

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:	Construcción de Narrativa de Sagas en Videojuegos		
Tipo:	Optativa	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	4685
Periodo docente:	Sexto 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
Belén Mainer Blanco	b.mainer@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se tratan los aspectos teóricos necesarios para analizar y aplicar los fundamentos creativos en el proceso de diseño de una saga en el campo del videojuegos.

En esta asignatura se tratará todo lo concerniente a la creación de sagas en videojuegos. Teniendo en cuenta las variables sociales, histórica y de diseño conceptual.

OBJETIVO

Implementar estructuras narrativas de tipo saga con características combinadas, continuadas, creativas y óptimas (adaptadas al público objetivo en base a las características socioculturales concretas).

Capacitar al alumno para poder generar sagas o trabajar dentro de una IP.

Dotar de herramientas para la construcción sólida, creativa y sistemática de secuelas y productos comerciales segmentados.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Técnicas de Pensamiento Creativo II. Introducción a la Probabilidad y Lógica aplicada. Fundamentos de la Programación Básica en Videojuegos. Teoría del Videojuego. Sociología y Mercado del Videojuego en el Mundo.

CONTENIDOS

Estructura narrativa
Concepto de IP
Tipos de IP
Historia de las IP más relevantes
Trabajo con una IP
Búsquedas y constricciones
Importancia del público objetivo
Corazón del juego vs corazón de la IP
Creando secuelas
Mejoras posibles
Importancia tecnológica
Transformación de contenidos
Tipología de las secuelas
Lanzamientos
Expansiones
Mods
Sucesores espirituales
Clones

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.

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 EXPOSITIVA PARTICIPATIVA 15h EVALUACIÓN 4h SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS 10h PRÁCTICAS EN LABORATORIO 16h REALIZACIÓN DE PROYECTOS POR EQUIPOS EN LABORATORIO 15h	ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO 35h TRABAJO VIRTUAL EN RED 15h TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO 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.

Competencias específicas

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Estar capacitado para trabajar en una IP
Entender como funcional la industria del videojuego y la importancia de las IP

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Convocatoria ordinaria
Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 30%
Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 20%
Evaluación continua del trabajo en Laboratorio: 20%
Evaluación al trabajo en equipo en Laboratorio para la realización de proyectos: 30%

Convocatoria extraordinaria
Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 50%
Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 20%
Evaluación al trabajo en equipo en Laboratorio para la realización de proyectos: 30%

En caso de que la docencia sea completamente en remoto: Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test y proyecto final: 50%- 70% Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 30%- 50%

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

BRENDA BRATHWAITE AND IAN SCHREIBER. CHALLENGES FOR GAME DESIGNERS. Charles River Media. 2009.

Complementaria

Skolnick, Evan (2014). Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques.

BATEMAN, C. (2010). Game Writing: Narrative Skills for Videogames (Charles River Media Game Development).