



GUÍA DOCENTE 2026-2027
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) :

Oscar Gómez Pascual (ogpascual@ubu.es)

3.b Coordinador/a de la asignatura

Oscar Gómez Pascual (ogpascual@ubu.es)

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 // Resultados de aprendizaje

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.

ODS 5.1. Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo

ODS 16.1. Reducir significativamente todas las formas de violencia y las correspondientes tasas de mortalidad en todo el mundo.

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 emergente.
- 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 Tema 1. Escenarios de los videojuegos Tema 2. Identidad del jugador Tema 3. Cámaras cinemáticas e interactivas Tema 4. Sonido: características y tipología Tema 5. 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 Tema 6. 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
8.3- 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/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar 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/resulta do de aprendizaje relacionado	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 alumno: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CB5, CG16, CT02, CT08,	0	92	92
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. Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen y aprobar cada trabajo individual o grupal.

Los alumnos que no aprueben la asignatura en la convocatoria ordinaria, únicamente deberán realizar los procedimientos (trabajos y/o examen) que no hayan superado. No se contempla la posibilidad de mejora de calificación repitiendo alguno de los procedimientos ya aprobados.

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.



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	20 %	20 %
Realización de trabajos	40 %	40 %
Examen teórico	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

EVALUACIÓN EXCEPCIONAL

El alumnado 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 deber 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.

La evaluación excepcional consistirá en:

- 1.- Realización de trabajos individuales (50%).
- 2.- Examen teórico (50%).

Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen y cada trabajo individual.

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

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.- Realización de trabajos individuales (50%).
- 2.- Examen teórico (50%).

Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen y cada trabajo individual.

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.



11. Calendarios y horarios:

A consultar en la web de la titulación

12. Idioma en que se imparte:

Castellano (English friendly)