

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Narrativa Interactiva
Código	E000006225
Título	Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia Comillas
Impartido en	Grado en Comunicación Audiovisual [Cuarto Curso] Grado en Periodismo y Grado en Comunicación Audiovisual [Cuarto Curso]
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	6,0 ECTS
Carácter	Obligatoria (Grado)
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsable	Nuria Vidal Trapero
Horario	Jueves (10-13h)
Horario de tutorías	Solicitar cita previa
Descriptor	Los distintos enfoques conceptuales del estudio de la narración en general, poniendo especial énfasis en la audiovisual. Reflexión sobre la ruptura de la narración clásica y sus posibilidades artísticas para los creadores; en especial, aquellas que implican la narración multimedia. Debate sobre el lugar que ocupan las nuevas imágenes digitales en el territorio de la narración. Reflexión sobre la posibilidad de la narración interactiva y sobre las crisis que ésta supone.

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Nuria Vidal Trapero
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Correo electrónico	nvidal@cesag.comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
Aportación al perfil profesional de la titulación
La idea de “juego” a la hora de explicar la implicación del usuario en la construcción del relato es imprescindible para la creación de nuevas formas de narrar. Desde el campo de la publicidad y el periodismo, pasando por la no-ficción (documental) hasta, prácticamente, la base estructural de los videojuegos; las denominadas “ficciones interactivas” se han convertido en una pieza clave de la cultura audiovisual contemporánea. Así, la combinación de las narraciones clásicas y las nuevas fórmulas ficcionales es una herramienta esencial para el comunicador para comprender, analizar y desenvolverse en todos los ámbitos de su profesión.
Prerrequisitos
Conocimientos previos generales de narrativa, cine y videojuegos.

Competencias - Objetivos

Competencias

GENERALES

CG06	Desarrollar la capacidad analítica para la comprensión y el análisis de los diferentes relatos y de formatos hipertextuales
CG11	Valorar la obra audiovisual desde el punto de vista estético
CG12	Reflexionar críticamente sobre la influencia que tienen los medios de comunicación en la sociedad, desarrollando sus funciones de formar, informar y entretener

TRANSVERSALES

CT02	Ser capaz de analizar y construir mensajes utilizando medios de expresión iconográficos, informáticos y gráficos para llevar a cabo la función propia del comunicador
CT10	Conocer y respetar la diversidad y la multiculturalidad

ESPECÍFICAS

CE04	Analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
CE09	Ser capaz de definir temas de investigación o creación personal innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de lenguajes audiovisuales o su interpretación.

Resultados de Aprendizaje

RA01	Conocer el estado de la producción audiovisual contemporánea y de su evolución histórica reciente y comprender sus diferentes parámetros (políticos, económicos, culturales, estéticos).
RA02	Analizar los diferentes relatos audiovisuales y formatos hipertextuales.
RA03	Valorar los distintos productos audiovisuales desde un punto de vista estético.

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos

TEMA 1. Introducción a la narrativa interactiva. *Homo ludens*. Breve historia de la narración interactiva.

TEMA 2. La literatura ergódica. Hipertexto y cibertexto. Interactividad y géneros: publicidad, periodismo, documental y videojuegos.

TEMA 3. Las estructuras (ludo)narrativas. La ludoficción. Los espacios narrativos y la jugabilidad.

TEMA 4. La representación del jugador. Avatarización, *agency* y *storyplaying*.

TEMA 5. Creando una ficción interactiva; guion, conflicto, personajes y gamificación.

TEMA 6. El formato del guion interactivo: interactividad, navegación, flowcharts y diseño lógico.

TEMA 7. Aplicaciones y casos de estudio.

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

Metodología Presencial: Actividades

Clases teóricas

Seminarios y talleres

Visionado y juego de obras clave

Presentación de trabajos

Metodología No presencial: Actividades

Estudio individual

Lectura individual y en grupo

Preparación de trabajos

Juego de obras clave

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

HORAS PRESENCIALES	
Clases teóricas y clases prácticas	
60.00	
HORAS NO PRESENCIALES	
Estudio de teoría, preparación de trabajos, preparación de actividad de evaluación	
90.00	
CRÉDITOS ECTS: 6,0 (150,00 horas)	

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad.

