



UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

GUÍA DOCENTE

NARRATIVA AUDIOVISUAL PARA CINE Y
MEDIOS DIGITALES

TÍTULO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN DISEÑO DE
VIDEOJUEGOS
PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO 2022-2023

ÍNDICE

RESUMEN.....	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS.....	3
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE.....	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA.....	5
METODOLOGÍAS	7
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	7
SISTEMA DE EVALUACIÓN	8
BIBLIOGRAFÍA	17

RESUMEN

Centro	FACULTAD DE COMUNICACIÓN		
Titulación	TÍTULO UNIVERSITARIO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		
Asignatura	Narrativa Audiovisual para Cine y Medios Digitales	Código	
Materia	Comunicación		
Carácter	Obligatoria		
Curso	Primero		
Semestre	1		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Castellano		
Curso académico	2022-2023		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	IVÁN MARTÍN RODRÍGUEZ
Correo electrónico	ivan.martin@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	828-019-019
Tutorías	<p>Consultar horario de tutorías en el campus virtual. El horario de atención al estudiante se publicará al inicio de curso en el Campus Virtual. En caso de incompatibilidad con las franjas horarias establecidas pueden ponerse en contacto a través del <i>mail</i> para concertar una tutoría fuera de este horario.</p> <p>Se ruega que se solicite la tutoría a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.</p>

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

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:

CG4: Adquirir la conciencia necesaria sobre las necesidades de accesibilidad de un proyecto para evaluar cómo afectan a su diseño y desarrollo.

CG5: Desarrollar en el alumnado las capacidades formales, expresivas y comunicativas necesarias para poder expresar con rigor académico todos los actos de comunicación necesarios tanto dentro de un grupo como ante un posible cliente.

CG6: Fomentar en el alumno la actitud de pensamiento crítico dentro de los procesos de evaluación tanto de productos propios como ajenos de manera que le permitan establecer unos criterios de calidad adecuados al contexto.

CG7: Fomentar tanto el desarrollo individual como la capacidad de trabajar en equipo mejorando las habilidades de cooperación y liderazgo.

CG8: Desarrollar tanto las habilidades académicas, como las capacidades técnicas e intelectuales que permitan a los alumnos crear productos interactivos.

CG9: Desarrollar en los alumnos las habilidades personales y profesionales necesarias que le brinden la oportunidad de obtención o mejora de empleo.

Competencias transversales:

No existen datos

Competencias específicas:

CE11: Comprender las teorías y reglas de las imágenes fijas y secuenciales.

CE12: Analizar las estructuras narrativas fundamentales empleadas en el desarrollo de contenido audiovisual.

CE13: Analizar los aspectos gráficos que caracterizan un elemento visual y entender la aplicación que se hace de los mismos dentro de una obra.

CE14: Conocer las técnicas y herramientas que nos permiten elaborar propuestas visuales dentro del desarrollo de un proyecto creativo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

Generar elementos narrativos audiovisuales que se adapten al contexto de una propuesta personal o ajena, teniendo en cuenta los patrones narrativos conocidos y aportando componentes innovadores.

Determinar los aspectos gráficos más apropiados para el desarrollo de un elemento visual dentro de una propuesta.

Seleccionar y usar eficientemente las herramientas apropiadas para el desarrollo de un elemento visual.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

La narrativa audiovisual
El guion cinematográfico
El guion de videojuegos

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

TEMA 1: LA NARRATIVA AUDIOVISUAL

- 1.1. Historia, relato y diegesis
- 1.2. La estructura narrativa
- 1.3. La estética y la narrativa
 - 1.3.1. El plano
 - 1.3.2. La composición visual
 - 1.3.3. Puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie
- 1.4. El espacio audiovisual
 - 1.4.1. La profundidad de campo
 - 1.4.2. El espacio *in* y el espacio *off*
 - 1.4.3. El espacio orgánico e inorgánico
- 1.5. Tiempo y montaje

TEMA 2: EL GUION CINEMATográfico

- 2.1. Formato de guion
- 2.2. Diálogo y acotaciones

TEMA 3: GUION DE CINE Y VIDEOJUEGOS: ASPECTOS COMUNES

- 3.1. El personaje
 - 3.1.1. La función del personaje en el relato
 - 3.1.2. Psicología del personaje: los rasgos de la personalidad
 - 3.1.3. La motivación del personaje
 - 3.1.4. El personaje y los arcos argumentales
 - 3.1.5. Los arquetipos o eneatis
 - 3.1.6. El antagonista y el villano
- 3.2. La situación y el conflicto
 - 3.2.1. El conflicto como motor de la acción
 - 3.2.2. Los tipos de conflicto
 - 3.2.3. Sucesos y acontecimientos

