

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMU)

ASIGNATURA : Guion y Narrativa en Videojuegos (3336)

TIPO DE ASIGNATURA : Teórico-práctica

MODALIDAD : Presencial

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

GRUPO: 2627-M1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativa (OP)

ECTS: 6,0

CURSO: 3º

TEMPORALIDAD: 2º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: DARÍO MARTÍN SÁNCHEZ

EMAIL: dmartin@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Miércoles a las 17:00 horas

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES :

- Licenciado Comunicación Audiovisual. Especialidad en Guionista y Realización en Cine y Televisión (Universidad *Universidad Europea Miguel de Cervantes*)
- Master universitario: Investigación de la Comunicación como Agente Histórico-Social (UVA)
- Master universitario: Intensivo en Edición y Postproducción (Escuela Trazos)
- Master universitario: Narrativa de Videojuegos (Tech Universidad)
- Doctorado: Ciencias de la Comunicación (2020)

EXPERIENCIA DOCENTE :

- Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Grado (Coordinador Académico de Titulación en el Grado de Comunicación Audiovisual)

EXPERIENCIA PROFESIONAL :

- Tiene experiencia en el ámbito profesional de Más de 10 años en el sector Privado (Desarrollo y elaboración de productos audiovisuales enmarcados en el ámbito académico y el patrimonio cultural)

EXPERIENCIA INVESTIGADORA :

- 6 años (Experto en Narrativa Audiovisual, centrada en la comedia de situación norteamericana (Sitcom). Para mas información sobre mi actividad docente e investigadora ver el siguiente enlace: <https://www.linkedin.com/in/dar%C3%ADo-mart%C3%ADn-s%C3%A1nchez-25ba0642/>)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

GRANDES COMPETENCIAS :

- GC2 - Competencia para la adquisición de los conocimientos de las fases productivas de la comunicación audiovisual: Conocer y aplicar todos los conocimientos en comunicación audiovisual en las distintas fases de

producción de toda creación audiovisual (preproducción, producción y postproducción).

- GC3 - Competencia para la comunicación digital: Conocer, analizar, criticar y aplicar el potencial digital y sus posibilidades creativas en la difusión y elaboración de contenidos de calidad, la búsqueda de información y las estrategias de colaboración y comunicación.
- GC4 - Competencia para el desarrollo de la creatividad audiovisual: Conocer y aplicar las distintas corrientes audiovisuales, así como desarrollar la capacidad creativa para el desarrollo de productos audiovisuales desde cualquiera de sus vertientes de producción.
- GC6 - Competencia para el emprendimiento y la innovación: Analizar y valorar el entorno mediático y de la comunicación audiovisual, así como el científico-tecnológico, económico, político y social, identificando necesidades de adaptación del mercado comunicativo y oportunidades de innovación; elaborar y liderar estrategias de cambio o emprendimiento, valorando adecuadamente riesgos y fortalezas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE :

El alumno será capaz de:

- CO2.2 - Comprender la estructura de las fases de producción audiovisual así como los distintos puestos y sus correspondientes tareas.
- HD2.2 - Analizar y desarrollar las capacidades creativas y productivas necesarias para la creación de un producto audiovisual de calidad.
- SC2.1 - Interpretar las fases de producción así como los distintos roles presentes en cada una de ellas.
- CO3.1 - Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- CO3.2 - Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño de la comunicación audiovisual.
- CT3.1 - Desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital desde una actitud responsable.
- HD3.1 - Aplicar las tecnologías digitales al ámbito de la comunicación audiovisual.
- HD3.2 - Analizar y desarrollar productos audiovisuales digitales.
- SC3.1 - Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SC3.2 - Desempeñar la comunicación digital atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- CO4.1 - Conocer las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- CO4.2 - Comprender los diferentes aspectos surgidos de la evolución y desarrollo de los elementos constructivos de una pieza audiovisual.
- HD4.1 - Aplicar los conceptos de las corrientes artísticas y creativas a la producción de una pieza audiovisual de calidad.
- HD4.2 - Analizar y desarrollar piezas audiovisuales desde cualquiera de sus fases de producción.
- SC4.1 - Interpretar y valorar las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- CO6.1 - Conocer el entorno mediático, científico-tecnológico, económico, político y social para el emprendimiento.
- CO6.2 - Comprender el mercado comunicativo y sus oportunidades para la innovación.
- HD6.1 - Analizar las necesidades de innovación del mercado comunicativo.
- SC6.1 - Identificar e interpretar las oportunidades de emprendimiento en el ámbito de la comunicación audiovisual.
- SC6.2 - Desempeñar el rol de emprendedor innovador.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA :

La asignatura Guion y narrativa en videojuegos permite el análisis y diseño de videojuegos de calidad con distintos objetivos periodísticos, publicitarios o de entretenimiento.

