



GUÍA DOCENTE 2022-2023  
**Narrativa y géneros en videojuegos**

**1. Denominación de la asignatura:**

Narrativa y géneros en videojuegos

**Titulación**

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

**Código**

8205

**2.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :**

Daniel C. Narváez (email: dcnarvaez@ubu.es Tfno.: 947259504) -  
<http://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=dcnarvaez@ubu.es>

**2.b Coordinador de la asignatura**

Daniel C. Narváez Torregrosa

**3. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:**

1º curso, 2º Semestre

**4. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)**

Básica

**5. Número de créditos ECTS de la asignatura:**

6



## 6. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

### COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - 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.

CB2 - 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.

CB3 - 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

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### COMPETENCIAS GENERALES

CG02 - Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG14 - Conocimiento y comprensión de 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.

CG16 - 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.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.



CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-COM 03 - Conocer los diferentes géneros y formatos del videojuego, sus estructuras narrativas, funcionamiento, sus formas estéticas y sus ámbitos temáticos.

CE-COM 04 - Comprender los principales contenidos narrativos que se presentan en los videojuegos, su relación con otros medios audiovisuales y su especificidad cultural.

### 7. Programa de la asignatura

| 7.1- Objetivos docentes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprender al papel social y cultural de los videojuegos.</li><li>• Comprender los mecanismos narrativos propios del formato y ser capaces de aplicarlos.</li><li>• Aprender las formas de interacción de la narrativa transmedia.</li><li>• Ser capaz de realizar un guion de un videojuego asumiendo la multiplicidad de opciones del producto.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 7.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <p><b>NARRATOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS</b></p> <p><b>TEMA 1. ESTRUCTURA NARRATIVA CLÁSICA</b></p> <p>1.1. El ser humano y las historias</p> <p>1.2. Narratología, historia y relato</p> <p>1.3. Las primeras historias de la humanidad</p> <p>1.4. La narración clásica y su estructura</p> <p>1.5. Estructuras narrativas en videojuegos</p> <p>1.5.1. Estructura narrativa lineal</p> <p>1.5.2. Estructura narrativa no lineal</p> <p><b>TEMA 2. HISTORIA Y NARRACIÓN</b></p> <p>2.1. Conceptos básicos</p> <p>2.2. Elementos fundamentales en la construcción de historias</p> <p>2.3. Narración: el proceso creativo</p> <p>2.4. El punto de vista del narrador</p> <p>2.4.1. Todorov</p> <p>2.4.2. Genette</p> <p>2.5. Modelos narrativos</p> <p>2.5.1. Vladimir Propp</p> <p>2.5.2. Christopher Vogler</p> |



### **TEMA 3. LOS ELEMENTOS DE LA NARRACIÓN**

- 3.1. Generalidades
- 3.2. Componentes de la narración
  - 3.2.1. La idea
  - 3.2.2. La trama
- 3.3. El incidente desencadenante
- 3.4. El punto de giro
- 3.5. La tensión narrativa

### **TEMA 4. TIPOS DE NARRATIVA VIDEOLÚDICA**

- 4.1. La dualidad narrativa
- 4.2. Narrativa embebida
- 4.3. Narrativa emergente

## **EL GUION DEL VIDEOJUEGO**

### **TEMA 5. GAME CONCEPT**

- 5.1. Definición y características del Game Concept Document
- 5.2. Definición y características del Game Document Design
- 5.3. Herramientas para crear el GCD / GDD

### **TEMA 6. LA CREACIÓN DE PERSONAJES**

- 6.1. Definición de personaje
- 6.2. Tipos: protagonista, antagonista, secundarios
- 6.3. Teóricos principales: Kelsey, Field, Egri, Seger y Cobertt
- 6.4. La construcción del personaje
- 6.5. Rasgos
- 6.6. Arquetipos

### **TEMA 7. EL GUION Y LOS DIÁLOGOS**

- 7.1. Definición
- 7.2. Fase previa: etapas del guion
- 7.3. Estructura y formato del guion
- 7.4. Los diálogos

