

## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
<b>Nombre completo</b>	Narrativa Interactiva
<b>Código</b>	E000006225
<b>Título</b>	<a href="#">Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia Comillas</a>
<b>Impartido en</b>	Grado en Comunicación Audiovisual [Cuarto Curso] Grado en Periodismo y Grado en Comunicación Audiovisual [Cuarto Curso]
<b>Nivel</b>	Reglada Grado Europeo
<b>Cuatrimestre</b>	Semestral
<b>Créditos</b>	6,0 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatoria (Grado)
<b>Responsable</b>	Caterina Ramón
<b>Horario</b>	Lunes (9:00-12:00)
<b>Horario de tutorías</b>	Solicitar cita previa
<b>Descriptor</b>	Los distintos enfoques conceptuales del estudio de la narración en general y de la narración audiovisual en particular. Evaluación de las oportunidades que para los consumidores y productores supone el conocimiento de la narración multimedia. Debate sobre el lugar que ocupan las nuevas imágenes en el territorio de la narración. Reflexión sobre la posibilidad de la narración interactiva y sobre las crisis que ésta supone.

Datos del profesorado	
<b>Profesor</b>	
<b>Nombre</b>	Caterina Ramon Bordoí
<b>Departamento / Área</b>	Departamento de Ciencias de la Comunicación
<b>Correo electrónico</b>	cramon@cesag.comillas.edu
<b>Profesor</b>	
<b>Nombre</b>	Víctor Manuel Navarro Remesal
<b>Despacho</b>	6
<b>Correo electrónico</b>	vmnavarro@cesag.comillas.edu

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
<b>Aportación al perfil profesional de la titulación</b>
Las ficciones interactivas son una pieza importante de la cultura popular contemporánea. Se utilizan en el campo del videojuego pero también en piezas de periodismo interactivo (newsgames), documentales interactivos e incluso publicidad (advergaming). Una buena base en teoría y práctica de la narrativa interactiva es imprescindible para que el comunicador sea capaz de emitir juicios y análisis críticos sobre una parte importante de su trabajo, así como preparar proyectos profesionales de éxito.

## Prerequisitos

Conocimientos previos generales de narrativa, cine y videojuegos.

## Competencias - Objetivos

### Competencias

#### GENERALES

<b>CG06</b>	Desarrollar la capacidad analítica para la comprensión y el análisis de los diferentes relatos y de formatos hipertextuales
<b>CG11</b>	Valorar la obra audiovisual desde el punto de vista estético

#### TRANSVERSALES

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

#### ESPECÍFICAS

<b>CE04</b>	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.
<b>CE09</b>	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

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

## BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

### Contenidos – Bloques Temáticos

#### BLOQUE 1: Teoría de la narrativa interactiva

- 1 – Presentación de la asignatura. Introducción a la narrativa y la interacción. Formatos analógicos y digitales de narrativa interactiva.**
- 2 – Hipertexto y cibertexto. Retórica digital y procedural.**
- 3 – Ludonarrativa y ludoficción. Mundos ficcionales interactivos.**

## BLOQUE 2: Principios de la narrativa interactiva

4 – Conflicto e idea en discursos interactivos.

5 – Construcción de personajes. Avatar y representación del jugador.

6 – Estructuras narrativas y lúdicas. Espacios narrativos en el videojuego. Árbol de diálogos y ramificaciones.

## METODOLOGÍA DOCENTE

### Aspectos metodológicos generales de la asignatura

#### Metodología Presencial: Actividades

Clases teóricas

Seminarios y talleres

Visionado y juego a obras clave

Presentación de trabajos

#### Metodología No presencial: Actividades

Estudio individual

Lectura individual y en grupo

Preparación de trabajos

Juego a 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

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Prueba de respuesta corta	Recuperable Conocimiento de la teoría Se valora la expresión, la capacidad de síntesis, la correcta aplicación de la teoría y el análisis crítico	50
Estudio de caso de un producto digital	Recuperable Se valora la expresión, la capacidad de síntesis y la comprensión lectora.	20 %
Creación de un interactivo	Recuperable Se valora la aplicación de la teoría y el dominio de las herramientas conceptuales	20 %
Implicación y participación en foros	Participación en las siguientes actividades: · Sesiones de juego y debate · Diario de juego personal (foro) · Comentario de textos periodísticos o divulgativos (foro)	10

### Calificaciones

La nota mínima para superar cada una de las partes prácticas es del 50%. La del examen final, 60%.

Cada una de las partes ha de estar superada para poder hacer media final.

## PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Tests breves (campus virtual)	Mensualmente	Mensualmente
Informe de practicas de analisis de casos	Semanalmente	Semanalmente
Informe de práctica final.	Última semana de curso	Última semana de curso

Examen final		Fecha marcada en el calendario de exámenes del centro
--------------	--	---

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

### Bibliografía Básica

- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Heide Smith, Jonas & Tosca, Susana (2016). Understanding Videogames. Routledge
- Navarro Remesal, Víctor (2016) Libertad dirigida : una gramática del análisis y diseño de videojuegos. Shangrila Ediciones
- Navarro Remesal, Víctor (2019) Cine Ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine. UOC Editorial
- Planells, Antonio José (2015) Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Cátedra
- Skolnick, Evan (2014) Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative. Random House.
- Murray, Janet (1997) Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. MIT Press

### Bibliografía Complementaria

- Aarseth, Espen (2012) "A Narrative Theory of Games"
- Fernández-Vara, Clara (2008) "Shaping Player Experience in Adventure Games: History of the Adventure Game Interface"
- Lankoski, Petri; Heliö, Satu (2002) "Approaches to Computer Game Design - Characters and Conflict"
- Montfort, Nick (2003) Twisty Little Passages. MIT Press

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/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>