

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura			
Instituto:	Arquitectura, Diseño y Arte	Modalidad:	Presencial
Departamento:	Diseño	Créditos:	6
Materia:	Narrativa y Guionismo para Videojuegos	Carácter:	Obligatorio
Programa:	Licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos	Tipo:	Curso-Taller
Clave:	DIS987817		
Nivel:	Intermedio		
Horas:	4	Teoría:	2
		Práctica:	2

II. Ubicación	
Antecedentes: Ninguno	Clave
Consecuente: Games Engines I Diseño de Interacción para Videojuegos Games Engines II Taller de Videojuegos	

III. Antecedentes
Conocimientos: Redacción, procesos de la comunicación, semiótica. Amplio conocimiento del idioma inglés.
Habilidades: Capacidad de análisis y síntesis de mensajes; exposición de ideas en forma verbal y por escrito; pensamiento crítico y habilidad de investigación. Interpretación de lecturas, redacción y argumentación de las ideas y contenidos. Manejo de programas de oficina, internet y telefonía móvil.
Actitudes y valores: Responsabilidad, honestidad, puntualidad, trabajar en equipo y de forma individual, colaborar de forma participativa en los proyectos de clase, actitud proactiva.

IV. Propósitos Generales

Que los estudiantes conozcan los elementos de la narrativa audiovisual, los criterios para el diseño del guión y las características particulares del lenguaje de los videojuegos. Que apliquen conocimientos teóricos básicos para desarrollar una historia para videojuego. Identifiquen requisitos específicos en el diseño y planeación de un videojuego pensando en el usuario y sus necesidades. Aplicar criterios básicos de diseño visual y usabilidad en el diseño de interfaces para videojuego.

V. Compromisos formativos

Intelectual: (conocimiento) El estudiante revisará los principios de la narrativa audiovisual (cine, televisión y video) en su desarrollo hacia la narrativa del videojuego reconocida como una narración lúdica interactiva. Entenderá la estructura de la narrativa del videojuego: retronarrativa. La interrelación comunicativa entre Internet, multimedia, videojuego y realidad virtual; de igual manera las características de la comunicación en movilidad. Conocerá la clasificación de los videojuegos y el rol del jugador en ellos, es decir, la relación discurso-jugador para la ludificación/jugabilidad (gamification) y/o empatía con la interfaz y la comunicación interactiva con el contenido (gameplay); el proceso de creación de los videojuegos, la importancia de todos sus elementos estructurales y su correlación para la fuerza narrativa e integración comunicativa, así como la forma de realizar el documento de diseño de un videojuego, guiones interactivos y para videojuegos (Storytelling - storyboard).

Humano: (actitudes y valores) El estudiante tendrá responsabilidad y puntualidad en sus tareas individuales y grupales, presentará en forma limpia y ordenada sus trabajos escritos. Superará los trabajos anteriores con calidad y excelencia. Será un profesional comprometido con su entorno a través del trabajo interdisciplinario, con lo que consolidará los valores de identidad y convivencia social, así como valores éticos. Desarrollará la habilidad de adaptación a las necesidades y condiciones del contexto, la reflexión y el planteamiento proyectual de nuevas formas de pensamiento creativo.

Social: (habilidades) El estudiante desarrollará habilidades críticas y de análisis sobre la comunicación interactiva y en movilidad, además de utilizar modelos de comunicación de contenidos a través del videojuego en beneficio de la sociedad. La comprensión de aspectos profesionales, éticos, de seguridad jurídica y cuestiones sociales, así como de responsabilidades en el uso de la tecnología y su impacto en el ambiente.

Profesional: (conocimiento) El estudiante elaborará un documento de diseño de un videojuego (proyecto), asimismo aplicará los elementos narrativos para construir una historia, un guión y bocetaje para videojuego. Utilizará la retronarratividad (narración proposicional y narración ergódica –editabilidad-) del videojuego como formas de expresión profesional con criterios comerciales, artísticos, educativos, culturales y/o sociales.

