

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**NARRATIVA Y STORYTELLING VISUAL**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Diseño de productos interactivos
Denominación de la asignatura:	Narrativa y Storytelling Visual
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Daniel Govantes Jaime Barahona
E-mail:	<a href="mailto:daniel.govantes@u-tad.com">daniel.govantes@u-tad.com</a> <a href="mailto:jaime.barahona@u-tad.com">jaime.barahona@u-tad.com</a>
Teléfono:	916402811

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

### Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y, dentro de éste, a la materia de Diseño de Productos Interactivos. Esta materia permite adquirir los conocimientos de narrativa audiovisual, psicología del juego y del jugador, diseño visual y artístico y, sobre todo, de diseño de mecánicas y dinámicas que definen la jugabilidad del producto interactivo.

### Descripción de la asignatura

El conocimiento básico de la comunicación audiovisual está relacionado con el alma mater del grado en cuestión. El ámbito de la asignatura está tangencial y, a veces, directamente relacionado con la materia de otras asignaturas de primer curso, como Percepción y Expresión Visual, Fundamentos Literarios e Historia y tradición artística y también con Dirección de arte en segundo curso.

Aporta conocimientos imprescindibles para el análisis, comprensión y factura de los productos audiovisuales.

## **3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)**

CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG14 – Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

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

CE5 - Comprender la influencia de la sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo.

CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

CE12 - Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario.

## 3.2 Resultados de aprendizaje

Comprender el diseño de una aplicación interactiva como proceso global

Construir historias que pueden plasmar visualmente los elementos literarios de las que parten

Categorizar los distintos tipos de videojuego en función de sus elementos de diseño

## 4. CONTENIDOS

- Planteamiento de análisis visual
- Desarrollo de análisis visual
- Modificación estética de producto
- Selección de elementos del diseño
- Fundamentos de narración
- La necesidad de un lenguaje visual
- Conflicto y proceso
- Arquetipos y realidad

## 5. TEMARIO

Tema 1 Introducción al Storytelling y a la Narrativa clásica e interactiva

1.1 Origen y evolución del storytelling

1.2 Efectos del storytelling

- 1.3 ¿Qué es el storytelling?
- 1.4 ¿Qué es la narrativa?
- 1.5 Narrativa vs Historia vs Trama
- 1.6 Elementos clave de la narrativa
- 1.7 ¿Qué es una historia?
- 1.8 ¿Por qué suceden las historias?
- 1.9 ¿Cómo se da forma a una historia?
- 1.10 Introducción a la narrativa interactiva
- 1.11 La figura del diseñador narrativo y modelos de storytelling interactivo

## Tema 2 Procedimientos, técnicas y recursos para la construcción de historias

- 2.1 ¿Cómo se da forma a una idea?
- 2.2 La cuestión dramática central
- 2.3 Objetivo, conflicto y tema central
- 2.4 Los pilares de la historia: Título, Premisa y Sinopsis
- 2.5 Estructura narrativa lineal
- 2.6 Estructura narrativa compleja
- 2.7 Los tres actos
- 2.8 Pulso y arco narrativo

## Tema 3 Personajes

- 3.1 El personaje como vehículo narrativo.
- 3.2 Evolución del personaje en función de la narrativa.
- 3.3 El arco de transformación del personaje.
- 3.4 Personajes secundarios y NPC

## Tema 4 Narrativa en videojuegos

- 4.1 ¿Qué es un diseñador narrativo?
- 4.2 Relación narrativa clásica y ludonarrativa
- 4.3 Player agency
- 4.4 Juegos narrativos y estructuras narrativas interactivas
- 4.5 Estructuras paralelas e integradas
- 4.6 Narrativa embebida y emergente
- 4.7 Árboles de diálogo y multiple choice
- 4.8 Modelos de branching tipo CYOA (Choose your own adventure)
- 4.9 Diseño de historias interactivas con Twine

## Tema 5 Diálogos

- 5.1 Fundamentos de diálogos de ficción
- 5.2 Show don't tell
- 5.3 El guion de cinemáticas (construcción de escenas)
- 5.4 Comunicación no verbal
- 5.5 Comunicación guionizada
- 5.6 Diálogos ambientales
- 5.7 Sistemas de interacción sistemática

## Tema 6 Worldbuilding y Narrativa ambiental

- 6.1 Introducción al worldbuilding
- 6.2 Bases para construir un universo de ficción
- 6.3 Environmental storytelling
- 6.4 Foreshadowing

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.

### Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	50	50	100
Seminarios y talleres	0	0	0
Clases prácticas	20	20	100
Tutorías	3	3	100
Actividades de evaluación	6	6	100
Estudio y trabajo en grupo	10	1	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	60	0	0

## 7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema 1 Introducción al Storytelling y a la Narrativa clásica e interactiva	1,2,3
Tema 2 Procedimientos, técnicas y recursos para la construcción de historias	4,5

Tema 3 Personajes	6,7,8
Tema 4 Narrativa en videojuegos	9,10
Tema 5 Diálogos	11,12
Tema 6 Worldbuilding y Narrativa ambiental	13,14,15

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

### Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	Trabajos Se tendrá en cuenta especialmente el nivel de detalle y profundidad, elementos del trabajo enlazados con la teoría, unidad narrativa, demostración de asimilación de conceptos, presentación.	60%
SE3 Prueba Objetiva	Demostración de la asimilación de los conceptos fundamentales de la asignatura a través de una prueba final.	30%

## Consideraciones generales acerca de la evaluación

- A nivel global, el alumno irá demostrando con su nivel de asistencia a clase, trabajo y participación en el aula, sus lecturas y visionados de materiales propuestos por el profesor y las entregas de trabajos, y actitud general hacia su aprendizaje, si está capacitado en las competencias que de él se esperan desarrollar en esta asignatura.
- La asignatura se compone de una serie de temas cuyo contenido será trabajado con prácticas diseñadas al efecto. Así mismo, el contenido teórico será parte del examen de fin de curso.
- Examen fin de curso:

Calificación numérica final de 0 a 10, será requisito indispensable alcanzar una calificación mínima de 5 puntos en el examen final (SE3) para poder aprobar la asignatura. El examen final puede consistir en un examen teórico y una prueba práctica, o sólo una de las dos pruebas. El profesor avisará con tiempo suficiente al alumno de la decisión final en este sentido. Las preguntas del examen girarán en torno a: lo expuesto en las diapositivas de clase, elementos explicados en clase que no figuran explícitamente en las diapositivas y otros conceptos que deben ser asimilados en la realización de los trabajos de clase, los trabajos de casa y las lecturas y visionados propuestos por el profesor.

- Trabajos

Es OBLIGATORIO presentar TODOS los TRABAJOS encuadrados dentro de la categoría SE2 para aprobar la asignatura en convocatoria ordinaria. Si no se tienen todos los trabajos de esta categoría entregados antes del plazo asignado para la entrega\*, el alumno deberá ir directamente a convocatoria extraordinaria.

\*Si los trabajos englobados dentro de la categoría SE2 se presentan FUERA DE PLAZO\* sin causa oficialmente justificada, se descontarán tres puntos de la nota final del trabajo. "Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía en los que la entrega se considera realizada a tiempo. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasadas esas 24 horas". Cada entrega de un trabajo de la categoría SE2 se entiende como un examen y tendrá derecho a revisión. En los trabajos de la categoría SE2 podrá existir una nota grupal y otra individual, la nota de cada alumno se pondrá haciendo una media ponderada\* entre la entrega grupal y la individual. \*(el porcentaje de la ponderación será anunciado en los requerimientos del trabajo). En el caso de que un alumno del grupo no lleve a cabo la parte que le corresponde del trabajo, ese alumno tendrá un cero en el trabajo, y esa nota no se tendrá en cuenta para calcular el porcentaje grupal del trabajo. Los trabajos deben mantener una clara unidad y coherencia, eso quiere decir que si las partes individuales de cada alumno no funcionan como un todo y cada parte no suma a la otra, se podrá considerar que no ha habido comunicación con el resto de integrantes del grupo, dando lugar a una calificación de cero para todos los integrantes del grupo independientemente de su desempeño individual.

- Prácticas

Los trabajos englobados dentro de la categoría Actividad (SE1.1) y Debate (SE1.2) son EJERCICIOS DE CLASE, que muchas veces se llevarán a cabo sin aviso previo.

Estas prácticas serán de diversos tipos, individuales o grupales, y en algunas de ellas se realizará un pequeño cuestionario a modo de examen al final de la misma para evaluar el aprendizaje individual de cada alumno. El ejercicio se anunciará al principio de la clase y el alumno podrá responder el cuestionario con los apuntes que haya tomado. El alumno que no asista a clase por una causa debidamente justificada el día de la realización de la práctica no tendrá calificación en esa práctica. Si el alumno no ha asistido y no tiene justificante, o ha asistido, pero no entrega la práctica, tendrá un cero en la práctica correspondiente.

