



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

Guía Docente

Guion y narrativa para cine y videojuegos

**Grado en Creación Digital, Animación y
Desarrollo de Videojuegos**

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2025-2026

Contenido

RESUMEN.....	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA.....	4
CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	7
METODOLOGÍAS DOCENTES	7
EVALUACIÓN.....	8
DESCRIPCIÓN DE LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN	8
1. PRIMERA MATRICULA	8
2. SEGUNDA Y SIGUIENTES MATRICULAS	9
3. INFORMACIÓN ADICIONAL.....	10
BIBLIOGRAFÍA.....	12

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Grado en Creación Digital, Animación y Desarrollo de Videojuegos
Asignatura	Guion y narrativa para cine y videojuegos
Carácter	Formación Básica
Curso	Primer Curso
Semestre	1
Créditos ECTS	6,0
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2025-2026

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Iván Martín
Correo Electrónico	ivan.martin@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a viernes bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimiento

CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos.

CN03 - Conocer el estado actual de la industria del videojuego, su evolución tecnológica y organizativa, así como su capacidad de adaptación a diferentes contextos.

CN04 - Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos.

Habilidades

HB03 - Identificar en documentación propia del sector de la animación y el videojuego metodologías para diseñar y desarrollar personajes y entornos completos con elementos de modelado, animación, programación y efectos.

HB05 - Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación.

Competencias

CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1: Fundamentos del guion literario

- Estructura básica de un guion: introducción, nudo y desenlace.
- Técnicas de escritura creativa y diálogos.
- Conceptos de ritmo y tensión narrativa.
- Herramientas para el desarrollo de escaletas y storyboards.
- Formato profesional de guion.

Bloque 2: Desarrollo de personajes y trama

- Creación de perfiles de personajes complejos y creíbles.
- Desarrollo de arcos argumentales y su evolución.
- Interacciones y relaciones entre personajes.
- Construcción de mundos y ambientaciones.

Bloque 3: Elementos visuales y puesta en escena

- Diseño de escenarios y ambientación visual.
- Uso de color y texturas para el storytelling.
- Animaciones y efectos visuales.
- Cámara y movimientos en la narrativa visual.

Bloque 4: Narrativa y expresión

- Estilos narrativos y punto de vista.

- Técnicas de narración interactiva.
- Integración de elementos multimedia.
- Uso de la música y el sonido para reforzar la narrativa.

Bloque 5: Narrativa de videojuegos

- Modelo de análisis videolúdico: narrativa proposicional
- Modelo de análisis videolúdico: retronarratividad
- Modelo de análisis videolúdico: dimensión social y su influencia en la construcción narrativa

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

SEMANA	TEMA
1	Introducción a la asignatura. Presentación del guion literario. Estructura básica: introducción, nudo y desenlace. Ejercicios prácticos de estructura.
2	Técnicas de escritura creativa. Diálogos efectivos. Actividades de escritura colaborativa.
3	Ritmo narrativo y tensión. Análisis de fragmentos audiovisuales. Práctica de reescritura con foco en tensión.
4	Escaletas y storyboards. Desarrollo de una idea en escaleta. Boceto de storyboard inicial.
5	Diseño de personajes. Creación de perfiles psicológicos y visuales. Taller de personajes.
6	Arcos argumentales. Evolución narrativa del personaje. Ejercicio práctico por equipos.
7	Relaciones entre personajes. Conflictos y vínculos. Análisis de ejemplos. Escritura de escenas duales.
8	Mundos y ambientaciones. Geografía narrativa. Diseño básico de entornos. Diseño de escenarios. Revisión de ambientaciones visuales.
9	Color, texturas y su valor narrativo. Actividad creativa: reinterpretación visual de una escena.
10	Introducción a animaciones y efectos visuales. Conceptos básicos y narrativa visual. Uso de cámara y movimientos en la narrativa. Taller de storyboard dinámico.
11	Estilos narrativos y punto de vista. Narrador, foco narrativo y tono. Escritura de escena desde distintos puntos de vista.
12	Narración interactiva. Decisiones, ramificaciones y estructuras no lineales. Integración multimedia. Sonido y música como refuerzo emocional y narrativo. Diseño narrativo audiovisual.
13	Modelo de análisis videolúdico: narrativa proposicional. Teoría y análisis de casos prácticos.
14	Modelo de análisis videolúdico: retronarratividad. Teoría y análisis de casos prácticos.
15	Modelo de análisis videolúdico: dimensión social del videojuego. Teoría y