VI. Condiciones de operación

Espacio: Aula regular

Laboratorio:	No aplica	Mobiliario: mesa y sillas
Población:	20	
Material de uso frecuente:	A) Pizarrón acrílico B) Proyector (cañón) C) Computadora portátil D) Bocinas E) Internet F) Presentaciones electrónicas G) CD's de videojuegos H) Consola para videojuegos I) Artículos de lectura	
Condiciones especiales:	No aplica	

VII. Contenidos y tiempos estimados			
Sem.	Temas	Contenidos	Actividades
1	Unidad I.- Narrativa	Encuadre, contextualizando la importancia de la materia para la actividad del diseñador digital de medios interactivos. 1.1.- Introducción a la narrativa y la tecnología 1.1.1.- ¿Qué es narrativa? 1.1.1.1.- Contar historias	Presentación del curso-taller, revisión y comentarios acerca del contenido, la evaluación y las condiciones de trabajo en la clase. Exploración de los conocimientos y habilidades a adquirir y desarrollar en el curso y las expectativas del alumno sobre el mismo. Intercambio de información entre integrantes del curso. Exposición del profesor sobre el contenido. Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, uso de Internet y materiales audiovisuales. Los estudiantes elaboran una estructura básica de una historia (Pitching). Se comenta sobre la actividad realizada. Retroalimentación del docente al grupo.
2		1.1.2.- Narrativa audiovisual 1.1.2.1.- Componentes de la narrativa audiovisual 1.1.2.2.- Estructura dramática	Exposición del profesor sobre el contenido. Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, uso de

		en el cine	<p>Internet y materiales audiovisuales: película.</p> <p>Los estudiantes elaboran el análisis de la estructura dramática de una película en una plantilla diseñada para ello.</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p> <p>Retroalimentación del docente al grupo.</p>
3		<p>1.1.3.- Narrativa y tecnología</p> <p>1.1.4.- Gramática de la interacción</p> <p>1.1.5.- Narrativa hipermedia</p> <p>1.1.6.- La narración interactiva</p> <p>1.1.7.- El juego y sus características narratológicas</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido.</p> <p>Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, uso de Internet y materiales audiovisuales: capítulo serie de TV.</p> <p>Los estudiantes elaboran el análisis de la estructura dramática de un capítulo de una serie de TV en una plantilla diseñada para ello.</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p> <p>Retroalimentación del docente al grupo.</p>
4		<p>1.2.- Comunicación interactiva y narrativa interactiva</p> <p>1.2.1.- La interrelación comunicativa entre Internet, multimedia, videojuego y realidad virtual</p> <p>1.2.2.- Metáfora conversacional</p> <p>1.2.3.- El diálogo interactivo</p> <p>1.2.4.- Comunicación entre juego y jugador</p> <p>1.2.5.- Ficción interactiva</p> <p>1.2.6.- Narración lúdica interactiva</p> <p>1.2.7.- Características de la comunicación en movilidad</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido.</p> <p>Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, uso de Internet y materiales audiovisuales.</p> <p>Los estudiantes realizan en parejas una infografía (utilizando un software en línea) sobre las características de la comunicación en movilidad.</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p> <p>Retroalimentación del docente al grupo.</p>
5	Unidad II.- El discurso audiovisual y el videojuego	<p>2.1. Del discurso audiovisual tradicional al hipermedia</p> <p>2.1.1.- Relación entre cine y videojuego</p> <p>2.1.2.- Relación entre televisión y videojuego</p> <p>2.1.3.- Del discurso hipermedia a la narrativa del videojuego</p> <p>2.1.4.- El discurso videolúdico y la retronarratividad</p> <p>2.1.5.- El videojuego en el entorno transmedia</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido.</p> <p>Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, uso de Internet y materiales audiovisuales: película.</p> <p>Los estudiantes realizan el análisis de una película que presenta la historia de un videojuego, identifican los elementos intertextuales entre los elementos narrativos de ambos productos audiovisuales: la película y el personaje del videojuego y los elementos del propio videojuego. (Entregan el análisis en un formato en línea en Aula Virtual de</p>