- PLAGIOS

"Toda detección de plagio en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno".

- MATRÍCULAS DE HONOR

El alumno que quiera optar a MATRÍCULA DE HONOR en la asignatura deberá obtener una calificación de 9 o más en la nota final global de la asignatura. Además, no podrá tener ninguna falta a clase (no justificada) y deberá realizar un trabajo especial de fin de curso que será asignado por el profesor previa petición del alumno.

- ADVERTENCIA IMPORTANTE: En TODAS las actividades, trabajos, pruebas, exámenes, etc... realizadas a lo largo de la asignatura, las FALTAS DE ORTOGRAFÍA y SINTÁXIS descontarán 0,5 puntos por falta, pudiendo llegar a calificarse con un cero directo debido a un número inadmisibles de faltas (a partir de 10 o más faltas graves). "Las faltas de asistencia justificadas se procesan con la secretaria académica a través de Zendesk. Para justificar una falta, podéis acceder en el siguiente link: <https://utadhelp.zendesk.com/hc/es/articles/4407779679890-Justificaci%C3%B3n-de-faltas-de-asistencia> "

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

THE GAME NARRATIVE TOOLBOX. Focal Press. Heussner, Tobias (2015). Manual fundamental, Claro y ameno, para entender la narrativa en los videojuegos.

SKOLNICK, Evan (2014). Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques.

ROBERT Denton, Bryant & Giglio, Keith (2015). Slay the Dragon: Writing Great Video Games.

### Bibliografía recomendada

THE ADVANCED GAME NARRATIVE TOOLBOX Heussner, Tobias (2019).

La continuación del primer libro recomendado en esta bibliografía, tan recomendable como el primero.

'PLOT AND STRUCTURE' de James Scott Bell

Un libro excelente para aprender a estructurar una historia, pensado para novela, pero aplicable a otros medios, como videojuegos. Es un buen recurso si te cuesta convertir tu idea general en una trama coherente.

DESPAIN, Wendy - Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG-CRC (Press. 2009) Anytime game writers get together and start debating the minutiae of the craft, someone invariably throws up their hands saying, "But writing for an FPS is completely different from writing for an MMO." And that kills the conversation just as surely as if they had mentioned Hitler. This book offers an alternative to drowning our sorrows and crying in our beer. I approached writers who have non-trivial experience in each video game genre, and I've asked them to go there. Sit down and put on paper exactly what it is that makes writing for an FPS so different from writing for an MMO. Instead of moping about how alone we are, I've asked these writers to talk about what makes these genres unique from a writing perspective.

CREATING EMOTIONS IN VIDEOGAMES' David E. Freeman

Centrado en videojuegos exclusivamente, y en el aspecto de cómo dar más empaque dramático a los personajes (tiene un gran desarrollo sobre NPCs), y en concreto cómo crear vínculos emocionales con el jugador. Se trata de un manual algo más avanzado, con muchas técnicas fácilmente aplicables y de gran tamaño, pero el tono es muy accesible.

THE ART OF GAME DESIGN: A BOOK OF LENSES, de Jesse Schnell Se trata, más que de un manual, de una caja de herramientas con múltiples "lentes" a través de las cuales podemos considerar el diseño de nuestro juego. Aunque se centra más en el diseño que en el diseño narrativo, contiene muchísimas lecciones muy válidas.

THE ULTIMATE GUIDE TO VIDEO GAME WRITING AND DESIGN, de Flint Dille

Dille y Platten se centran en su experiencia como escritores para juegos AAA, pero algunas de sus lecciones son aplicables también al desarrollo independiente. Es un recurso mucho más enfocado a la realidad del mundo profesional que a la teoría de la narrativa.

MARK J.P. Wolf (2012). Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation

SOLARSKI, Chris. Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design.

KOSTER, Raph. Theory of Fun for Game Design

FULLERTON, Tracy. Game Design Workshop - A playcentric approach to create innovative games.

ROGERS, Scott. Level Up! The Guide to Great Video Game Design.

ISBISTER, Katherine (2017). How Games Move Us. Emotion by Design.

VOGLER, Christopher. "El viaje del escritor".

Ya os habrán dado bastante la brasa con este libro y con razón. Un clásico imprescindible para entender la estructura de la gran mayoría de las historias de ficción... y si no me creéis preguntadle a George Lucas.

FIELD, Syd. (2018) The Essential Screenplay.