CONTENIDOS MÍNIMOS :

Creación, narrativa y estructura del guion de videojuegos: aplicación al periodismo, publicidad y comunicación

audiovisual.

Conceptos básicos en la construcción de historias.

Videojuegos argumentales y no argumentales.

Teoría y psicología del jugador.

La acción y la creación de personajes.

RECURSOS DE APRENDIZAJE :

- **Recursos didácticos:** Casos, Recursos multimedia
- **Recursos tecnológicos :** Software especializado, Herramientas de presentación, Recursos de gamificación
- **Recursos interactivos :** Juegos educativos
- **Recursos audiovisuales:** Vídeos y podcast
- **Otros recursos:** Uso de emuladores y consolas

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Martín Rodríguez, I. (2015): Análisis narrativo del guion de videojuego. Editorial Síntesis. ISBN: 978-84-9077-093-1
- Buren, R. (2017): Guion de videojuegos. Editorial Síntesis. ISBN: 978-84-9171-058-5
- Boserman, A. (2021): Diseño narrativo y guion para videojuegos. Ra-Ma. ISBN: 9788418551260
- Blasco Vilches, L. F. (2019): Guion de videojuegos. Para gente que juega y para gente que no juega. Dolmen Editorial. ISBN: 9788417956004

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

TIPO DE ASIGNATURA :

Teórico-práctica

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La asignatura será impartida mediante clases presenciales, trabajos en grupo, aprendizaje mediante problemas basados en casos, clases prácticas, laboratorio, tutorías y evaluaciones.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Este método se caracteriza por la participación de los alumnos y la intervención de éstos a través del diálogo y de la discusión crítica (seminarios, grupos de trabajo, etc.). Utilizando este método el alumno adquiere conocimiento mediante la confrontación de opiniones y puntos de vista. Dentro del trabajo autónomo los alumnos deberán realizar trabajos y estudios teóricos y prácticos.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Este método requiere el mínimo grado de intervención magistral basándose en una elevada dosis de iniciativa y creatividad por parte del alumno (*problem based learning*, clases prácticas en el aula o en el laboratorio, etc.).

ACTIVIDADES FORMATIVAS :

- Clases teóricas
- Clases prácticas
- Tutoría
- Evaluación
- Trabajo autónomo

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

La asignatura se estructura en 5 módulos, distribuidos a lo largo del cuatrimestre (15 semanas):

Módulo 1: El diseño de videojuegos (Semanas 1 a 3).

1. El diseño.
2. Elementos del diseño.
3. Los tipos de jugador.
4. Habilidades del jugador.
5. Mecánicas de juego I.
6. Mecánicas de juego II.
7. Otros elementos.
8. Análisis de Videojuegos.
9. El diseño de nivel.
10. Diseño de nivel avanzado.

Módulo 2: El documento de diseño (Semanas 4 a 6).

1. Estructura de un documento.
2. Idea general, mercado y referencias.
3. Ambientación, historia y personajes.
4. *Gameplay*, mecánicas y enemigos.
5. Controles.
6. Niveles y progresión.
7. Ítems, habilidades y elementos.
8. Logros.
9. HUD e interfaz.
10. Guardado y anexo

Módulo 3: Narrativa del videojuego (Semanas 7 a 9).

1. Contar una historia, ¿para qué?
2. La idea del relato audiovisual.
3. La estructura del relato audiovisual.
4. El contenido de la historia: nudos de acción y tipos.
5. El relato en el videojuego: La interacción.
6. El relato en el videojuego: La inmersión.
7. Creación de personajes.
8. Principios de la narrativa interactiva.
9. Teoría de la narrativa interactiva.
10. Historia de la narrativa en los Videojuegos.

Módulo 4: Guion y storyboard (Semanas 10 a 12).

1. Guion y *storyboard*.
2. Componentes clave en guiones y *storyboard*.
3. El guion: conceptos clave.
4. El guion: Fundamentos de la narración.
5. El guion: El viaje del héroe y la figura aristotélica.
6. El *storyboard*.
7. La animática.
8. Géneros y narrativa poliédrica.
9. Narrativas lineales.
10. El diálogo a través del guion

Módulo 5: Videojuegos y simulación (Semanas 13 a 15).

