

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]
Nivel	Reglada Grado Europeo
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	6,0 ECTS
Carácter	Obligatoria (Grado)
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsable	Caterina Ramon Bordoí
Horario	Jueves (10-13h)
Horario de tutorías	Solicitar cita previa
Descriptor	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	
Profesor	
Nombre	Caterina Ramon Bordoí
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Comunicación
Correo electrónico	cramon@cesag.comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
Aportación al perfil profesional de la titulación
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

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

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

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	<p>Recuperable</p> <p>Conocimiento de la teoría</p> <p>Se valora la expresión, la capacidad de síntesis, la correcta aplicación de la teoría y el análisis crítico</p>	50
Estudio de caso de un producto digital	<p>Recuperable</p> <p>Se valora la expresión, la capacidad de síntesis y la comprensión lectora.</p>	20
Creación de un interactivo	<p>Recuperable</p> <p>Se valora la aplicación de la teoría y el dominio de las herramientas conceptuales</p>	20
Implicación y participación en foros	<p>Participación en las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Análisis de caso de productos interactivos 	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.

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
Informe de prácticas de análisis 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 i Tosca, Susana (2016). *Understanding Videogames*. Routledge
- Murray, Janet (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press
- Planells, Antonio José (2015) *Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal*. Cátedra
- Ramon, Caterina i Serra, Marta (2016). *Narrativa digital interactiva*. Barcelona: Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya.
- Ramon, Caterina i Serra, Marta (2016). *El guió intercativo*. Barcelona: Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya.
- Skolnick, Evan (2014) *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative*. Random House.

Bibliografía Complementaria

- Ip, B. (2011a). «Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings», *Games and Culture*, vol. 6, núm. 3, pàg. 103-134.
- Ip, B. (2011b). «Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes», *Games and Culture*, vol. 6, núm. 3, pàg. 203-244.
- Lankoski, P. (2011). «Player character engagement in computer games», *Games and Culture*, vol. 6, núm. 4, pàg. 291-311.
- Wardrip-Fruin, N.; Harrigan, P. (ed.) (2004). *First person. New Media as story, performance, and game*. Cambridge: 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](https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792)