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Examen de análisis teórico-práctico.	Recuperable Se valora la expresión escrita, la capacidad de síntesis, la adecuación del lenguaje empleado en la asignatura, la capacidad de pensamiento crítico y la aplicación de los conocimientos adquiridos.	35 %
Creación de un proyecto ludonarrativo (grupal)	Recuperable Se valora la aplicación de la teoría, el dominio de las herramientas conceptuales, la creatividad, la expresión escrita y el trabajo en grupo.	50 %
Participación e implicación en las actividades de la asignatura.	No recuperable. Actividades grupales, lecturas, juego de obras clave y análisis crítico de contenidos.	15 %

Calificaciones

La nota mínima para superar **cada una de las partes prácticas es del 50%**. Por tanto, cada una de las partes **ha de estar superada para poder hacer media final**.

No se recogerá ninguna actividad o trabajo, ni se repetirá ninguna prueba **fuera del calendario establecido** a no ser que el alumno aporte el justificante pertinente.

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN y CALIFICACIONES

La asignatura capacita a los alumnos en sus especificidades teniendo como objetivo también la práctica y perfeccionamiento de la lengua. Se trabajarán tanto los aspectos más avanzados de la morfología y sintaxis, como los de la semántica, adaptando el lenguaje a los diferentes formatos: escrito o audiovisual. Asimismo, en la función comunicativa se atiende especialmente el léxico como base del enriquecimiento de la lengua y su aplicación a los diferentes géneros y textos, y se siguen las normas de la RAE y de los libros de estilo. Se penalizarán las faltas de ortografía cometidas por los estudiantes en las diferentes actividades evaluativas.

Es fundamental que los estudiantes aprendan a expresarse con corrección y fluidez de forma oral o escrita, adaptándose a los diferentes registros, lo que incluye la capacidad de escribir textos claros y bien estructurados, de analizar diferentes tipos de discursos y de redactar exposiciones detalladas de temas complejos.

Al menos el 10% de la nota final se destinará a la valoración de la correcta expresión oral y escrita en las lenguas cooficiales, conocimiento

exigido en el título como competencia general y competencia transversal. En este punto se evaluará la ortografía y la gramática.

PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Debates de lecturas académicas y divulgativas	Semanalmente	Semanalmente
Juego y análisis de producciones clave	Semanalmente	Semanalmente
Sesión de trabajo grupal	Antes de Semana Santa	Antes de Semana Santa
Entrega proyecto final	Último día de clase	Último día de clase

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

Aarseth, Espen J. (1997). Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. John Hopkins University Press.

Domsch, Sebastian (2013) Storyplaying. Agency and Narrative in Videogames. De Gruyter.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Heide Smith, Jonas i Tosca, Susana (2016). Understanding Videogames. Routledge

Murray, Janet (1997) Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. MIT Press

Navarro Remesal, Víctor. (2016). Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de video juegos. Asociación Shangrila Textos Aparte.

Planells, Antonio José (2015) Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Cátedra

Ryan, Marie-Laure. (2004). La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Barcelona: Paidós.

Recursos a través de aula digital:

- Textos académicos y divulgativos.
- Listado de obras interactivas esenciales.
- Eko.com - Interactive Videos

Bibliografía Complementaria

Anyo, Lluís. (2016). El jugador implicado: videojuegos y narraciones. Barcelona: Laertes

Juul, Jesper. (2005). Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge (MA): MIT Press.

Pérez Latorre, Óliver. (2012). El Lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego. Barcelona: Laertes.

Ryan, M. L. (2005). Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts. Online.

Sora, Carles. (2016). Temporalidades digitales. Análisis del tiempo en los news media y las narrativas interactivas. Barcelona: UOC Press.

Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, Pat. (Eds.) (2004). First Person. New media as Story, Performace and Game. London: The MIT Press.

Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard (ed.). (2003). The Video Game Theory Reader. London: Routledge.

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos que ha aceptado en su matrícula entrando en esta web y pulsando "descargar"

<https://servicios.upcomillas.es/sedeelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>