



GUÍA DOCENTE

Fundamentos literarios y narratología para videojuegos

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Fundamentos literarios y narratología para videojuegos
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos narrativos y estéticos
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Gemma López Canicio / gemma.lopez@u-tad.com
Página Web:	https://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Fundamentos narrativos y estéticos tiene como finalidad proporcionar un conocimiento práctico y teórico sobre los fundamentos básicos de las distintas narrativas y enfoques literarios utilizados en los videojuegos. Asimismo, esta materia permitirá al alumno aplicar estos conceptos de fundamentos teóricos a desarrollos prácticos acorde a las necesidades narrativas y estéticas de cada producto interactivo.

Igualmente, se obtendrán conocimientos sobre el desarrollo de entornos y elementos técnicos que permitan una mayor usabilidad en dichos productos.

Descripción de la asignatura

En la asignatura Fundamentos Literarios y Narrativos el alumnado adquirirá las competencias necesarias para comprender el impacto potencial de los recursos narrativos tradicionales en los receptores.

Para ello, se fomentará la identificación y análisis del uso de recursos arquetípicos y míticos en los relatos artísticos tradicionales como medio para explorar problemáticas de interés universal. Asimismo, se explorará cómo la naturaleza audiovisual e interactiva de los videojuegos determina, tanto a nivel formal como de contenido, la recepción mimética, lírica y dramática del relato. Finalmente, se profundizará en el impacto referencial y material de los géneros literarios históricos en el videojuego

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1Entender el lenguaje gráfico y artístico para comunicarse visualmente a través de imágenes, colores, formas y diseños.

K3Comprender la narrativa visual utilizada en historias interactivas o videojuegos.

K5Comprender cómo el arte se integra con los diferentes tipos de videojuegos para crear un proyecto interactivo coherente.

S1Definir el estilo visual del proyecto teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales del público objetivo al que va dirigido el juego.

S2Experimentar con técnicas diversas de creatividad para la producción de recursos gráficos innovadores en proyectos de videojuegos.

S4Crear personajes, elementos, terrenos, materiales, iluminación y efectos optimizados para su implementación en los principales motores gráficos para videojuegos.

S10Articular niveles de juego que sean visualmente atractivos y funcionales para el gameplay, coordinándose con los diseñadores de niveles.

S11Definir el estilo visual de los elementos interactivos del videojuego, tales como la interfaz, los botones o los controles para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.

C3Tomar decisiones artísticas que apoyen los conceptos básicos de mecánicas, narrativa y diseño de juegos previamente establecidos.

CONTENIDO

Conceptos básicos de narratología: fábula, diégesis, focalización...

Estructuras narrativas clásicas y su aplicación en videojuegos.

Fundamentos de los mitos.

Desarrollo de personajes.

Construcción del mundo (worldbuilding).

Estrategias y técnicas comunes en géneros literarios.

Tendencias literarias contemporáneas.

Escritura para videojuegos: técnicas para escribir diálogos.

TEMARIO

Unidad 1: Mito y relato

Unidad 2: Arquetipos y personajes

Unidad 3: El viaje del héroe y otros argumentos arquetípicos

Unidad 4: Géneros naturales, literatura y videojuego

Unidad 5: Géneros históricos miméticos

Unidad 6: Géneros históricos no miméticos

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Unidad 1: 3 semanas

Unidad 2: 2 semanas

Unidad 3: 2 semanas

Unidad 4: 3 Semanas

Unidad 5: 2 semanas

Unidad 6: 3 semanas

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>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	50
<i>Prueba objetiva</i>	50	70

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>	40	40
<i>Prueba objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- El alumnado deberá asistir a un mínimo del 80% de las clases para presentarse al examen final de la asignatura.
- La profesora se reserva el derecho a decidir cómo se evaluará el punto de participación.
- Al final de la asignatura, el alumnado será evaluado con un examen (práctico y/o teórico) escrito a mano.
- Si un alumno o alumna suspende una de las partes de la asignatura (evaluación continua o examen) sólo se presentará a convocatoria extraordinaria de la parte suspendida. Se guardará la nota de la parte aprobada.
- Es obligatorio que la nota media de las actividades sea 5 para poder aprobar la asignatura. La nota de las actividades sólo se tendrá en cuenta si el estudiante obtiene un 5 en el examen final. Es necesario obtener, al menos, un 5 en ambas partes para aprobar la asignatura.
- Todas las actividades deberán en tiempo y forma a través del medio indicado por la profesora (Blackboard o entrega física). No se corregirán actividades entregadas por otros medios. Es responsabilidad del estudiante comprobar que la actividad se ha entregado correctamente para su corrección.
- No se corregirá ninguna actividad que se entregue fuera del plazo establecido. Será automáticamente calificada con un 0.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y a coordinación académica y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar severas penalizaciones para el alumno/a.
- No se permite el uso de móviles, tabletas, ordenadores ni otros dispositivos electrónicos durante las clases.
- No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos dispositivos deberán permanecer a la vista y completamente apagados.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

