

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 II		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	4671
Periodo docente:	Quinto 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
Miguel Santorum González	michael.santorum@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

"Narración en Videojuegos II" aborda el estudio de la narrativa de los videojuegos, en primer lugar, consolidando los conceptos estudiados en "Narración en Videojuegos I" para en un segundo nivel, superar el análisis de la narración tradicional y profundizar en el estudio de las complejas estructuras caleidoscópicas que el videojuego es capaz de desarrollar a partir de una narración que reformula la narración tradicional y que, nueva práctica discursiva que es, requiere de nuevas retóricas

OBJETIVO

El objetivo final de la asignatura comprende tres aspectos:

- Analizar las fronteras narrativas del espacio común que el videojuego comparte con otros medios expresivos y artísticos.
- Concebir el videojuego como herramienta de exploración y ampliación de los límites de la narrativa.
- Analizar, desarrollar y aplicar reglas enfocadas a la creación de videojuegos para contar historias.

Los fines específicos de la asignatura son:

Entender la narrativa de los videojuegos como parte de un ecosistema cultural, artístico y social más complejo.

Estudiar el fenómeno del videojuego como herramienta para la innovación narrativa.

Explorar campos de experimentación relevantes a la hora de transmitir historias, emociones y conceptos a través del videojuego.

Desarrollar un sentido crítico con respecto a la narrativa del videojuego, más allá de criterios económicos e industriales. En este caso, desde perspectivas relacionadas con lo artístico, lo cultural y lo social.

Conocer programas usados en el diseño y desarrollo de narrativas interactivas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Se aconseja que el alumno haya asimilado los contenidos de las siguientes asignaturas: "Narrativa en videojuegos I", "Fuentes Literarias y Audiovisuales en Videojuegos", "Bases Filosóficas de la Fantasía y de la Ciencia Ficción" y "Técnicas de Pensamiento Creativo I y II". Por otro lado, el alumno deberá conocer los videojuegos señalados en el apartado ludográfico de esta guía docente.

CONTENIDOS

0. Prólogo

1. Articulación espacio-tiempo

- 1.1 La creación de los espacios
 - 1.1.1 Los mundos narrativos como mundos posibles
 - 1.1.2 Los espacios del videojuego como lugares para la interacción
- 1.2 La construcción temporal
 - 1.2.1 El videojuego como relato
 - 1.2.2 La función de las cutscenes en la interpretación del relato

2. La construcción narrativa

- 2.1 Creación de personajes
 - 2.1.1 Estereotipos
 - 2.1.2 Atributos e intenciones
- 2.2 Creación de argumentos
 - 2.2.1 Cantidad de información
 - 2.2.2 Composición de la información
- 2.3 Acciones
 - 2.3.1 La acción y el personaje
 - 2.3.2 Acciones que cuentan historias

3. La narrativa del videojuego: modos narrativos

- 3.1 La literatura "ergódica" (Arseth, 1984)
- 3.2 Narraciones lineales - no lineales: del cine al videojuego.
- 3.3 Narrativa embebida
- 3.4 Narrativa emergente

- 4. El jugador de videojuegos
 - 4.1 El narrador es el jugador
 - 4.1.1 Narradores, jugadores, personajes
 - 4.1.2 Procesos de empatía
 - 4.1.3 Intención narrativa y punto de vista

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Lección magistral participativa
- Discusiones
- Estudio de casos
- Análisis y crítica
- Exposiciones en clase
- Trabajo autónomo
- Trabajo cooperativo en grupos reducidos
- Estudio teórico y práctico

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 25h Clases prácticas 30h Evaluación 5h	Trabajos individuales o en grupo 70h Estudio teórico y práctico 20h

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.

Competencias específicas

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

Capacidad para identificar las principales corrientes y creaciones de la literatura y el cine como manifestaciones de la cultura occidental y su influencia en los videojuegos.

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

Identifica el lenguaje narrativo del videojuego como heredero, continuador y disruptor de una tradición artística y cultural que lo precede.

Reconoce el videojuego como herramienta para ampliar los límites expresivos y narrativos actuales.

Entiende la necesidad de hacer avanzar el lenguaje narrativo del videojuego.

Es capaz de reconocer, sistematizar y aplicar en sus propios proyectos estrategias narrativas ya existentes.

Es capaz de idear y aplicar nuevas estrategias narrativas.

Desarrolla un sentido crítico basado en aspectos narrativos, expresivos y artísticos; más allá de cuestiones económicas o de mercado.

Conoce herramientas informáticas para el diseño y desarrollo de narrativas interactivas.

Entiende la naturaleza iterativa del diseño narrativo de videojuegos, y es capaz de aprender de los aciertos y de los errores, ya sean propios o ajenos.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Prácticas de clase: 40%.

Entregas individuales: 40%.

Narrativa del proyecto transversal: 20%.

Los exámenes se realizarán de manera presencial.

En el caso de que las recomendaciones sanitarias obliguen a volver a un escenario donde la docencia se tenga que impartir exclusivamente en remoto, el sistema de evaluación se adaptará de la siguiente forma:

Prácticas de clase: 40%.

Entregas individuales: 40%.

Trabajo en grupo: 20%.

“Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.”

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Anthropy, Anna. Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form. Seven Stories Press. New York, 2012.

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

Cuadrado, Alfonso; Planells, Antonio José. Ficción y Videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración. UOC Press, 2020

Schrank, Brian. Avant-garde Videogames. Playing with Technoculture. The MIT Press. Cambridge, 2016.

Laurel, Brenda. Computers as Theatre. Second Edition. Addison Wesley, 2014.

Thi Nguyen, C. Games: Agency as Art. Oxford University Press, 2020

Venegas Ramos, Alberto. Pasado Interactivo. Sans Soleil Ediciones, 2020.

Complementaria

Cultist Simulator (Weather Factory, 2018)

Braid (Number None Inc, 2008)

Dear Esther (The Chinese Room 2012)

Elite: Dangerous (Frontier Developments, 2014)

Every Day The Same Dream (Experimental Gameplay Project, 2009)

Everything (David O'Really, 2017)

Firewatch (Campo Santo, 2016)

Florence (Mountains, 2018)

Flower (Thatgamecompany, 2009)

Gone Home (Fullbright 2013)

Her Story (Sam Barlow 2015)

Inside (Playdead, 2016)

Microsoft Flight Simulator 2020 (Asobo Studio, 2020)

Minecraft (Mojang AB, 2009)

Papers, Please (3909 LLC, 2013)

Proteus (Ed Key y David Kanaga, 2013)

Rime (Tequila Works, 2017)

September 12th: A toy world (Gonzalo Frasca, 2003)

Shadow of the Colossus (Team Ico, 2005)

Sunless Sea (Failbetter Games, 2015)

The Invisible Hours (Tequila Works, 2017)

The Witness (Thekla Inc, 2016)