TEMA 4: GUION DE VIDEOJUEGOS

- 4.1. Las particularidades del guion de videojuegos
 - 4.1.1. La narrativa proposicional
 - 4.1.2. La retronarratividad

- 4.1.3. La dimensión social del videojuego
- 4.2. Gameplay y cinemática
- 4.3. El espacio narrativo en el videojuego
 - 4.3.1. La ambientación
 - 4.3.2. El espacio como elemento de comunicación
 - 4.3.3. El espacio 2D, 3D, AR y VR
 - 4.3.3. El espacio estratificado: los sandbox
- 4.4. El personaje en el videojuego
 - 4.4.1. La progresión del protagonista
 - 4.4.2. Subjefe, jefe y jefe final
 - 4.4.3. El NPC o PNJ
- 4.5. La disonancia ludo-narrativa

**ESCENARIO A – PRESENCIALIDAD ADAPTADA
(MEMORIA VERIFICADA)**

METODOLOGÍA

Método expositivo. Lección magistral Estudio individual
Resolución de problemas Metodología por proyectos
Tutoría presencial (individual y/o grupal) Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clases expositivas teórico prácticas	50
Proyectos prácticos con el docente	20
Tutoría y seguimiento individual	5
Tutoría grupal	5
Evaluación	4
Trabajo autónomo del alumno	50
Prácticas	8
Talleres	8

"Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo Autónomo del Alumno."

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Realización de trabajos y prácticas	50%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	40%
Asistencia y participación activa	10%

Sistemas de evaluación

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados. La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente. Sistemas de evaluación

Convocatoria ordinaria

La evaluación en convocatoria ordinaria tendrá las siguientes partes:

- Examen teórico-práctico: este constará de tres partes. La primera será un examen tipo test de 20 preguntas, cada una con cuatro alternativas de respuesta siendo solo una correcta. Este apartado supondrá un 30% de la nota del examen. Cada tres respuestas erróneas restarán el total de una pregunta correcta. La segunda estará compuesta por 10 preguntas de respuesta corta. Esta tendrá un valor del 30% de la nota del examen. La última de las partes será un análisis, en el día del examen, de un pequeño fragmento cinematográfico elegido por el profesor, completando una serie de apartados. Esta supondrá el 40% de la nota de la prueba.
- El trabajo individual será un compendio de tres entregas que corresponderán a los temas dados a lo largo de la asignatura.

Todos los trabajos presentados durante el curso académico deben seguir el formato de presentación de trabajos aprobado por la universidad.

Los estudiantes que participan en programas de movilidad y que cuenten con alguna de las asignaturas de su acuerdo académico como no superadas en destino, o estuvieran calificadas como no presentadas, podrán presentarse en la convocatoria extraordinaria optando al 100% de la calificación siguiendo los criterios de calificación de la guía docente. Tal y como recoge la Normativa de Permanencia, el estudiante tendrá derecho a máximo de dos convocatorias

Convocatoria extraordinaria y siguientes:

Cuando no se haya superado la asignatura en la Convocatoria Ordinaria se podrá acudir a la Convocatoria Extraordinaria.

A la Convocatoria Extraordinaria se podrá acudir con una sola de las partes no superadas (Examen y Trabajo) o con ambas, ya que en esta Convocatoria sí se guardarán las notas de las partes aprobadas.

Los alumnos que no hayan superado el examen o los trabajos tendrán que repetir la prueba encuestión con los mismos apartados, características y criterios de evaluación.

Tanto el Examen como el Trabajo serán distintos a los de las Convocatoria Ordinaria. Por lo tanto, si un Trabajo está suspendido no será posible presentar el mismo con las correcciones necesarias, sino realizar uno completamente nuevo y desde cero, siendo igualmente necesario el visto bueno del profesor respecto a la elección de este nuevo trabajo.

Todos los trabajos entregados por el alumno durante el curso académico deben respetar el formato para la presentación de trabajos vigente en la Universidad.

En caso de no superar el proyecto o proyectos finales de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno entregará en convocatoria extraordinaria un trabajo distinto al propuesto en la convocatoria ordinaria o una mejora sustancial del ya presentado.

