



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas de
Información**

Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos

Guía Docente

**Asignatura: Narrativa Audiovisual para Cine y
Medios Digitales**

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2024-2025

ÍNDICE

ÍNDICE	2
RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS	7
EVALUACIÓN	7
BIBLIOGRAFÍA	8

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Narrativa Audiovisual para Cine y Medios Digitales
Carácter	Obligatoria
Curso	1º
Semestre	1
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2024/2025

DATOS DEL PROFESORADO

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

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

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias

CP10

Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas a la práctica real de la empresa.

Conocimientos

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 prepara los proyectos de videojuegos o de animación

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Bloque 1: Fundamentos del guion literario
- Bloque 2: Desarrollo de personajes y trama
- Bloque 3: Elementos visuales y puesta en escena
- Bloque 4: Narrativa y expresión

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

TEMA 1: LA NARRATIVA AUDIOVISUAL

- 1.1. Historia, relato y diégesis
- 1.2. La estructura narrativa
- 1.3. La estética y la narrativa
 - 1.3.1. El plano y sus tipos
 - 1.3.2. La composición visual
 - 1.3.3. Puesta en escena, puesta en cuadro, 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 CINEMATOGRAFICO

- 2.1. Guion técnico y guion literario
- 2.2. 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. Modelo de análisis del videojuego
 - 4.1.1. La narrativa proposicional
 - 4.1.2. La retronarratividad
 - 4.1.3. La dimensión social del videojuego
- 4.2. Géneros y gameplay
- 4.3. La cinemática
- 4.4. El espacio narrativo en el videojuego
 - 4.4.1. La ambientación
 - 4.4.2. El espacio como elemento de comunicación
 - 4.4.3. El espacio 2D, 3D, AR y VR
 - 4.4.3. Estratificación
- 4.5. El personaje en el videojuego
 - 4.5.1. La progresión del protagonista
 - 4.5.2. Subjefe, jefe y jefe final
 - 4.5.3. El PNJ
- 4.5. La disonancia ludo-narrativa
- 4.6. Dimensión social del videojuego: PVE y PVP

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Unidad 1.

Semanas 1-4.

Unidad 2.

Semanas 5-8.

Unidad 3.

Semanas 9-12.

Unidad 4.

Semanas 13-16.

ACTIVIDADES

A lo largo de la asignatura se realizarán actividades de seguimiento y refuerzo de los contenidos impartidos. Dichas actividades servirán de referencia para evaluar la asistencia participativa del alumno en el aula.

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

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases expositivas teórico prácticas	30	100%
Proyectos Prácticos en el aula	24	80%
Tutorías Grupales y/o Individuales	12	50%
Evaluación	2	100%
Trabajo Autónomo del Alumno	82	0%
Presentación/defensas		100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%)
Realización de Trabajos y Prácticas	50
Pruebas de evaluación teórico prácticas	40
Asistencia y participación activa.	10

Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

- 0 – 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 – 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 – 8,9 Notable (NT)
- 9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

Realización de trabajos y prácticas: para superar el porcentaje asociado a la realización de trabajos y prácticas el alumno tendrá que elaborar un guion de cinemática de videojuego y un análisis video lúdico siguiendo las pautas de la rúbrica facilitada por el profesor en el campus virtual.

Pruebas de evaluación teórico-prácticas: el apartado correspondiente a las pruebas de evaluación teórico-prácticas se divide en dos exámenes: un primer parcial en el ecuador del itinerario de la asignatura, de carácter liberatorio; y un segundo parcial al término de esta. Los exámenes podrán ser de tipo test y/o desarrollo.

Asistencia y participación activa: se propondrán distintas actividades a lo largo del semestre, las cuales tendrán que ser debidamente realizadas para optar al 10% de la nota global de la asignatura. Se facilitará al alumno, a través del campus virtual, una rúbrica con la ponderación de cada actividad respecto a dicho 10%.

Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

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

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

Tanto la nota aprobada de los trabajos como la de los exámenes y sus parciales, dentro de la convocatoria ordinaria, se respetará en la convocatoria extraordinaria, por lo que el alumno solo tendrá que presentarse a aquella parte que tenga suspensa.

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/hcde.html>