Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2051212 **Nombre:** Guión para animación y videojuegos

Créditos: 6,00 **ECTS Curso:** 2 **Semestre:** 1

Módulo: NARRACIÓN

Materia: NARRATIVA AUDIOVISUAL **Carácter:** Formación Básica

Rama de conocimiento: Artes y Humanidades

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2052A	Mateo Terrasa Torres **(Profesor responsable)**	mateo.terrasa@ucv.es

Organización del módulo

NARRACIÓN

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
PSICOLOGÍA	6,00	Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles	6,00	3/2
NARRATIVA AUDIOVISUAL	12,00	Guión para animación y videojuegos	6,00	2/1
		Storyboard para animación y videojuegos	6,00	2/2

Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

R1	Elaborar guiones, basados en historias previamente concebidas, ya sea para el desarrollo de un proyecto de animación o de un videojuego.
R2	Describir detalladamente todas las partes necesarias y la estructura formal de un guion ya sea para animación o videojuego.
R3	Adaptar una historia preexistente (una obra literaria o de otra índole) al formato de guion para animación o videojuego.
R4	Elaborar proyectos y guiones narrativos desde una perspectiva transmedia (fraccionamiento intencionado del contenido y su diseminación a través múltiples plataformas, soportes y canales offline y online), adecuados al nivel de grado.
R5	Explicar los principales principios narrativos audiovisuales.
R6	Secuenciar los procesos creativos de forma ordenada y favorable al desarrollo del proyecto narrativo.
R7	Mejorar progresivamente las historias conforme avanza el proyecto narrativo y creativo.
R8	Elaborar historias con unidad y coherencia entre todas sus partes (personajes, tiempos, espacios, etc.).

Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

GENERALES		Ponderación			
		1	2	3	4
G1	Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.				x

ESPECÍFICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
E6	Desarrollar el guion de un proyecto de animación y videojuegos.				x
E8	Aplicar los principios de la narrativa audiovisual para elaborar distintos argumentos aplicables a los productos interactivos y de animación.			x	

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R2, R5, R6, R8	20,00%	Pruebas escritas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	80,00%	Elaboración de proyectos

Observaciones

Asistencia y participación:
Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales **será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones** de cada asignatura como requisito para ser evaluado. Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.
Idéntico criterio será aplicable para las titulaciones híbridas o virtuales en las que el profesorado deberá mantener el mismo porcentaje en la exigencia de “presencia” en las diferentes actividades formativas, si las hubiera, aunque estas se realicen en entornos virtuales.
Plagios, copias y falta de citas:
La detección de plagio o copia de cualquier trabajo lleva acarreada la suspensión del mismo. Se considera plagio el uso de trabajos de otros no citados por el autor o el uso abusivo de material no propio para la elaboración del mismo. (Más del 35%). La copia en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.
Faltas de ortografía:
Se penalizarán las faltas de ortografía en los trabajos presentados hasta 2 puntos, tanto en actividades individuales como grupales y en el examen.
Trabajos escritos y pruebas orales:
En el transcurso de la asignatura se deberán realizar varios trabajos escritos individuales y colectivos así como pruebas orales y un trabajo final. Los criterios de evaluación de estos trabajos serán explicados en el aula por el profesor con la antelación oportuna. Dichos trabajos son evaluados una vez presentados y la nota no podrá ser modificada una vez puesta y revisada, mediando, en consecuencia, con la nota obtenida en el examen.
No se admitirán trabajos fuera del plazo establecido y su entrega se realizará siempre a

través del aula virtual.

Examen y nota final:

El aprobado del examen final es imprescindible (nota mínima 5 sobre 10) para computar y promediar con el resto de las calificaciones obtenidas en el transcurso de la asignatura. No se podrá compensar el suspenso en el examen con una nota alta en las prácticas. Por lo tanto, no aprobar el examen implica el suspenso de la convocatoria. En cualquier caso, si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno podrá realizar y superar el examen de segunda convocatoria para aprobar la asignatura.

Copiar en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

Criterios para la concesión de matrícula de honor:

La mención de **«Matrícula de Honor»** podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación **igual o superior a 9.0**. Su número no podrá exceder del **cinco por ciento de los alumnos matriculados** en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

Evaluación única:

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial (o a actividades de comunicación síncrona para las modalidades de enseñanza virtual y/o híbrida), su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única. Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del primer mes de cada semestre a Decanato de Facultad a través de los Vicedecanatos o Direcciones de Máster, competiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido.

Para la asignatura **Guion para animación y videojuegos** las evidencias a presentar y/o la/s prueba/s a realizar en la evaluación única por el estudiante que se establecen son: *Elaboración de proyectos 80% y Examen final 20%*.