En caso de no superar el examen final de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno tendrá que volver a realizarlo en la convocatoria extraordinaria. Dicho examen teórico-práctico constará de preguntas tipo 'test', preguntas cortas y la realización de un caso práctico.

En el caso de que el alumno asista a clase en un porcentaje inferior al 75% de las sesiones lectivas de la asignatura, únicamente podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico, trabajos y prácticas) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias mínimas de la misma.

Criterios de calificación

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final: es necesario superar cada parte de la evaluación con una nota mínima de 5 puntos.

Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 40% de la nota final.

Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 50% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.

Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso deberá acudir a la convocatoria extraordinaria, entendiéndose no superada la parte de realización de trabajos y prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria.

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio. Del mismo modo se revisará el código, así como los modelos y assets presentados como parte de los proyectos y prácticas de la asignatura, aplicando el mismo criterio porcentual para la consideración de plagio.

Las penalizaciones por plagio podrán ser:

Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal;

-Suspenseo del trabajo;

-Suspenseo de la asignatura;

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de las convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.

Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Sólo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.

Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computarán como faltas dobles.

ESCENARIO B – SUSPENSIÓN COMPLETA DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL

METODOLOGÍA

Método expositivo. Lección magistral Estudio individual
 Resolución de problemas Metodología por proyectos
 Tutoría presencial (individual y/o grupal) Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

Desarrollo de la asignatura:

La asignatura se desarrollará telemáticamente debido a la imposibilidad de hacerlo presencialmente. Para ello se hará uso del campus virtual de la universidad y las herramientas que este proporciona: espacio para colgar contenidos para los alumnos, clases online planificadas con antelación y comunicadas a los alumnos a través del campus, foros y blogs para realizar debates y aclaración de dudas, espacio para planificar las tareas a los alumnos y que estos las suban en tiempo y forma, tablón del docente para comunicar a los alumnos las tareas, clases online, foros y cualquier información importante que considere el/la docente. Los contenidos de la asignatura se impartirán con los medios indicados para cumplir lo especificado en esta guía y en la memoria del grado.

Aparte de lo indicado anteriormente los/las docentes y alumnos/as al disponer de un correo institucional de Office 365 tienen la posibilidad de utilizar la aplicación “Microsoft Teams”, que mejorará también el apoyo a la actividad docente en modo remoto.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clases expositivas teórico prácticas	50
Proyectos prácticos en el aula	20
Tutoría y seguimiento individual	5
Tutoría grupal	5
Evaluación	4
Trabajo autónomo del alumno	50
Prácticas	8
Talleres	8

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Realización de trabajos y prácticas	50%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	40%
Asistencia y participación activa	10%

Sistemas de evaluación

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados. La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

Evaluación:

La evaluación se realizará a través del campus virtual, en modalidad online. Para ello los docentes disponen del espacio "test" en el campus virtual de cada asignatura. Estos test podrán incluir preguntas de diverso tipo (test, cortas, ...) permitiendo al docente adaptar el examen teórico-práctico de su asignatura a esta opción. Cada test permite valorar individualmente la puntuación de cada pregunta, modificándola posteriormente según la respuesta del alumno/a. Una vez corregido y valorado cada test, se comunica al alumno vía campus virtual la nota obtenida en el mismo.

Los demás ítems de la evaluación permanecen igual. Lo único que cambia es la realización del examen presencial, que pasará a realizarse vía online. La entrega de trabajos se realizará a través del campus virtual, en las tareas habilitadas para ello por el docente. Si el trabajo incluye la presentación del mismo, el alumno podrá elaborar un vídeo de su presentación y enviarla al docente o realizarla de forma grupal utilizando el campus virtual o la herramienta TEAMS. Estos criterios quedarán a elección del docente. Todos los trabajos y prácticas se entregarán a través del campus virtual, siendo evaluados y dando feedback al alumno desde la plataforma.

La asistencia y participación se evaluará teniendo en cuenta la asistencia y participación de los alumnos a las clases online. Las clases telemáticas se impartirán en el mismo horario en el que se celebraban las clases presenciales.

Tutorías:

Las tutorías se realizarán en modalidad telemática a través del campus virtual. Para ello en el apartado de “Clases online” se permite elegir entre las opciones “clase”, “tutoría individual” o “tutoría grupal”. Las tutorías se pueden llevar a cabo también a través de los chats y foros proporcionados por el campus virtual.