- Albaladejo, T. (1986). Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa. Alicante: Universidad de Alicante.
- Albaladejo, T. (1990). "Semántica extensional e intensionalización literaria: el texto narrativo". Epos. Revista de Filología, 6, 303–314.
- Aristóteles. (1974). Poética (ed. trilingüe de Valentín García Yebra). Madrid: Gredos.
- Auerbach, E. (2017). Mimesis. La representación de la realidad en la literatura occidental (trad. de Ignacio Villanueva y Eugenio Ímaz). México: Fondo de Cultura Económica.
- Balló, J., y Pérez, X. (2016). La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine (trad. de Joaquín Jordá). Barcelona: Titivillus.

- Barthes, R. (1970). *Mitologías*. México: Siglo XXI.
- Boyd, B. (2009). *On the Origin of Stories*. London: Harvard University Press.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* (trad. de Luisa Josefina Hernández). México: Fondo de Cultura Económica.
- Chico Rico, F. (1988). *Pragmática y construcción literaria. Discurso retórico y discurso narrativo*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Curtius, E. R. (2017). *Literatura europea y Edad Media latina*, (trad. de Margit Frenk Alatorre y Antonio Alatorre). México: Fondo de Cultura Económica.
- Damasio, A. (2018). *The Strange Order of Things. Life, Feeling and the Making of Cultures*. New York: Pantheon Books.
- De Riquer, M., & Valverde, J. M. (1968). *Historia de la literatura universal*. Barcelona: Planeta.
- Durand, G. (1982). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario. Introducción a la arquetipología general* (trad. de Mauro Armijo). Madrid: Taurus.
- Elíade, M. (1992). *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Labor.
- Eskelinen, M. (2001). "The Gaming Situation". *Game Studies*, 1(1). Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Frazer, J. G. (1981). *La rama dorada. Magia y religión* (trad. de Tadeo y Campuzano). México: Fondo de Cultura Económica.
- Frye, N. (1991). *Anatomía de la crítica. Cuatro ensayos*. Caracas: Monte Ávila.
- Gadamer, H.G. (1997). *Mito y razón* (trad. de José Francisco Zúñiga García). Barcelona: Paidós.
- García Berrio, A., & Huerta Calvo, J. (1995). *Los géneros literarios: sistema e historia*. Madrid: Cátedra.
- García Berrio, A. (1977). *Formación de la teoría literaria moderna. Tópica horaciana. Renacimiento europeo*. Madrid: Cupsa Editorial.
- García Berrio, A. (1994). *Teoría de la Literatura (la construcción del significado poético)* (2ª ed. revisada y ampliada). Madrid: Cátedra.
- Hegel, G. W. F. (1989). *Lecciones de estética* (trad. de Raúl Gabás). Barcelona: Ediciones Península.
- Horacio. (1970). *Arte poética* (ed. de Tarsicio Herrera Zapién). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Iser, W. (1997). "La ficcionalización: dimensión antropológica de las ficciones literarias". En Antonio Garrido Domínguez (comp.), *Teorías de la ficción literaria* (pp. 43–68, trad. de Paloma Tejada Caller). Madrid:

Arco/Libros.

Jung, C. G. (2003). Arquetipos e inconsciente colectivo (trad. de Miguel Murmis). Barcelona: Paidós.

Lévi-Strauss, C. (1987). Mito y significado. Madrid: Alianza Editorial.

López Canicio, G. (2019). "Cuando los videojuegos cuentan historias: un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración". Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, 3, 556–592. <https://doi.org/10.15366/actionova2019.3.023>

Losada, J. M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid: Akal.

Pearson, C. S. (1991). Awakening the Heroes Within. Twelve Archetypes To Help Us Find Ourselves And Transform Our World. Harper San Francisco.

Platón. (1981). Diálogos. Madrid: Gredos.

Rodríguez Pequeño, F. J. (2008). Géneros literarios y mundos posibles. Madrid: Eneida.

Vogler, C. (2012). El viaje del escritor. Estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas. Barcelona: Robinbook

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula convencional

Materiales

Material de papelería para la toma de apuntes y realización de actividades.

Selección de videojuegos para su análisis (se informará en clase).

Selección de obras literarias para su análisis (se informará en clase).

Software