comprender la trascendencia del diseño narrativo en un videojuego y el papel de un diseñador narrativo en un equipo de desarrollo.
- Definir un protocolo de trabajo para el desarrollo de un diseño narrativo.
- Conocer los fundamentos narrativos que son comunes al videojuego y a otras formas narrativas.
- Aprender a crear historias en videojuegos que logren una adecuación óptima entre los recursos expresivos y el mensaje que se pretende transmitir.

Los fines específicos de la asignatura son:

- Conocer el campo de acción, las atribuciones y las responsabilidades de un diseñador narrativo dentro de un equipo de desarrollo de un videojuego.
- Ejecutar las diversas fases que comprenden el protocolo de trabajo en la tarea del diseñador narrativo, de tal forma que se logre realizar un proceso completo de creación de un videojuego desde el punto de vista narrativo.
- Estudiar los rudimentos y herramientas básicos del diseño narrativo de videojuegos.
- Realizar regularmente ejercicios de análisis de videojuegos (tanto en el aula como en momentos de trabajo autónomo).

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Se requiere que el alumno haya asimilado los contenidos de las siguientes asignaturas de primero de grado: "Fuentes Literarias y Audiovisuales en Videojuegos" y "Bases Filosóficas de la Fantasía y de la Ciencia Ficción". También se recomienda que el alumno conozca en líneas generales los videojuegos señalados en el apartado bibliográfico de esta guía docente, ya que serán parte fundamental en las clases teóricas. Por otro lado, el alumno debe dominar la ortografía y la gramática de la lengua española.

CONTENIDOS

I. El arte de contar historias a través del juego.

1. El diseño narrativo.

El diseño narrativo como disciplina transversal.

Cómo narrar a través de las mecánicas, el arte, el sonido y la música.

El papel del diseñador narrativo: responsabilidades, coordinación y dependencias.

II. Protocolo de trabajo del diseñador narrativo y técnicas de creación.

1 One liner y primer pitch narrativo.

2. La creación del mundo.

El diseñador narrativo como creador de mundos posibles o imposibles.

Documentación, investigación, imaginación: diseñando el mundo a nivel "macro" y "micro".

El "worldbuilding" como referencia para el equipo de desarrollo.

3. Diseño de personajes.

Teorías y herramientas de construcción de personajes aplicadas a un videojuego.

Diseño del "perfil de personaje" para PC y NPCs. Carácter, acción, objetivos e implantes.

Tipología clásica de temperamentos.

El personaje como fuente de pasiones.

El personaje en cuanto parte de una estructura narrativa.

4. La historia.

La idea controladora, la premisa y la esencia de la historia.

La estructura en tres actos, los conflictos y los arcos dramáticos: la construcción de historias aplicada a un videojuego.

Construyendo la historia a alto y bajo nivel.

Estructuras narrativas lineales y no lineales.

5. Implementación.

Del papel al píxel. Cómo hacer "jugable" una historia.

Principales recursos narrativos en videojuegos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades presenciales.

- Lección magistral participativa.
- Resolución de ejercicios.
- Tutorías personalizadas.
- Discusiones.
- Estudio de casos.
- Análisis y crítica.
- Dinámicas y desafíos creativos.
- Exposiciones en clase (voluntarias).

Actividades no presenciales.

- Trabajo autónomo.
- Estudio teórico y práctico.
- Participación en el aula virtual (vídeos, textos, test, entregas, etc.).
- Lecturas obligatorias.
- Trabajo en grupo.
- Pruebas escritas y/o test.
- Elaboración de resúmenes, apuntes y notas.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clase expositiva participativa (lección magistral participativa, exposiciones en clase -voluntarias-, discusiones, estudio de casos, análisis y crítica). 35h Evaluación. 2h Clases prácticas (resolución de ejercicios, discusiones). 23h	Trabajo colectivo y trabajo en red (ejercicios). 50h Estudio teórico y práctico. 40h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar.

Capacidad para integrarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, fomentando el análisis y la puesta en común de los diferentes enfoques.

Habilidad para expresarse con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral.

Competencias específicas

Capacidad para comprender las bases de la narrativa específica del videojuego y su plasmación en el medio digital.

Capacidad para desarrollar y ejercitar técnicas que fomenten la creatividad y el desarrollo de nuevas ideas y conceptos.

Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Domina conceptos básicos de la narrativa de videojuegos.

Expresa sus ideas narrativas para comunicarse correctamente con un equipo de desarrollo.

Conoce técnicas de diseño narrativo de videojuegos.

Comprende narrativamente videojuegos y se aproxima críticamente a los procesos de creación y recepción de una obra.

Desarrolla un protocolo de trabajo.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación continua:

Prácticas en clase: 30%.

Trabajo en el proyecto transversal: 30%.

Pruebas escritas: 40%.