	análisis de casos prácticos.
16	Presentación de trabajos.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cod.	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS TOTALES	HORAS PRESENCIALES
AF1	Clases Expositivas teórico prácticas	30	30
AF2	Proyectos prácticos en el aula	24	24
AF3	Tutorías Grupales	9	9
AF4	Tutorías individuales	3	3
AF6	Trabajo autónomo del estudiante	82	0
AF7	Evaluación	2	2
Totales		150	68

Cod.	Descripción de actividad formativa
AF1	Clases expositivas teórico prácticas: Actividad formativa en el aula para la explicación de conceptos, teorías y estudio de casos. Metodología expositiva donde se prioriza la acción del profesor.
AF2	Proyectos Prácticos en el aula: Actividad formativa en el aula que se orienta a la resolución de problemas, casos prácticos, ... bajo la supervisión y asesoramiento del profesor.
AF3	Tutorías Grupales: Actividad formativa donde el profesor/tutor orienta y/o asesora académica y profesionalmente a los estudiantes para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.
AF4	Tutorías Individuales: Actividad formativa donde el profesor/tutor orienta y/o asesora personal, académica y profesionalmente al estudiante para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.
AF6	Trabajo Autónomo del Estudiante: Actividad formativa fuera del aula en la que el estudiante desarrolla su capacidad de aprendizaje autónomo a través de la realización de trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio, ...
AF7	Evaluación: Actividad formativa que consiste en la demostración de la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos en la asignatura a través de la realización de una prueba de evaluación.

METODOLOGÍAS DOCENTES

ID	DESCRIPTOR
MD1	Metodología clásica (lecciones magistrales): El profesor asume el protagonismo en el proceso de aprendizaje. Se constituye en transmisor fundamental del contenido y ejerce de intermediario entre el conocimiento y los estudiantes. Puede utilizar diferentes tecnologías de apoyo en su actividad expositiva como son presentaciones, vídeos, etc. y realizar actividades formativas de análisis, reflexión, debates de la información proporcionada, etc.
MD2	Aprendizaje Orientado a Proyectos o Basado en Proyectos (ABP) o Learning by Projects o Project Based Learning (PBL): Los estudiantes realizan un proyecto (o varios) en un tiempo determinado. Los proyectos pueden orientarse a la creación de un producto final, la elaboración de un contenido, el diseño de un programa de intervención profesional o la

	resolución de un problema. Exige utilizar un proceso adecuado de análisis y recogida de información, planificar los procedimientos, estrategias y recursos necesarios, para el diseño y la elaboración del producto, etc. En este proceso, los estudiantes deben aplicar los conocimientos, destrezas y competencias adquiridas y utilizar los recursos adecuados o disponibles. El profesor actúa como supervisor y asesor del trabajo del de los estudiantes. Estos proyectos pueden realizarse en grupo o de manera individual.
--	---

EVALUACIÓN

DESCRIPCIÓN DE LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Tabla: Criterios de evaluación

ID	SISTEMA DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL
SE1	Realización de Trabajos y Prácticas	Para superar este apartado los estudiantes tendrán que presentar un trabajo final de asignatura, individual o en pareja, de escritura de guion de una cinemática, acompañado de un dossier que explique el concepto, temática y argumento del videojuego.	50
SE2	Pruebas de evaluación teórico prácticas	La prueba de evaluación teórico práctica consistirá en un examen con dos apartados, uno de carácter teórico de preguntas de tipo test y/o desarrollo y otra de carácter práctico.	40
SE3	Asistencia y participación activa	La participación se medirá a través de tareas de clase a modo de entregables que servirán para evaluar la actitud y progresión del alumno.	10

1. PRIMERA MATRÍCULA

En primera matrícula los estudiantes deberán superar cada una de las partes evaluativas de la asignatura para que se haga media en el cálculo de la nota final de la misma.

