



FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre Completo	Narrativa Interactiva
Código	E000006225
Título	Grado en Comunicación Audiovisual
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
Carácter	Obligatoria (Grado)
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsable	Víctor Navarro Remesal
Horario de tutorías	Solicitar cita previa

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Víctor Manuel Navarro Remesal
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Comunicación
Despacho	6
Correo electrónico	vmnavarro@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.
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

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.

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.**
- 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	Prueba de respuesta corta Recuperable	50 %



Práctica de análisis	Capacidad de análisis y aplicación de la teoría	20 %
Práctica de creación	Capacidad de aplicación de conceptos teóricos a un texto interactivo acabado	20 %
Participación en foros	Participación en foros	10 %

Calificaciones

La nota mínima para superar cada una de las partes es del 50%.

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
Examen parcial		Al acabar el bloque 1
Seminario de lecturas 1		Al acabar el tema 3
Seminario de lecturas 2		Al acabar el tema 6
Entrega de prácticas finales		Última semana de clase

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

Jonas Heide Smith, Simon Egenfeldt-Nielsen, and Susana Pajares Tosca (2015) Understanding Video Games: The Essential Introduction. Routledge

Víctor Navarro Remesal (2016) Libertad dirigida : una gramática del análisis y diseño de videojuegos. Shangrila Ediciones

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

Evan Skolnick (2014) Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative. Random House.



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

**GUÍA DOCENTE
2018 - 2019**

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

Bibliografía Complementaria

Montfort, Nick (2003) Twisty Little Passages. MIT Press

Aarseth, Espen (2012) "A Narrative Theory of Games"

Lankoski, Petri; Heliö, Satu (2002) "Approaches to Computer Game Design - Characters and Conflict"

Fernández-Vara, Clara (2008) "Shaping Player Experience in Adventure Games: History of the Adventure Game Interface"