

## 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	miguel.santorum@ufv.es

## 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

para tener en cuenta su elemento diferenciador: el jugador.

La materia de Comunicación integra la formación necesaria para conocer, comprender, analizar y sintetizar el concepto del videojuego como nueva forma de interacción social y de participación popular. Así, los alumnos recibirán formación en la teoría del videojuego, los principales impulsores del medio y las corrientes específicas del objeto de estudio. Además, analizarán y obtendrán una visión global sobre los medios de comunicación establecidos para los usuarios y las redes de conexión y colaboración generadas por las propias comunidades de jugadores, donde se analizará cómo se comportan los usuarios, cómo interaccionan y cómo se distribuye la información de estos colectivos.

Esta materia incluye necesariamente formación en narración para videojuegos como parte fundamental del concepto, en cuanto a la construcción narrativa del objeto de estudio y en cuanto a la utilización y las interacciones que la sociedad hace de las historias que se generan, para lo cual también se estudiarán las influencias establecidas con otras disciplinas como la literatura y el cine. La materia incorpora también formación en técnicas de composición y estructura a través de secuencias cinemáticas no interactivas para videojuegos orientadas a suministrar información relativa al sistema de juego y a la historia. Para motivar la capacidad creativa de los alumnos, la materia incluye asignaturas de técnicas de pensamiento creativo.

## 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 cinemáticas 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 Narraciones lineales - no lineales: del cine al videojuego.
  - 3.2 Narrativa embebida
  - 3.3 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:** A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

**TRABAJO AUTÓNOMO.** En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación

**TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS:** El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos. Slavin define el trabajo cooperativo como "estrategias de instrucción en las que los alumnos están divididos en grupos pequeños y son evaluados según la productividad del grupo", lo que pone en juego tanto la responsabilidad individual como la interdependencia positiva, base del trabajo profesional en equipo.

**MÉTODO DEL CASO:** Adquisición de aprendizaje mediante el análisis de casos o situaciones reales de gestión. Esta técnica de aprendizaje activa, centrada en la investigación del estudiante sobre un problema real y específico, ayuda al alumno a adquirir la base para un estudio inductivo.

**SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL:** que incluye entrevistas, grupos de discusión, autoinformes e informes de seguimiento tutorial.

**INVESTIGACIÓN:** Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
<ul style="list-style-type: none"><li>• Clase expositiva participativa 35h</li><li>• Evaluación 4h</li><li>• Clases prácticas 10h</li><li>• Seminarios teórico-prácticos, Talleres, Conferencias, Mesas Redondas: Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales.</li></ul> 11h	<ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajos individuales o en grupo 30h</li><li>• Estudio teórico y práctico 40h</li><li>• Trabajo Virtual en Red 20h</li></ul>

## 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

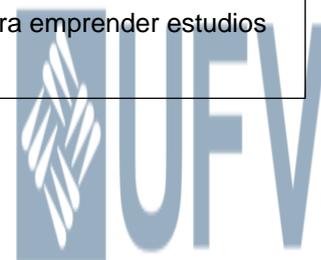
Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

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**



. Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 50%  
. Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 40%  
. Asistencia y participación en las actividades presenciales en el aula y/o laboratorio: 10%  
Los exámenes se realizarán de manera presencial.  
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**

Alfonso Cuadrado Alvarado, Antonio José Planells de la Maza. Ficción y videojuegos :teoría y práctica de la ludonarración / Barcelona :UOC,2020.

Anna Anthropy. Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives and pleople like you are taking back an art form / New York :Seven Stories Press,2012.

Tobias Heussner ...[et al.]. The Game Narrative Toolbox / New York :Focal Press,2015.

Brian Schrank; foreword byJay David Bolter. Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture / Cambridge :The MIT Press,2014.

### **Complementaria**

Raph Koster A Theory of Fun for Game Design, 2nd Edition  
O'Reilly Media, Inc 2013