- Esto implicará que el parte relativa al examen deberá ser superada, de forma que si este consta de teoría y práctica ambas deberán estar aprobadas para computar en la asignatura
- Las actividades evaluativas también deberán superarse de forma independiente para computar para el cálculo de la nota de la asignatura
- Se penalizarán las faltas de ortografía en la realización de los exámenes y trabajos escritos.
- La participación presencial será evaluada en los trabajos en grupo en el aula siguiendo las indicaciones que establezca el docente el primer día de clase.

Convocatoria ordinaria:

La convocatoria ordinaria estará conformada por los elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. Cada uno de los cuales debe ser superado de forma independiente para proceder a calcular la nota de la asignatura.

En el caso de la pérdida de la evaluación continua por asistencia el alumno no tiene derecho a realizar la prueba de evaluación teórico práctica.

Convocatoria extraordinaria:

La convocatoria extraordinaria estará conformada por los elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. El estudiante se presentará a aquellas partes que no superase en convocatoria ordinaria. Si ha suspendido la parte de realización de trabajos deberá presentar nuevamente dichos trabajos que podrán ser o no los mismos según indique el docente. Si la parte no superada es el examen deberá presentarse a un nuevo examen en su totalidad (teoría y/o práctica) según la estructura que posea el mismo y del que habrá sido informado el estudiante a inicios de la asignatura. En el caso en el que el alumno esté realizando la convocatoria extraordinaria por pérdida de evaluación continua tendrá que realizar la prueba de evaluación teórico-práctica que en este caso no habrá podido realizar en ordinaria y una prueba adicional que compense el peso que tenga la asistencia en convocatoria ordinaria.

Dispensa académica:

Para aquellos estudiantes que hayan obtenido dispensa académica por causa justificada, se establecerá un sistema alternativo de evaluación siguiendo lo recogido en Normativa de Evaluación de la Universidad.

<https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Normativa-de-Evaluacion.pdf>

El sistema alternativo de evaluación estará conformado por los tres elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. En el caso de dispensa, se sustituirá asistencia y/o participación por otra actividad formativa adecuada que permita alcanzar los resultados de aprendizaje previstos y obtener la calificación máxima de la asignatura siguiendo las indicaciones que establezca el docente al comienzo de la asignatura.

Dicha actividad de dispensa académica consistirá un trabajo de análisis que estará a disposición en el campus virtual de la asignatura.

2. SEGUNDA Y SIGUIENTES MATRICULAS

Las segundas y siguientes matriculas poseerán una evaluación idéntica a la expuesta en primera matrícula en la que no se almacenarán entregas de cursos anteriores ni notas de pruebas de la matrícula anterior. A todos los efectos el estudiante debe volver a realizar y superar todas las partes reflejadas en la Tabla: Criterios de evaluación.

Convocatoria de finalización de estudios y convocatoria de gracia

En el caso de convocatoria de finalización de estudios y convocatoria de gracia se aplicará el sistema de evaluación de dispensa académica.

3. INFORMACIÓN ADICIONAL

Entrega de actividades:

Según está establecido institucionalmente, todos los ejercicios y trabajos se deben entregar por el Campus Virtual de la Universidad. No se aceptarán entregas en el correo electrónico del docente.

El trabajo se entregará en la fecha indicada por el docente.

Es el estudiante el responsable de garantizar dichas entregas y plazos en el Campus Virtual. Todos aquellos trabajos presentados fuera de fecha o por otras vías diferentes al Campus Virtual o a las indicadas por el docente contarán como no presentados.

El formato de entrega será el que indique el docente para cada una de las actividades en particular.

Si por capacidad o formato, no se puede realizar una entrega por el Campus Virtual, el docente informará de la vía alternativa de almacenamiento que suministra la universidad y su mantenimiento será responsabilidad del estudiante.

En cualquier caso, el trabajo deberá permanecer accesible hasta que finalice el curso académico.

El docente deberá realizar una copia de todos aquellos trabajos que por su naturaleza no puedan estar almacenados en el Campus Virtual.