## **GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS**

### **TEMA 8. GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS**

- 8.1. Conceptos básicos
- 8.2. Tipología y características de los géneros



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>7.3- Bibliografía</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA</b><br>Aarseth, E, (1997) Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 978-0801855795,<br>Bogost, I, (2007) Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames, MIT Press, Massachusetts, 978-0262514880,<br>Caillois, R., (1986) Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo, Fondo De Cultura Economica , 978-9681624811,<br>García Landa, J., (2009) Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa, Ediciones Universidad de Salamanca, 978-8474819984,<br>Garrido Domínguez, A., (1993) El texto narrativo, Síntesis, 978-8477382041,<br>Newman, J. , (2004) Videogames, Routledge, 978-0415669160,<br>Pimentel, L. , (2005) El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa, Siglo XXI México, 978-9682321153,<br>Propp, V., (2020) Morfología del cuento, 14, Fundamentos, 978-8424500047,<br>Tollian, Hanna, (2022) Géneros de videojuegos, Amazon Publisher, 979-8441752398, |
| <b>BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA</b><br>Fernandez Vara, C., (2015) Introduction to Game Analysis, Routledge, 978-0415703277,<br>Murray, J. H., (1997) Hamlet on the Holodeck. The Future of the Narrative in Cyberspace, MIT Press, Massachusetts, 978-0262533485,<br>Planells, A. J., (2017) Videojuegos y mundos de ficción, de Super Mario a Portal, Cátedra, 978-8437633497,<br>Rogers, S. , (2014) Level up! The Guide to Great Videogame Design, 2, John Wiley & Sons Inc, 978-1118877166,<br>Salen, K. y Zimmerman, E. , (2004) Rules of Play: Game Design Fundamentals , MIT Press, Massachusetts, 978-0262240451,<br>Sánchez Mesa, D., (2004) Literatura y Cibercultura, Arco, 978-8476355718,                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>7.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <a href="https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8205&amp;auth=SAML">https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8205&amp;auth=SAML</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |



**8. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:**

| Metodología        | Competencia relacionada                                           | Horas presenciales | Horas de trabajo | Total de horas |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------|--------------------|------------------|----------------|
| Clases teóricas    | CB3; CG16; CT02; CE-COM03, CE-COM04                               | 20                 | 0                | 20             |
| Clases prácticas   | CB2, CG02, CG03, CG14, CG17, CT01, CT02, CT08, CE-COM03, CE-COM04 | 12                 | 24               | 36             |
| Trabajo individual | CB1, CB4, CG02, CG16, CT01, CT02, CT04, CT06, CT07, CE-COM04      | 8                  | 12               | 20             |
| Trabajo grupal     | CB2, CB4, CG02, CG16, CT01, CT04, CT07 CT08, CE-COM03, C3-COM04   | 6                  | 34               | 40             |
| Examen             | CB4, CB5, CG05, CG18, CT04, CE-COM03, CE-COM04                    | 2                  | 30               | 32             |
| Tutorías           | CT01, CT04, CT06, CT08                                            | 2                  | 0                | 2              |
| <b>Total</b>       |                                                                   | 50                 | 100              | 150            |

**9. Sistemas de evaluación:**

La evaluación de la asignatura dependerá de tres criterios:

- 1.- Trabajos semanales en los que se pondrán en práctica procedimientos y técnicas narrativas (20%).
- 2.- Trabajo final de la asignatura consistente en la realización en grupo del guion de un videojuego (40%).
- 3.- Prueba de conocimientos teóricos (40%).

En todos los trabajos escritos se restará 0,10 puntos por cada falta de ortografía y/o gramática hasta un máximo de 2 puntos.

Será necesario obtener, en conjunto, un 5 sobre 10 para superar la asignatura.

De las pruebas señaladas anteriormente todas serán recuperables atendiendo al baremo establecido al efecto.



En el caso de que un alumno/a no evalúe en el trabajo grupal, de manera obligatoria deberá realizar un trabajo de carácter teórico consistente en el análisis de un videojuego. Esta parte calificará con el mismo porcentaje de la nota y podrá ser recuperado en el caso de no superar el aprobado.

La calificación del trabajo en grupo se mantendrá durante el año académico no siendo necesario realizarlo de nuevo en el caso de nueva matrícula.

No se contempla la posibilidad de mejora de calificación repitiendo alguno de los procedimientos señalados.

| <b>Procedimiento</b>             | <b>Peso<br/>primera<br/>convocatoria</b> | <b>Peso<br/>segunda<br/>convocatoria</b> |
|----------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------|
| Trabajos semanales               | 20 %                                     | 20 %                                     |
| Trabajo final                    | 40 %                                     | 40 %                                     |
| Prueba de conocimientos teóricos | 40 %                                     | 40 %                                     |
| <b>Total</b>                     | <b>100 %</b>                             | <b>100 %</b>                             |

#### **Evaluación excepcional:**

##### **EVALUACIÓN EXCEPCIONAL**

El alumnado que, por razones excepcionales, no pueda seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director del Centro acogerse a una “Evaluación Excepcional”. Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

La evaluación excepcional consistirá en:

- 1.- Análisis de un videojuego a elegir por el alumno según la teoría impartida durante el curso (40% de la calificación).
- 2.- Examen sobre los aspectos teóricos explicados en la asignatura. (60% de la calificación). Se restará 0,10 puntos por cada falta de ortografía y/o gramática hasta un máximo de 2 puntos.

Será necesario obtener, en conjunto, un 5 sobre 10 para superar la asignatura.

##### **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE FIN DE ESTUDIOS**

El alumno/a que reúna los requisitos para solicitar la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios, deberá superar los siguientes procedimientos:

- 1.- Examen de los contenidos de la materia impartida (60% de la calificación).



2.- Realizar un análisis de un videojuego a elegir por el alumno según la teoría impartida durante el curso (40% de la calificación).

**10. Calendarios y horarios:**

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos/informacion-academica/horarios>

**11. Idioma en que se imparte:**

Castellano