



## **GUÍA DOCENTE**

# **NARRATIVA Y STORYTELLING VISUAL**

## **GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS**

***MODALIDAD: A DISTANCIA***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

<b>Denominación de la asignatura:</b>	<b>Narrativa y Storytelling visual</b>
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Conceptual e Ideación
Materia:	Diseño de Productos Interactivos
Curso:	2º
Cuatrimestre:	1º
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Jaime Fernando Barahona Martínez/jaime.barahona@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 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.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

#### BÁSICAS Y GENERALES

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.

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.

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

#### ESPECÍFICAS

CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE3 - Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

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.

CE6 - Aplicar los fundamentos prácticos de matemáticas y física para la creación de un producto digital interactivo.

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

CE11 - Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

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

CE13 - Aplicar los conocimientos básicas sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.

CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

CE17 - Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.

CE18 - Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

CE19 - Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y su implicaciones filosóficas.

### **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

Manejar los conceptos de diseño 2D en la elaboración de un juego

Aplicar el conocimiento de diseño de juegos a la construcción de un juego 3D básico

Aplicar métodos y normas en el diseño de juegos

Diseñar íntegramente un personaje atendiendo a los aspectos físicos, de comportamiento y de lenguaje del mismo

Utilizar los principios de diseño de personajes y diálogos en la creación de historias visuales y diálogos consistentes

### **CONTENIDO**

- 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

## TEMARIO

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

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

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

- 2.1 La cuestión dramática central
- 2.2 Objetivo, conflicto y tema central
- 2.3 Los pilares de la historia: Título, Premisa y Sinopsis
- 2.4 Estructura narrativa lineal
- 2.5 Estructura narrativa compleja
- 2.6 Los tres actos
- 2.7 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 Relación narrativa clásica y ludonarrativa
- 4.2 Juegos narrativos y estructuras narrativas interactivas
- 4.3 Player agency

- 4.4 Estructuras paralelas e integradas
- 4.5 Narrativa embebida y emergente
- 4.6 Árboles de diálogo y multiple choice
- 4.7 Modelos de branching tipo CYOA (Choose your own adventure)
- 4.8 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 - Comunicación guionizada
- 5.5 Diálogos ambientales

#### 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

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	5,71	5,71
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	22,86	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	2,00	2,00
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	8,29	0,00
<i>Seminarios y Talleres</i>	0,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	11,43	0,00
<i>Tutorías</i>	4,00	4,00

<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27,71	0,00
<i>Elaboración de trabajos en grupo</i>	54,57	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	5,71	5,71
<i>Test de autoevaluación</i>	7,71	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
<b>TOTAL</b>	150	17

### Metodologías docentes

#### DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20

<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

### Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Heussner, Tobias (2015). The Game Narrative Toolbox. Focal Press.

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

Heussner, Tobias (2019) - The Advanced Game Narrative Toolbox

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

Bell, James Scott - Plot and Structure



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 (2009) - 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.

Freeman, David E. - Creating Emotions in Videogame

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.

Schell, Jesse - The Art of Game Design: A Book Of Lenses

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. Dille, Flint and Platten, John - The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design 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 guion.

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.

Seeger, Linda. Cómo crear personajes inolvidables.

Un clásico fundamental para establecer las bases de la creación de personajes de ficción.

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>

## MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### Materiales:

Ordenador personal

Conexión a internet

### Software:

Word

Twine (twinery.org) Writersolo (writersolo.com)