ASISTENCIA A CLASE EN TITULACIONES PRESENCIALES

Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones de cada asignatura como requisito para ser evaluado. Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.

Idéntico criterio será aplicable para las titulaciones híbridas o virtuales en las que el profesorado deberá mantener el mismo porcentaje en la exigencia de “presencia” en las diferentes actividades formativas, si las hubiera, aunque estas se realicen en entornos virtuales.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M2	Clase magistral participativa
M3	Aprendizaje cooperativo
M5	Estudio de casos
M6	Aprendizaje basado en proyectos

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M2	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	6,00	0,24
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. M3	R1, R3, R4, R6, R7, R8	9,00	0,36
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados. M5	R2, R4, R5, R6, R7, R8	9,00	0,36
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	36,00	1,44
TOTAL		**60,00**	**2,40**

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M2	R1, R2, R3, R5, R6, R7, R8	22,00	0,88
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	39,00	1,56
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. M3	R1, R4, R7, R8	11,00	0,44
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados. M5	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	18,00	0,72
TOTAL		**90,00**	**3,60**

Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Tema 1 – El arte de contar historias: introducción a la teoría del relato	Establecer un primer contacto con el arte de contar historias, sean estas escritas o audiovisuales.
Tema 2 – Contar historias en animación: narrativa y escritura de guion	Indagar en los elementos de la narrativa audiovisual y en las estrategias y fases requeridas en la escritura de guiones cinematográficos para animación.
Tema 3 – La narrativa serial en animación	Estudiar las especificidades de la escritura de guiones para la narrativa serial animada.
Tema 4 – El relato interactivo audiovisual y de videojuegos: ludonarrativa y escritura de guion	Examinar los elementos, estrategias y herramientas estéticas y narrativas de los relatos interactivos, tanto videojuegos como audiovisual interactivo y estudiar las singularidades de la escritura de guiones para videojuegos.
Tema 5 – Estrategias de narrativa transmedia	Analizar las posibilidades y estrategias de las narrativas transmedia.

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Tema 1 – El arte de contar historias: introducción a la teoría del relato	2,00	4,00
Tema 2 – Contar historias en animación: narrativa y escritura de guion	11,00	22,00
Tema 3 – La narrativa serial en animación	4,00	8,00
Tema 4 – El relato interactivo audiovisual y de videojuegos: ludonarrativa y escritura de guion	12,00	24,00
Tema 5 – Estrategias de narrativa transmedia	1,00	2,00

Referencias

Bibliografía obligatoria:
Bateman, Chris. 2020. Game Writing. Narrative Skills for Videogames. Bloomsbury Academic.
Cuadrado Albarado, Alfonso y Planells de la Maza, Antonio José. 2020. Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración. UOCpress.
Gómez-Tarín, Francisco Javier. 2009. El guión audiovisual y el trabajo del guionista. Teoría, técnica y creatividad. Shangrila.
Jiménez, Gabriel. 2013. Golpe a golpe, versión a versión. Manual de escritura de guiones cinematográficos. Icono 14 editorial.
Mckee, Robert. 2002. El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba Editorial.
Nicklin, Hannah. 2022. Writing for games. Theory & Practice. CRC Press.
Sánchez-Escalonilla, Antonio. 2013. Estrategias de guion cinematográfico. El proceso de creación de una historia. Ariel.
Seger, Linda. 1991. Cómo convertir un buen guion en un guion excelente. Rialp.

Bibliografía secundaria:
Balló, Jordi y Pérez, Xavier. 1997. La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine. Anagrama.
Douglas, Pamela. 2011. Cómo escribir una serie dramática de televisión. Alba editorial.
Duran Castells, Jaume. Guía para ver y analizar: Toy Story. Nau Llibres.
Gómez-Tarín, Francisco Javier. 2011. Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración. Shangrila.
Fernández-Vara, Clara. 2015. Introduction to Game Analysis. Routledge.
Fortes Guerrero, Raúl. Guía para ver y analizar: El viaje de Chihiro. Nau Llibres.
Gámez Fuentes, María José. Guía para ver y analizar: Shrek. Nau Llibres.
Le Guin, Ursula K. 2019. Contar es escuchar. Sobre la escritura, la lectura, la imaginación.
Loriguillo-López, Antonio. 2020. Guía para ver y analizar: Perfect Blue. Nau Llibres.
Loriguillo-López, Antonio. 2021. Anime complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa. Aldea Global.
Planells de la Maza, Antonio José. 2015. Videojuegos y mundos de ficción, de Super Mario a Portal. Cátedra.
Scott, Jeffrey. 2003. How to write for animation. The Overlook Press.
Yorke, John. 2014. Into the Woods. Penguin.
Zubek, Robert. 2021. Elements of Game Design. The MIT Press.