



GUÍA DOCENTE 2023-2024
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/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más 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/a 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/la estudiante al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los/las 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/las 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.

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

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

* CB8: “Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios”

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
• Comprender al papel social y cultural de los videojuegos. • Comprender los mecanismos narrativos propios del formato y ser capaces de aplicarlos. • Aprender las formas de interacción de la narrativa transmedia. • Ser capaz de realizar un guion de un videojuego asumiendo la multiplicidad de opciones del producto.
7.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
NARRATOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS
TEMA 1. NARRATIVA Y VIDEOJUEGOS
1.1. El ser humano y las historias
1.2. Narratología, historia y relato
1.3. Estructuras narrativas en videojuegos
1.4. Tipos de narrativa videolúdica
TEMA 2. HISTORIA Y NARRACIÓN
2.1. Conceptos básicos: narrativa clásica y su estructura
2.2. Elementos fundamentales en la construcción de historias
2.3. Narración: el proceso creativo
2.4. El punto de vista del narrador
2.4.1. Todorov
2.4.2. Genette
2.5. Modelos narrativos
2.5.1. Vladimir Propp
2.5.2. Christopher Vogler



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

EL GUION DEL VIDEOJUEGO

TEMA 1. EL GUION

- 1.1. Definición
- 1.2. Fase previa: etapas del guion
- 1.3. Tipos de guion: literario y técnico
- 1.3. Estructura y formato del guion

TEMA 2. LA CREACIÓN DE PERSONAJES

- 2.1. Definición
- 2.2. Tipos: protagonista, antagonista, secundarios
- 2.3. Teóricos principales: Kelsey, Field, Egri, Seger y Cobertt
- 2.4. La construcción del personaje

TEMA 3. EL DIÁLOGO

- 3.1. Definición y estructura
- 3.2. Condiciones y funciones
- 3.3. Tipos de diálogos
- 3.4. El subtexto
- 3.5. El árbol de diálogos
- 3.6. Herramientas

GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS

TEMA 1. GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS

Manual de géneros de videojuego (recogido en bibliografía)

7.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Aarseth, E, (1997) Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 978-0801855795,
Bogost, I, (2007) Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames, MIT Press, Massachusetts, 978-0262514880,
Chris Bateman, Game Writing: Narrative Skills for Videogames, Bloomsbury Academic, 978-1501348969,
García Landa, J., (2009) Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa, Ediciones Universidad de Salamanca, 978-8474819984,
Garrido Domínguez, A., (1993) El texto narrativo, Síntesis, 978-8477382041,



Newman, J. , (2004) Videogames, Routledge, 978-0415669160,
Pimentel, L. , (2005) El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa, Siglo XXI México, 978-9682321153,
Propp, V., (2020) Morfología del cuento, 14, Fundamentos, 978-8424500047,
Ronald B. Tobias, 20 Master Plots: And How to Build Them, Writer's Digest Books, 978-1599635378,
Tollan, Hanna, (2022) Géneros de videojuegos, Amazon Publisher, 979-8441752398,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Fernandez Vara, C., (2015) Introduction to Game Analysis, Routledge, 978-0415703277,
Murray, J. H., (1997) Hamlet on the Holodeck. The Future of the Narrative in Cyberspace, MIT Press, Massachusetts, 978-0262533485,
Planells, A. J., (2017) Videojuegos y mundos de ficción, de Super Mario a Portal, Cátedra, 978-8437633497,
Rogers, S. , (2014) Level up! The Guide to Great Videogame Design, 2, John Wiley & Sons Inc, 978-1118877166,
Salen, K. y Zimmerman, E. , (2004) Rules of Play: Game Design Fundamentals , MIT Press, Massachusetts, 978-0262240451,
Sánchez Mesa, D., (2004) Literatura y Cibercultura, Arco, 978-8476355718,

7.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8205&auth=SAML

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

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CB3; CG16; CT02; CE-COM03, CE-COM04	24	12	36
Clases prácticas	CB2, CG02, CG03, CG14, CG17, CT01, CT02, CT08, CE-COM03, CE-COM04	12	12	24
Trabajo individual	CB1, CB4, CG02, CG16, CT01, CT02, CT04, CT06, CT07,	8	20	28



	CE-COM04			
Trabajo grupal	CB2, CB4, CG02, CG16, CT01, CT04, CT07 CT08, CE-COM03, C3-COM04	6	20	26
Examen	CB4, CB5, CG05, CG18, CT04, CE-COM03, CE-COM04	2	30	32
Tutorías	CT01, CT04, CT06, CT08	2	2	4
Total		54	96	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.



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Trabajos semanales	20 %	20 %
Trabajo final	40 %	40 %
Prueba de conocimientos teóricos	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

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>



UNIVERSIDAD DE BURGOS

11. Idioma en que se imparte:

Castellano