			<p>UACJ).</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p> <p>Retroalimentación del docente al grupo.</p>
6		<p>2.2. Clasificación de los videojuegos</p> <p>2.2.1. Géneros de videojuego</p> <p>2.2.2.- Clasificación de los jugadores</p> <p>2.2.2.1. Relaciones e interacciones entre personajes, autor y lector</p> <p>2.2.3.- Discurso y jugador</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido.</p> <p>Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, uso de Internet y materiales audiovisuales: un videojuego.</p> <p>Los estudiantes juegan en un videojuego e identifican los elementos de la narrativa lúdica: el género al que pertenece, el tipo de jugador, relaciones e interacciones entre personajes, escenarios. (Entregan el análisis en un formato en línea en Aula Virtual de UACJ).</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p> <p>Retroalimentación del docente al grupo.</p>
7	Unidad III.- Diseño de videojuegos	<p>3.1. El proceso de creación del videojuego</p> <p>3.1.1. El intro</p> <p>3.1.2. Personajes</p> <p>3.1.3. Las mecánicas</p> <p>3.1.4. El espacio</p> <p>3.1.5. El tiempo</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido.</p> <p>Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, uso de Internet y materiales audiovisuales: videojuegos.</p> <p>Los estudiantes identifican características físicas de personajes de videojuegos y su personalidad así como elementos de los escenarios según la historia.</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p> <p>Retroalimentación del docente al grupo.</p>
8		<p>3.1.6. Los objetos</p> <p>3.1.7. Las acciones</p> <p>3.1.8. Los acontecimientos</p> <p>3.1.9. Las reglas</p> <p>3.1.10. Los objetivos</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido.</p> <p>Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, uso de Internet y materiales audiovisuales: videojuegos.</p> <p>Los estudiantes identifican objetos, acciones, reglas, acontecimientos y objetivos de videojuegos.</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p> <p>Retroalimentación del docente al grupo.</p>
9		3.1.11. Premiar	Exposición del profesor sobre el

		<p>comportamientos y otorgar recompensas</p> <p>3.1.12. Graduar la dificultad</p> <p>3.1.13. El azar</p> <p>3.1.14. Ludificación (Gamification)</p> <p>3.1.15. Música y sonido</p>	<p>contenido.</p> <p>Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, uso de Internet y materiales audiovisuales: videojuegos.</p> <p>Los estudiantes identifican premios, la dificultad del juego, el impacto de la ludificación (gamification), el uso de la música y el sonido en videojuegos.</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p> <p>Retroalimentación del docente al grupo.</p>
10	Unidad IV.-El guión para videojuegos.	<p>4.1.- El guión interactivo</p> <p>4.1.1.- El plan de producción</p> <p>4.2.- El guión para videojuegos</p> <p>4.2.1.- El proceso de videoescritura</p> <p>4.2.2.- Videojuegos argumentales y no argumentales</p> <p>4.2.3.- Los diálogos</p>	<p>Explicación del guión interactivo y los elementos que constituyen el plan de producción (proyecto) de un videojuego.</p> <p>Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, ejemplo de proyectos y guiones.</p> <p>Revisión de programas en Internet para la elaboración de guiones.</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p> <p>Retroalimentación del docente al grupo.</p>
11		<p>4.3.- Diseño de videojuego para el juego móvil</p> <p>4.3.1.- Videojuegos móviles y apps</p>	<p>Exposición del profesor sobre el contenido.</p> <p>Uso de materiales didácticos para proyección en PowerPoint, ejemplo de juegos móviles.</p> <p>Revisión de programas en Internet para la elaboración de guiones.</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p> <p>Retroalimentación del docente al grupo.</p>
12		Elaboración de una historia para videojuego (storytelling).	<p>Desarrollo de la historia para videojuego (storytelling).</p> <p>El estudiante desarrolla de manera individual una historia para videojuegos.</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p> <p>Retroalimentación del docente al grupo.</p>
13		Elaboración de un guión para videojuego (storytelling).	<p>El estudiante desarrolla de manera individual un guión para videojuego con la historia que creó.</p> <p>Se comenta sobre la actividad realizada.</p>

