



GUÍA DOCENTE 2024-2025
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) :

Kim Martínez García (kmartinez@ubu.es,
<https://investigacion.ubu.es/investigadores/37077/detalle>)

2.b Coordinador/a de la asignatura

Kim Martínez García

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. ODS 4.7. De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

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.

ODS 5.1. Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo y ODS 16.1. Reducir significativamente todas las formas de violencia y las correspondientes tasas de mortalidad en todo el mundo.

*Competencia/Contenido de sostenibilización curricular

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)



GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS

TEMA 1. GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS

Manual de géneros de videojuego (recogido en bibliografía)

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

7.3- 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, CE-COM04	8	20	28
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.- Asistencia y participación en las clases teóricas y prácticas (10%).
- 2.- Trabajo final de la asignatura consistente en la realización en grupo del guion de un videojuego (40%).
- 3.- Pruebas de conocimientos teóricos (50%).

Para superar la asignatura es necesario aprobar los exámenes y el trabajo final y llegar al 5 sobre 10 en la nota final.

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

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

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Asistencia y participación	10 %	10 %
Trabajo final	40 %	40 %
Pruebas de conocimientos teóricos	50 %	50 %
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.- Trabajo final de la asignatura consistente en la realización del guion de un videojuego (50%).
- 2.- Pruebas de conocimientos teóricos (50%).

Para superar la asignatura es necesario aprobar los exámenes y el trabajo final y llegar al 5 sobre 10 en la nota final.



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

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.- Trabajo final de la asignatura consistente en la realización del guion de un videojuego (50%).
- 2.- Pruebas de conocimientos teóricos (50%).

10. Calendarios y horarios:

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

11. Idioma en que se imparte:

Castellano (English friendly)