



GUÍA DOCENTE 2026-2027
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 // Resultados de aprendizaje

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
• Aprender la estructura de la jugabilidad y la clasificación de los géneros de videojuegos. • Aprender los diferentes tipos de interacción de la narrativa tradicional y de la narrativa emergente. • Comprender los diferentes aspectos de un videojuego que transmiten la narrativa y aprender a desarrollarlos. • Comprender la influencia social y cultural de los videojuegos y la importancia de la diversidad y la inclusión. • Realizar el Game Design Document (GDD) y la biblia de un videojuego.



7.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
JUGABILIDAD Y GÉNEROS
Tema 1. Elementos y estructura de un videojuego
Tema 2. Géneros de videojuegos
NARRATIVA
Tema 3. Estructura y elementos de la narrativa
Tema 4. Construcción de mundos y diseño de niveles
Tema 5. Creación de personajes
Tema 6. Diálogos del videojuego
Tema 7. Diversidad e inclusión en los videojuegos
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/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:

Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	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 grupal	CB1, CB2, CB4, CG02, CG16, CT01,	12	48	60



	CT02, CT04, CT06, CT07, CT08, CE- COM03, CE-COM04			
Examen	CB4, CB5, CG05, CG18, CT04, CE- COM03, CE-COM04	2	28	30
Total		50	100	150

9. Sistemas de evaluación:

La evaluación de la asignatura se basa en 4 procedimientos:

- 1.- Asistencia y participación en las clases teóricas y prácticas (10%).
- 2.- Trabajo grupal consistente en la realización del GDD y la biblia de un videojuego (50%).
- 3.- Examen sobre jugabilidad y géneros (20%).
- 4.- Examen sobre narrativa (20%).

Para superar la asignatura son obligatorios los 3 siguientes requisitos:

- 1.- Aprobar el trabajo grupal.
- 2.- Aprobar los dos exámenes.
- 3.- Obtener un 5 sobre 10 en la nota final.

De las pruebas señaladas anteriormente todas serán recuperables atendiendo al baremo establecido al efecto. En el caso de no superar la evaluación continua en el trabajo grupal se modificarán los requisitos exigidos para la segunda convocatoria. El porcentaje de la asistencia y participación se recupera mediante la realización de un trabajo individual en segunda convocatoria.

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

El docente podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación comportará una calificación de cero en el procedimiento correspondiente, sin perjuicio de la apertura de expediente disciplinario.

El docente podrá llevar a cabo dentro de su asignatura actividades de colaboración junto a agentes sociales enmarcadas dentro de la metodología del Aprendizaje-Servicio. La actividad será evaluada conforme a los criterios establecidos por el



profesorado en base al trabajo y la interacción del alumnado.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Asistencia y participación	10 %	0 %
Trabajo grupal	50 %	50 %
Examen sobre jugabilidad y géneros	20 %	20 %
Examen sobre narrativa	20 %	20 %
Trabajo individual	0 %	10 %
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 de la asignatura se basa en los siguientes procedimientos:

- 1.- Trabajo individual consistente en la realización del GDD de un videojuego (15%).
- 2.- Trabajo individual consistente en la realización de la biblia de un videojuego (45%).
- 3.- Examen sobre jugabilidad y géneros (20%).
- 4.- Examen sobre narrativa (20%).

Para superar la asignatura es necesario aprobar los dos exámenes y los dos trabajos individuales.

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

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

La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación



comportará una calificación de cero en el procedimiento correspondiente, sin perjuicio de la apertura de expediente disciplinario.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE FIN DE ESTUDIOS

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

- 1.- Trabajo individual consistente en la realización del GDD de un videojuego (15%).
- 2.- Trabajo individual consistente en la realización de la biblia de un videojuego (45%).
- 3.- Examen sobre jugabilidad y géneros (20%).
- 4.- Examen sobre narrativa (20%).

Para superar la asignatura es necesario aprobar los dos exámenes y los dos trabajos individuales.

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

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

La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación comportará una calificación de cero en el procedimiento correspondiente, sin perjuicio de la apertura de expediente disciplinario.

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)