1. Introducción a los juegos serios
2. Motivación y objetivos de los juegos serios.
3. Juegos de simulación.

4. Diseño orientado al entrenamiento: Gamificación.
5. Cómo realizar una gamificación efectiva.
6. El proceso de aprendizaje: Flujo de juego y progreso.
7. El proceso de aprendizaje: Evaluación basada en el juego.
8. Campos de estudio: Aplicaciones educativas.
9. Campos de estudio: Simulación y dominio de habilidades.
10. Campos de estudio: Herramientas de terapia (casos reales)

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES :

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	EF	¿Se evalúa en CO?	Sistema evaluación	¿Se mantiene en CE?	Convocatoria extraordinaria
Módulo 1. Ejecución de Prácticas. Elaboración de 2 trabajos prácticos y presentación oral de los mismos.			X														X	Pruebas orales:3% Ejecución de prácticas:10%	X	Es necesario la nota media mínima de un 5 para aprobar esta parte de la asignatura. En caso contrario se deberá repetir aquella/s práctica/s que no superen el 5.
Módulo 2. Ejecución de Prácticas. Elaboración de 2 trabajos prácticos y presentación oral de los mismos.						X											X	Pruebas orales:3% Ejecución de prácticas:10%	X	Es necesario la nota media mínima de un 5 para aprobar esta parte de la asignatura. En caso contrario se deberá repetir aquella/s práctica/s que no superen el 5.
Módulo 3. Ejecución de Prácticas. Elaboración de 2 trabajos prácticos y presentación oral de los mismos.									X								X	Pruebas orales:3% Ejecución de prácticas:10%	X	Es necesario la nota media mínima de un 5 para aprobar esta parte de la asignatura. En caso contrario se deberá repetir aquella/s práctica/s que no superen el 5.
Módulo 4. Ejecución de Prácticas. Elaboración de 2 trabajos prácticos y presentación oral de los mismos.												X					X	Pruebas orales:3% Ejecución de prácticas:10%	X	Es necesario la nota media mínima de un 5 para aprobar esta parte de la asignatura. En caso contrario se deberá repetir aquella/s práctica/s que no superen el 5.
Módulo 5. Ejecución de Prácticas. Elaboración de 2 trabajos prácticos y presentación oral de los mismos.															X		X	Pruebas orales:3% Ejecución de prácticas:10%	X	Es necesario la nota media mínima de un 5 para aprobar esta parte de la asignatura. En caso contrario se deberá repetir aquella/s práctica/s que no superen el 5.
Prueba de Evaluación. Consistirá en la respuesta a dos bloques, una de respuestas cortas (10%) y otra de respuestas de desarrollo (20%).																X	X	Pruebas escritas:30%	X	Es necesario la nota media mínima de un 5 para aprobar esta parte de la asignatura. En caso contrario se deberá repetir la prueba de evaluación.
Técnicas de observación. Se tendrá en cuenta la asistencia y participación de los alumnos en las clases.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	Técnicas de observación:5%		

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

El valor del porcentaje de cada una de estas actividades se puede ver en esta guía. Es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

PRUEBAS DE EVALUACIÓN EN EL TRANCURSO DE LA ASIGNATURA (70%):

- Ejecución de prácticas (50%): Realización de 2 trabajos correspondientes por módulo.

- Pruebas orales (15%): Defensa oral de cada trabajo realizado en cada módulo.
- Técnicas de observación (5%): Actitud del alumno frente a las tareas encomendadas.

PRUEBA DE EVALUACIÓN (30%):

- Consistirá en la respuesta a dos bloques, una de respuestas cortas (10%) y otra de respuestas de desarrollo (20%).

Criterio de evaluación de la nota final:

El alumno obtendrá su calificación en función del resultado alcanzado en las distintas actividades y pruebas de evaluación establecidas, siguiendo las directrices marcadas en el método de evaluación. Todas las pruebas, seminarios, proyectos, etc. que se establezcan deberán ser superados con una **nota mínima de 5** para poder realizar la media en la calificación final.

La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

La planificación de la evaluación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. Los sistemas de evaluación descritos en esta GD son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En el caso de la convocatoria extraordinaria se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

PRUEBAS DE EVALUACIÓN EN EL TRANSCURSO DE LA ASIGNATURA (70%):

- Ejecución de prácticas (50%) y Pruebas orales (20%): En caso de que la media no llegue a 5 se deberán de repetir todas aquellas prácticas que estén suspensas..

PRUEBA DE EVALUACIÓN (30%):

- Consistirá en la respuesta a dos bloques, una de respuestas cortas (10%) y otra de respuestas de desarrollo (20%).

Criterio de evaluación de la nota final:

El alumno obtendrá su calificación en función del resultado alcanzado en las distintas actividades y pruebas de evaluación establecidas, siguiendo las directrices marcadas en el método de evaluación. Todas las pruebas, seminarios, proyectos, etc. que se establezcan deberán ser superados con una **nota mínima de 5** para poder realizar la media en la calificación final.

La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

La planificación de la evaluación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del

profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. Los sistemas de evaluación descritos en esta GD son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Tipo de asignatura	Pruebas escritas	Pruebas orales	Ejecución práctica	Técnicas de observación
Teórico-práctica	30 %	15 %	50 %	5 %