



GUÍA DOCENTE 2023-2024
Narrativa audiovisual en videojuegos

1. Denominación de la asignatura:

NARRATIVA AUDIOVISUAL EN VIDEOJUEGOS

Titulación

Grado en Diseño de Videojuegos

Código

8350

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, Geografía y Comunicación

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

Fátima Gil (fatimagg@bu.es) / Kim Martínez García (kmartinez@ubu.es)

3.b Coordinador/a de la asignatura

Fátima Gil Gascón

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

2º curso, 1º semestre

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

Básica

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6 ECTS



7. Competencias que debe adquirir el/la estudiante 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).

CT03 - Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.
CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.
CT05 - Capacidad de trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.
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.

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
Los objetivos docentes de la asignatura son: • Comprender los mecanismos narrativos propios del formato y ser capaces de aplicarlos. • Aprender las formas de interacción de la narrativa transmedia. • Entender de qué manera se percibe y se asume una imagen secuencial. • Conocer los tipos de planos y su significado. • Entender la complejidad del montaje y sus posibilidades expresivas.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)



Narrativa audiovisual en Videojuegos

1. La percepción visual

- 1.1. Qué vemos y cómo lo vemos.
- 1.2. Teorías de la percepción
- 1.3. Realidad y ficción
- 1.4. Los convencionalismos visuales

2. La imagen en los videojuegos

- 2.1. El videojuego como formato audiovisual
- 2.2. Cinemáticas
- 2.3. Formatos publicitarios (tráiler, review, gameplay)
- 2.4. Otros formatos

3. Los escenarios

- 3.1. La narrativa del entorno
- 3.2. Diseño audiovisual de los elementos escénicos
- 3.3. Líneas guía
- 3.4. Estructuras de los escenarios

4. La identidad audiovisual

- 4.1. El jugador en el espacio
- 4.2. Tipos de presencia
- 4.3. Los roles en el espacio
- 4.4. Los movimientos en el espacio

5. Las cámaras en los videojuegos

- 5.1. La cinematografía
- 5.2. Cinemáticas
- 5.3. El guion técnico
- 5.4. Diseño de cámaras interactivas
- 5.5. Las cámaras según géneros de videojuegos

6. El sonido

- 6.1. Tipos de sonido
- 6.2. Características narrativas del sonido
- 6.3. Composición del paisaje sonoro

8.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Arheim, R. , (2011) Arte y percepción visual , Alianza,
Aumont, J. ;Berlanga, A; Marie, M. et alii, (2008) Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje, Paidós,
Casetti, F. y Di Chio, F., (1991) Cómo analizar un film, Paidós,
Chris Solarski, (2017) Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design, CRC Press,
González, D. , (2015) Arte de Videojuegos. Da forma a tus sueños , Castellano,
Juul, J., (2011) Half-Real: Video Games Between Real Rules And Ficción Worlds Por



Jesper Juul , N, MIT,
Mark Haigh-Hutchinson, (2009) Real Time Cameras: A Guide for Game Designers and Developers, CRC Press,
Michael Nitsche, (2008) Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds, The MIT Press,
Navarro, V., (2016) Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos, Shangrila,
Navarro, V. , (2020) Gaming and Watching: Apuntes sobre videojuegos, cine, animación y cultura digital (2010-2019) , Rapiitbook,
Pérez. O., (2012) El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego, Laertes,
Planells, A. , (2017) Videojuegos y mundos de ficción, Cátedra,
V.V.A.A. , (2015) Game and play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. , UOC,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Navarro, V. , (2019) Cine Ludens. 50 diálogos entre el juego y el cine., UOC,
V.V.A.A., (2015) Videojuegos arte y narrativa audiovisual, ESNE,
Villalobos, J.M., (2016) Cine y videojuegos: Un diálogo transversal, Heroes de Papel,
Yanet, F. y Prosper, J. , (2009) Narrativa audiovisual: estrategias y recursos, Síntesis,

8.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8350&auth=SAML

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

Clases teóricas, clases prácticas (pequeño grupo), lecturas y reseñas ,exposiciones públicas, participación en foros, tutorías realización de trabajos, informes, memorias y pruebas de evaluación.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Lecciones magistrales y exposición de dudas	CB01, CB02, CG03, CG05, CG14, CE-COM03	36	0	36
Resolución de problemas. Análisis y estudio de casos	CB3, CG17, CT03, CE-COM04	14	0	14
Trabajo autónomo del	CB5, CG16, CT02,	0	92	92



alumno: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CT08,			
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CB4, CG02, CT01, CT04, CT05, CT06, CT07	4	4	8
Total		54	96	150

10. Sistemas de evaluación:

La evaluación de esta asignatura consistirá en un examen teórico y varias actividades teórico prácticas individuales y grupales. En función del número de alumnos/as, uno de ellos podría ser una exposición en clase. Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen.

Los alumnos que no aprueben la asignatura en la convocatoria ordinaria, únicamente deberán realizar los procedimientos (trabajos y/o examen) que no hayan superado. Los trabajos grupales y las exposiciones en clase, si las hubiera, podrán ser modificados por un trabajo teórico-práctico individual.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	20 %	0 %
Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico	30 %	50 %
Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia	50 %	50 %
Total	100 %	100 %



Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o director de 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 resolver la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos). El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

11. Calendarios y horarios:

A consultar en la web de la titulación

12. Idioma en que se imparte:

Castellano