Sistemas de evaluación Sistemas de evaluación
Convocatoria ordinaria

La evaluación en convocatoria ordinaria tendrá las siguientes partes:

- Examen teórico-práctico: este constará de tres partes. La primera será un examen tipo test de 20 preguntas, cada una con cuatro alternativas de respuesta siendo solo una correcta. Este apartado supondrá un 30% de la nota del examen. Cada tres respuestas erróneas restarán el total de una pregunta correcta. La segunda estará compuesta por 10 preguntas de respuesta corta. Esta tendrá un valor del 30% de la nota del examen. La última de las partes será un análisis, en el día del examen, de un pequeño fragmento cinematográfico elegido por el profesor, completando una serie de apartados. Esta supondrá el 40% de la nota de la prueba.
- El trabajo individual será un compendio de tres entregas que corresponderán a los temas dados a lo largo de la asignatura.

Todos los trabajos presentados durante el curso académico deben seguir el formato de presentación de trabajos aprobado por la universidad.

Los estudiantes que participan en programas de movilidad y que cuenten con alguna de las asignaturas de su acuerdo académico como no superadas en destino, o estuvieran calificadas como no presentadas, podrán presentarse en la convocatoria extraordinaria optando al 100% de la calificación siguiendo los criterios de calificación de la guía docente. Tal y como recoge la Normativa de Permanencia, el estudiante tendrá derecho a máximo de dos convocatorias por curso académico.

Convocatoria extraordinaria y siguientes:

Cuando no se haya superado la asignatura en la Convocatoria Ordinaria se podrá acudir a la Convocatoria Extraordinaria.

A la Convocatoria Extraordinaria se podrá acudir con una sola de las partes no superadas (Examen y Trabajo) o con ambas, ya que en esta Convocatoria sí se guardarán las notas de las partes aprobadas.

Los alumnos que no hayan superado el examen o los trabajos tendrán que repetir la prueba encuestión con los mismos apartados, características y criterios de evaluación.

Tanto el Examen como el Trabajo serán distintos a los de las Convocatoria Ordinaria. Por lo tanto, si un Trabajo está suspendido no será posible presentar el mismo con las correcciones

necesarias, sino realizar uno completamente nuevo y desde cero, siendo igualmente necesario el visto bueno del profesor respecto a la elección de este nuevo trabajo.

En caso de no superar el examen final de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno tendrá que volver a realizarlo en la convocatoria extraordinaria. Dicho examen teórico-práctico constará de preguntas tipo 'test', preguntas cortas y la realización de un caso práctico.

En el caso de que el alumno asista a clase en un porcentaje inferior al 90% únicamente podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico, trabajos y prácticas) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias mínimas de la misma.

Criterios de calificación

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final: a criterio del docente qué método de evaluación se seguirá para obtener la misma.

Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de un test, resolución de problemas o casos prácticos: 40% de la nota final.

Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 50% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.

Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso deberá acudir a la convocatoria extraordinaria, entendiéndose no superada la parte de realización de trabajos y prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria.

En caso de no superar el proyecto o proyectos finales de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno entregará en convocatoria extraordinaria un trabajo distinto al propuesto en la convocatoria ordinaria o una mejora sustancial del ya presentado.

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio. Del mismo modo se revisará el código, así como los modelos y assets presentados como parte de los proyectos y prácticas de la asignatura, aplicando el mismo criterio porcentual para la consideración de plagio.

Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal;
- Suspenso del trabajo;
- Suspenso de la asignatura;

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.

Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Sólo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 90% de asistencia a la asignatura.

Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computarán como faltas dobles.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game studies*, 1 (1). Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Maryland: JHU Press

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>

Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. *Parnasso* (3) 365-371

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

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/>

Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Massachusetts: MIT press

Martín, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid: Síntesis.

Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós Ibérica

Pérez-Latorre, O. (2010). *Análisis de la Significación del Videojuego*. Tesis Doctoral, Barcelona: Universitat Pompeu Fabra

Complementaria

SCOLARI, CA. (2013). *Narrativas transmedia*. Barcelona: Deusto

RODRÍGUEZ PRIETO, Rafael (coord.) (2016): *Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo*, Héroes de Papel

[La asistencia a clase](#) es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.

[Las clases comienzan y terminan](#) a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.

[Está prohibido](#) comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.

[Está terminantemente prohibido](#) hacer uso del teléfono móvil con fines personales.

[Honestidad académica.](#) El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar "sin mala intención". Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El 'olvido' de una referencia será considerado plagio.

[Integridad Académica.](#) La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.

[Faltas de ortografía.](#) En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.