			Retroalimentación del docente al grupo.
14		Elaboración del Documento de diseño de un videojuego.	El estudiante desarrolla de manera individual el documento de diseño para la historia de videojuego que creó. Se comenta sobre la actividad realizada. Retroalimentación del docente al grupo.
15		Elaboración de bocetos (Storyboard)	El estudiante desarrolla de manera individual los bocetos adecuados a su historia de videojuego. Se comenta sobre la actividad realizada. Retroalimentación del docente al grupo.
16		Adecuaciones pertinentes al guión, el documento de diseño, bocetos gráficos para su entrega final.	El estudiante concluye los documentos pertinentes al videojuego que diseñó. Evaluación por parte del docente del guión para videojuegos, el documento de diseño y los bocetos elaborados Se comenta sobre la actividad realizada. Retroalimentación del docente al grupo.

VIII. Metodología y estrategias didácticas

Metodología Institucional:

- a) Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas y en Internet.
- b) Elaboración de reportes de lectura de artículos en lengua inglesa, actuales y relevantes.

Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: si

b) Evaluación del curso

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

- Ejercicios desarrollados en clase (individuales o por equipos), los trabajos se entregarán a través del Aula Virtual de la UACJ:

1. Elaborar una estructura básica de una historia (Pitching). 5%
2. Elaborar el análisis de la estructura dramática de una película - rellenar una plantilla. 5%
3. Elaborar el análisis de la estructura dramática de un capítulo de una serie de TV -rellenar una plantilla. 5%
4. Realizar en parejas una infografía (utilizando un software en línea) sobre las características de la comunicación en movilidad. 5%
5. Realizar el análisis de una película que presenta la historia de un videojuego, identificar los elementos intertextuales entre los elementos narrativos de ambos productos audiovisuales: la película y el personaje del videojuego y los elementos del propio videojuego. Entregar el análisis en un formato en línea. 5%
6. Jugar en un videojuego e identificar los elementos de la narrativa lúdica: el género al que pertenece, el tipo de jugador, relaciones e interacciones entre personajes, escenarios. Entregar el análisis en un formato en línea. 5%
7. Identificar características físicas de personajes de videojuegos y su personalidad así como elementos de los escenarios según la historia. 10%
8. Identificar objetos, acciones, reglas, acontecimientos y objetivos de videojuegos. 5%
9. Identificar premios, la dificultad del juego, el impacto de la ludificación (gamification), el uso de la música y el sonido en videojuegos. 10%

Subtotal: 55%

- Elaborar de forma individual: la historia, el guión, el documento de diseño y bocetos de un videojuego - 40%

- Participación en Clase: 5%

Total: 100%

Nota: todas las actividades se revisarán con rúbrica o escala estimativa.

X. Bibliografía

A. Bibliografía obligatoria

AGUADO, Juan Miguel; FEIJÓO, Claudio; MARTÍNEZ, Inmaculada J. (Coordinadores), (2013): *La comunicación móvil – Hacia un nuevo ecosistema digital*, Barcelona: GEDISA.

BAL, Mieke (2016). *Teoría de la narrativa – Una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra.

BERMEJO Berros, Jesús (2005). *Narrativa audiovisual – Investigación y aplicaciones*. Madrid: Pirámide.

CEBRIAN Herreros, Mariano (1998): *Información audiovisual - Concepto, técnica, expresión y aplicaciones*, Síntesis: Madrid.

CEBRIAN Herreros, Mariano; FLORES Vivar, Jesús Miguel (2011): *Periodismo en la telefonía móvil*, Madrid: Fragua.

FRANCÉS i Doménec, Miquel; LLORCA Abad, Germán & PERIS Blanes, Alvar (Coords.), (2015): *La televisión conectada en el entorno transmedia*. EUNSA, Navarra.

GAMA Alves, Lynn Rosalina (2017): *Game Over – Juegos, electrónica y violencia*. UOC: Barcelona.

GONZÁLEZ, Daniel (2015): *Diseño de videojuegos – Da forma a tus sueños*. Ra-MA: Madrid.

