

# 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 Lineal y Montaje		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	4	Código:	4675
Periodo docente:	Séptimo 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
David García León	david.garcialeon@ufv.es
Daniel Méndez García	daniel.mendez@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Narración lineal y montaje consiste en un recorrido por el lenguaje cinematográfico y su aplicación a los videojuegos en aquellas partes donde se decide sacrificar interacción por expresividad en las secuencias. El alumno aprenderá a construir puentes empáticos con el espectador y manipular su percepción para que sienta lo que el creador decida.

## OBJETIVO

Reconocimiento y capacidad de aplicación de técnicas de narración audiovisual eficientes, rítmicas y expresivas

Esta asignatura trata de dotar al alumno de la capacidad de crear secuencias cinemáticas de gran calado y expresividad.

Los fines específicos de la asignatura son:

Conocimiento y manejo del lenguaje audiovisual

Pre-producción audiovisual: guión, storyboard, desglose de producción, plan de rodaje y gestión de citaciones y localizaciones

Producción y rodaje

Montaje y post-producción audiovisual. Principios, recursos estilísticos, manejo de software específico

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se precisan conocimientos previos para el aprendizaje del lenguaje audiovisual del que es objeto teórico la asignatura. Respecto a la parte práctica, la pieza audiovisual por la que se evaluará parte de la asignatura puede materializarse en diferentes soportes: Imagen real, animática y 3D, o infografía. Se asumirá el manejo de herramientas para el modelado y animación 3D, y de tratamiento de imagen digital, y se impartirán las bases necesarias para la ejecución de rodajes o para el desarrollo de narrativas basadas en la infografía.

## CONTENIDOS

Principios de lenguaje audiovisual, teoría de la imagen, y narrativa fílmica.  
Aprendizaje y desarrollo de las fases de pre-producción, producción y especialmente post-producción audiovisual.  
Aprendizaje del software de edición no lineal Adobe Premiere.

### TEORÍA:

1. Bases para la comprensión del lenguaje cinematográfico
  - 1.1 Terminología
  - 1.2 Principios de composición. Espacio de trabajo, encuadre, equilibrio, fuerzas visuales.
2. Sinopsis
3. Guión literario y guión técnico
  - 3.1 Principios del discurso narrativo
  - 3.2 Unidades narrativas audiovisuales: Secuencia vs escena.
  - 3.3 Expresión técnica. Escribir en imágenes y sonidos.
  - 3.4 Recursos y coherencia expresiva
4. Storyboard / fotonovela
5. Desglose
6. Plan de ejecución

**PRÁCTICA:**  
Aprendizaje del sistema de edición no lineal Adobe Premiere

## 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

\*\*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 participativa 35h Evaluación 4h Clases prácticas 10h SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS (Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales) 11h	TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO 30h ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO 40h TRABAJO VIRTUAL EN RED 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.

Habilidad para dominar las tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación en el ámbito de la industria de los videojuegos.

### **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 dominar los fundamentos de la postproducción y el montaje de imagen y sonido.

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**

Conoce las herramientas necesarias para crear una narración lineal

Expresa narraciones combinando la narrativa lineal y la no lineal

Desarrolla y expresa ideas complejas a través del lenguaje cinematográfico

Entiende la coherencia estructural de cada unidad temporal del cine

Conoce los principios del encuadre pictórico

Entiende la organización en departamentos del cine

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

EVALUACIÓN PRESENCIAL O REMOTA (en caso necesario por recomendaciones sanitarias):

+ Ejercicios en clase u online (lenguaje audiovisual, pre-producción y rodaje): 35%

\* Pre-producción del proyecto individual: 30%

+ Edición del proyecto final individual en Premiere: 35%

+ Colaboración en otros proyectos o proyecto transversal: hasta +10% adicional

- El plagio se sancionará con un 0 en la(s) prueba(s) correspondiente(s). 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

ARNHEIM, R.: "Las ideas que dieron movimiento a la imagen" y "Movimiento", en El cine como arte. Ed. Paidós. Buenos Aires, 1990. Pp. 117-135.

MURCH, W. "In the blink of an eye" Ed. Silman-James Press. 2005. ISBN 978-1879505629

GUBERN, R.: Historia del cine. Ed. Lumen. Barcelona, 2006.

BLAIR, Preston; FOSTER, Walter t. Film cartoon. [s.l.], [s.n.].

BENJAMIN, W.: "La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica", en Discursos interrumpidos. Barcelona, 1987.

CAPARRÓS LERA, J.M.: Historia del cine europeo: de Lumières a Lars von Trier. Ed. Rialp. Madrid, 2003.

PORTER, M. y GONZÁLEZ, P.: Las claves de la historia del cine. Ed. Ariel. Barcelona, 1988.

RAMÍREZ, J.A.: Medios de masas e historia del arte. Ed. Cátedra. Madrid, 1997.