Normativa:

Todas las pruebas susceptibles de evaluación, así como la revisión de las calificaciones, estarán supeditadas a lo establecido en la Normativa de Evaluación, la Normativa de Permanencia y la Normativa de Convivencia de la Universidad del Atlántico Medio públicas en la web de la Universidad:

<https://www.universidadatlanticomedio.es/universidad/normativa> .

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en estas normativas. El personal docente tiene a su disposición una herramienta informática antiplagio que puede utilizar según lo estime necesario. El estudiante estará obligado a aceptar los permisos de uso de la herramienta para que esa actividad sea calificada.

Sistemas de evaluación

La calificación final se basará en una puntuación total de 10 puntos obtenida por el estudiante, de acuerdo con la siguiente escala:

Nota	Valor numérico
Suspense:	0 - 4,9
Aprobado:	5 - 6,9
Notable:	7 - 8,9
Sobresaliente:	9 - 10
No Presentado	(NP)

Matrícula de Honor. Para optar a la matrícula de honor se debe haber obtenido sobresaliente, además de una mención especial a criterio del docente de la asignatura en función del rendimiento e implicación del estudiante en la asignatura. El número de matrículas a repartir por cada asignatura es calculado por la aplicación del campus.

Si el estudiante no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Exámenes

Al examen solo se podrá acudir con la dotación que indique el docente responsable de la asignatura y el estudiante deberá acudir correctamente identificado. Según la parte del examen se podrá o no contar con dispositivos electrónicos, acceso a internet u otras herramientas o utilidades. El docente tiene la potestad de expulsar al estudiante del examen si se hace uso de cualquier elemento no autorizado en el examen, obteniendo una calificación de suspenso.

En caso de producirse alguna irregularidad durante la celebración del examen o prueba de evaluación, se podrá proceder a la retirada inmediata del examen, expulsión del estudiante, calificación de suspenso y apertura de expediente si se considerase el caso.

El estudiante podrá solicitar la modificación de pruebas de evaluación por escrito a través de correo electrónico dirigido a Coordinación Académica, aportando la documentación justificativa correspondiente, dentro de los plazos indicados en cada caso en la Normativa de evaluación.

<https://universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos//ES/Normativa-de-Evaluacion.pdf>

Se justificarán aquellas faltas sobrevenidas (solicitándose posteriormente documentación para dicha justificación) que sean debidas, únicamente, en caso de Ingreso hospitalario del estudiante o de un familiar de primer grado, lesión o incapacidad temporal del estudiante, fallecimiento de familiar o nacimiento de un hijo o hija.

Estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales

A fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, los y las estudiantes con discapacidad o con necesidades educativas especiales podrán solicitar adaptaciones curriculares para el seguimiento de sus estudios acorde con el Programa de Atención a la Diversidad de la UNAM:

https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Programa_atencion_diversidad.pdf

BIBLIOGRAFÍA

Básica

- Aarseth, E. J. (1997). Cybertext: perspectives on ergodic literature. Maryland: JHU Press
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. Parnasso (3) 365-371
- Huizinga, J. (1972). Home Ludens. Madrid: Alianza Editorial
- Juul, J. (2001). Games Telling Stones? A brief note on games and narratives. Game Studies. Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Martín, I. (2015). Análisis narrativo del guion de videojuego. Madrid: Síntesis.
- Pérez-Latorre, O. (2010). Análisis de la Significación del Videojuego. Tesis Doctoral, Barcelona: Universitat Pompeu Fabra

Complementaria

- Frasca, Gonzalo. (2003). Simulation versus Narrative. In: Wolf, Mark J. P. and Perron, B. (2003). The Video Game Theory Reader. Nueva York: Routledge. pp. 221 to 235
- Juul, J. (2011). Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. Massachusetts: MIT press
- Murray, J. H. (1999). Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Paidós Ibérica
- Scolari, Ca. (2013). Narrativas transmedia. Barcelona: Deusto
- Rodríguez Prieto, Rafael (coord.) (2016): Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo, Héroes de Papel

Recursos web

- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. Game studies, 1 (1). Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Journal of MUD research, 1 (1), 19. Recuperado de <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>