



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 2º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 1ER SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Alex Morgan Quintana

Presentación de la asignatura:

Esta asignatura se enfoca en proporcionar una comprensión holística de la construcción y análisis de narrativas audiovisuales. Introduce en el análisis crítico audiovisual y el estudio de historias y narraciones, así como explora diversos tipos de argumentos de la ficción (los causales, descriptivos y serpenteantes). Además, se abordan los mecanismos de la dramaturgia y el proceso creativo desde la idea inicial hasta la elaboración del storyboard. Finalmente, los/las estudiantes aplicarán estos conocimientos a la narrativa específica de los videojuegos, integrando técnicas de storytelling para crear experiencias inmersivas y coherentes en el ámbito interactivo.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO1	Identificar los principios clásicos de la animación y diferenciar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.
	CO2	Identificar los principios del lenguaje y de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.
	CO3	Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, vehículos, props y entornos.
	CO6	Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir música, efectos sonoros y visuales en un proyecto digital.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

	CO7	Utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos.
	CO12	Identificar el contexto socio-cultural e histórico que hace posible discursos artísticos determinados.
Habilidades (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocritica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	C2	Utilizar la metodología básica de investigación de las fuentes, el análisis y la interpretación para conseguir la integración del conocimiento en un trabajo académico.
	C6	Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, iluminación y espacio en los entornos digitales.
Destrezas (H)	H4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura*

- Introducción. Análisis crítico audiovisual
- Historias y narraciones
- Los argumentos de la ficción. Causal, descriptivo, serpenteante
- Los mecanismos de la dramaturgia
- De la idea al *story board*
- Aplicación. Narrativa de videojuegos

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas¹

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

¹ Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	15	100
AF2: Clase prácticas	25	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	30	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	3	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	75	0
AF6: Pruebas de evaluación	2	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
--------------	------------	-----------



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	15
SE2 Evaluación de trabajos	0	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	45	100

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Blasco, L.F. (2020). *Guion para videojuegos: Para gente que juega y gente que no juega*. Plan B Publicaciones, S.L.
- Gámez, J. (2023). *Curso de diseño de personajes: Aprende a dibujar personajes que emocionan para cine y videojuegos*. Anaya.
- Pérez, O. (2018). *Imaginarios ludo-narrativos: Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*. SHANGRILA TEXTOS APARTE.

Bibliografía Complementaria

- Lambert Sarango, Y. E. (2023). Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas, un acercamiento a sus particularidades. *Ñawi: arte diseño comunicación*, 7(1), 231-258.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- Sheldon, L. (2022). *Character development and storytelling for games*. CRC Press.
- Soto Chumpitaz, J. A. (2018). El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de "The last of us".

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados²

- Gamasutra. (n.d.). *Gamasutra*. <https://www.gamasutra.com/>
- Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Michael Wiese Productions.

² Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.