HUNICKE, Robin, LeBLANC, Marc & ZUBEK, Robert (2018). "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research." Recuperado el 05/12/2017 de https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research.

MARTÍN Rodríguez, Iván (2015). *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Síntesis: Madrid.

MORENO, Isidro (2002): *Musas y nuevas tecnologías – el relato hipertexto*, Paidós: Barcelona.

PLANELLAS, Antonio J. (2015): *Videojuegos y mundos de ficción*. Cátedra: Madrid.

RAMÍREZ Moreno, Carlos (2015): *Maestros del terror interactivo*. Síntesis: Madrid.

RINCÓN, Omar (2006): *Narrativas mediáticas – o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*, GEDISA: Barcelona.

SCOLARI, Carlos (2004): *Hacer clic – Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Gedisa: Barcelona.

SCOLARI, Carlos (2008): *Hipermediaciones – elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Gedisa: Barcelona.

SCOLARI A., Carlos (2013): *Narrativas transmedia - cuando todos los medios cuentan*, DEUSTO: Barcelona.

TOST, Gina & BOIRA, Oriol (2014): *Vida Extra – Los videojuegos como nunca los has visto*. Grijalbo: Barcelona.

Sitios web:

<http://www.soundtrackcentral.com>

B. Bibliografía complementaria y de apoyo

ÁLVAREZ Pérez, Luis; SOLER Vázquez, Enrique; GONZÁLEZ-Pienda, Julio A.; NÚÑEZ Pérez, J. Carlos & GONZÁLEZ Castro, Paloma (2001). *Hipertexto: una estrategia para comprender*. CEPE, S.L.: Madrid.

BOU Bauzá, Guillem (2003): *El Guión Multimedia*, Anaya Multimedia: Madrid.

CEBRIAN Herreros, Mariano (2003): *Información televisiva - Mediaciones, contenidos, expresión y programación*, Síntesis: Madrid.

CEBRIAN Herreros, Mariano (2004): *La información en televisión - Obsesión mercantil y política*, Gedisa: Barcelona.

CEBRIÁN HERREROS, Mariano (2004): *Modelos de televisión: generalista, temática y convergente con Internet*. Paidós, Barcelona.

DELGADO, José Ángel; TAUSIET, Antonio & IVARS, Camino (2015): *El mundo del rodaje – Proceso de realización audiovisual*. Publicaciones Altaria: España.

LUPTON, Ellen (ed.), (2014): *Tipografía en pantalla*. Gustavo Gili: Barcelona.

MAGAL Royo, Teresa, Varios, (2006): *Preproducción multimedia, comunicación audiovisual*, Universidad Politécnica de Valencia: España.

MARTÍNEZ Abadía, José & SERRA Flores, Jordi (2011): *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Paidós: Barcelona.

PÉREZ Salazar, Gabriel (2012): *Internet como medio de comunicación*, Plaza y Valdés, S.A. de C.V.: México.

RODRIGUEZ, Ángel (1998): *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Paidós Ibérica: Barcelona.

ROYO, Javier (2004): *Diseño Digital*. Paidós: Barcelona.

UTRAY, Francisco; ARMENTEROS, Manuel & BENITEZ, Anto J. (Editores), (2015): *Postproducción digital – una perspectiva contemporánea*. Publidisa: Madrid.

VILARIÑO Picos, María Teresa & ABUÍN González, Anxo (Comp.), (2006): *Teoría del hipertexto – La literatura en la era electrónica*. ARCO/LIBROS, S.L.: Madrid.

X. Perfil deseable del docente

Comunicólogo. Experiencia en guionismo, producción audiovisual y multimedia Interactiva.

XI. Institucionalización

Responsable del Departamento: Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre

Coordinador/a del Programa: Dra. Silvia Husted Ramos

Fecha de elaboración: 1 de junio de 2017

Elaboró: Dra. Gloria Olivia Rodríguez Garay

Fecha de rediseño: 7 de Diciembre de 2017

Rediseñó: Dra. Gloria Olivia Rodríguez Garay