No caigas en las redes del pesado de McKee y deja que Syd Field cuide de tus guiones.

TRUBY, John. "Anatomía del guión".

Este estudioso del guion ha desarrollado un libro plagado de teorías y técnicas de escritura basadas en sus miles de horas de visionado de clásicos y no tan clásicos del cine y la televisión. Muy recomendable.

SEGER, Linda. "Cómo crear personajes inolvidables".

Un clásico fundamental para establecer las bases de la creación de personajes de ficción. El único problema es que está descatalogado.

MOYERS, Bill. "El poder del mito. Entrevista con Bill Moyers"

PEARSON, Carol. "Despertando los héroes interiores"

KING, Stephen. "Mientras escribo"

Autobiografía de Stephen King que sirve a modo de manual de instrucciones para entender como uno se convierte en escritor y las técnicas más útiles a la hora de sentarte frente a una hoja en blanco. Independientemente de si te gusta o no Stephen King, es obligatorio si te apasiona escribir.

GOTHAN WRITERS WORKSHOP. "Escribir ficción"

Un libro de la famosa escuela de escritura de Nueva York, dedicado a las técnicas de escritura a nivel más global. Vale para escribir desde un relato a una novela... y por supuesto, un guion.

RECURSOS WEB

ADVENTUREX es un evento anual que se celebra en Londres, centrado en juegos narrativos. No pasa nada si no puedes asistir, suelen colgar la mayoría de las charlas en su canal de YouTube.

Unos ejemplos:

JESS HASKINS - The Politics of World Building

Sobre la creación de mundos de ficción y cómo evitar nuestros propios sesgos culturales al crear historias.

JON INGOLD - Sparkling Dialogue: A Masterclass

Jon de Inkle Studios (80 Days, Heaven's Vault) explicando varios trucos para crear diálogos memorables en videojuegos.

TWINE

Tutorial y FAQ sobre la herramienta Twine

<http://twinery.org/cookbook/>

Aunque Twine es versátil y útil como herramienta para maquetar narrativas interactivas, no es la única. Si te interesa crear una ficción interactiva de otro estilo, aquí explico algunas alternativas dependiendo del tipo de ficción interactiva que tengas en mente. Todos ellos son gratuitos y disponibles online.

REN'PY

Pensado para crear novelas visuales al estilo japonés, pero puede usarse para otros géneros. Si estás pensando en crear una historia centrada en diálogos, con dos personajes en pantalla y opciones a elegir, puede ser el más adecuado. Requiere los elementos de arte propios de este género (personajes estáticos y fondos, todo ello en 2D).

INFORM 7

Posiblemente el decano de los sistemas para crear ficción interactiva, en desarrollo desde los años 90. Está pensado para crear "aventuras conversacionales" de parser; es decir, juegos de solo texto en los que el jugador escribe instrucciones, del tipo ABRIR PUERTA o COGER TESORO. Es un lenguaje de programación muy simplificado basado en el inglés natural, de forma que programar con Inform es relativamente parecido a escribir en inglés. El propio programa contiene documentación detallada con muchísimos ejemplos muy útiles.

INK (DE INKLE STUDIOS)

En realidad, se trata de un lenguaje mark-up más que de un programa. Por tanto, podemos "escribir en Ink" en un documento de texto cualquiera, y mediante un plugin importar dicho archivo al engine Unity e incorporarlo a un juego. Por tanto, aunque Ink en sí es muy fácil de utilizar, sus aplicaciones pueden requerir de programación más avanzada.

PODCAST RECOMENDADOS:

- Podcast sobre storytelling en videojuegos (en inglés): Writers Max and Nick Folkman sit down with other writers and developers to discuss storytelling in video games.

<https://scriptlock.simplecast.com/>

- Podcast sobre desarrollo de videojuegos (en inglés): Deep game dev podcast interviews to help you | +30 yrs #gamedev industry vet @JohnPodlasek <https://www.gamedevadvice.com/>
- Podcast sobre escritura de guiones (en inglés): Each week, screenwriters John August and Craig Mazin discuss screenwriting and things that are interesting to screenwriters, everything from the craft to the business to the best ways to get yourself writing. <https://johnaugust.com/scriptnotes>

## 10. Materiales, software y herramientas necesarias

### Tipología del aula:

Proyector y sistema de sonido.  
Pizarra.

### Materiales:

Ordenador personal

### Software:

Word, Twine ([twinery.org](http://twinery.org)), Writersolo ([writersolo.com](http://writersolo.com))