Evaluación no continua:

Pueden acogerse a este sistema los alumnos que han perdido la evaluación continua o que no pueden recibirla por diversas circunstancias. Este sistema de evaluación se aplica en las convocatorias finales ordinarias y extraordinarias. Todo alumno que quiera acogerse a esta modalidad deberá contactar con el profesor, como tarde, un mes antes de la fecha de examen asignada por la coordinación del grado y publicada en la web de la universidad.

Prácticas, presentaciones y otras actividades: 20%.

Trabajo en el proyecto transversal: 30%.

Prueba escrita: 50%.

Observaciones generales tanto para la evaluación continua como para la evaluación no continua:

- El plagio y el uso de fuentes no referencias supone el suspenso del trabajo correspondiente y la notificación inmediata de esa falta grave a las autoridades académicas.
- Las faltas de ortografía o gramaticales y la mala sintaxis en los trabajos, ejercicios escritos y exámenes conllevan el suspenso de dicho ejercicio o examen.
- El alumno debe darse de alta en el aula virtual de la asignatura la primera semana de clase.

La prueba presencial puede ser sustituida por un trabajo o por un examen on-line si la situación sanitaria lo hiciera aconsejable.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Aristóteles, Poética, traducción de Valentín García Yebra, Editorial Gredos, Madrid 1994.

Wendy Despain, Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG, A K Peter, Wellesley 2009.

Evan Skolnick, Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques, Watson-Guptill, Berkeley 2014.

Complementaria

Chris Bateman, Game writing: Narrative skills for videogames, Charles River Media, Boston 2007.

Wendy Despain, Professional techniques for video game writing, AK Peters, Wellesley 2008.

Flint Dille, John Zuur Platter, The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design, Watson-Guptill, Nueva York 2007.

Tobias Heussner, Toiya Krsiten Finley, Jennifer Brandes Hepler y Ann Lemay, The Game Narrative Toolbox, Focal Press, Burlington 2015.

Tobias Heussner (ed.), The Advanced Game Narrative Toolbox, CRC Press, Boca Raton 2019.

Barry Ip, "Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings", en Games and Culture, Vol. 6(2), 2011, 103-134.

Barry Ip, "Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes", en Games and Culture, Vol. 6(3), 2011, 203-244.

Jesper Juul, Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, MIT Press, Cambridge 2005.

Iván Martín Rodríguez, Análisis narrativo del guión de videojuegos, Síntesis, Madrid 2015.

Robert McKee, El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones, traducción de Jessica Lockhart, Alba, Barcelona 2010.

Víctor Navarro Remesal, Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos, Asociación Shangrila Textos Aparte, Santander 2015.

Óliver Pérez Latorre, El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego, Laertes, Barcelona 2012.

Antonio José Planells, Videojuegos y mundos de ficción, Cátedra, Madrid 2015.

Antonio Sánchez-Escalonilla, Estrategias de guión cinematográfico, Ariel, Barcelona 2010.

Ana Sanz-Magallón, Cuéntalo bien. El sentido común aplicado a las historias, Plot, Madrid 2007.

Lee Sheldon, Character Development And Storytelling For Games, Thomson Course Technology, USA 2014.

Zachary R. Wendler, "Who Am I?": Rhetoric and Narrative Identity in the Portal Series", en Games and Culture,

Vol. 9(5), 2014, 351-367.

Samuel Zakowski, "Time and Temporality in the Mass Effect Series: A Narratological Approach", en Games and Culture, Vol 9(1), 2014, 58–79.

VIDEOJUEGOS

BioShock (2K Boston 2007)

BioShock Infinite (Irrational Games 2013)

Dead Synchronicity (Fictiorama Studios 2015)

The Dig (LucarArts 1995)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Games Studios 2011)

Fallout 3 (Bethesda Games Studios 2008)

Final Fantasy VII (Square 1997)

Gone Home (The Fullbright Company 2013)

Half-Life 2 (Valve 2004)

Her Story (Sam Barlow 2015)

Hotline Miami (Dennaton Games 2012)

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (LucasArts 1992)

Inside (Playdead 2016)

Life Is Strange (Dontnod Entertainment 2015)

Limbo (Playdead 2010)

Mass Effect (Demiurge Studios 2007)

Metal Gear Solid (KCE Japan 1998)

Pokemon Rojo, Azul y Amarillo (Game Freak 1996, 1998)

Portal (Valve Corporation 2007)

Portal 2 (Valve Corporation 2011)

Prince of Persia (Brøderbund 1989)

Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (Brøderbund 1993)

Resident Evil 4 (Capcom 2005)

Shadow of the Colossus (Team ICO 2005)

The Secret of Monkey Island (LucasArts 1990)

The Sims (Maxis 2003)

The Stanley Parable (Galactic Cafe 2013)

Super Mario 64 (Nintendo 1996)

Super Meat Boy (Team Meat 2010)

This War of Mine (11 Bits Studio 2014)

Tomb Raider (Core Design 1996)

Trine 2 (Frozenbyte 2011)

The Wolf Among Us (Telltale Games 2013)

Wolfenstein: The Old Blood (MachineGames 2015)