



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **NARRATIVA INTERACTIVA**

Coordinación: GOMEZ MORALES, BEATRIZ MARIA

Año académico 2022-23

Información general de la asignatura

Denominación	NARRATIVA INTERACTIVA			
Código	101990			
Semestre de impartición	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Comunicación y Periodismo Audiovisuales	3	OPTATIVA	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PRAULA	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	1	1	
Coordinación	GOMEZ MORALES, BEATRIZ MARIA			
Departamento/s	FILOLOGIA CATALANA Y COMUNICACIÓN			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	Horas presenciales (HP): 60 Horas de trabajo autónomo (HTA): 90 Total: 150 horas			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Catalán			
Distribución de créditos	1 crédito equivale a 25 horas de trabajo del estudiante. Total: 150 horas (6 créditos).			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
GOMEZ MORALES, BEATRIZ MARIA	beatriz.gomez@udl.cat	6	Lunes y martes (confirmar horario por correo electrónico). Despacho 2.31.

Objetivos académicos de la asignatura

- Introducir al alumno en las formas narrativas propias de los medios digitales e interactivos.
- Establecer las semejanzas y diferencias entre la narrativa clásica y la narrativa interactiva.
- Dotar al alumno de las diferentes herramientas y estructuras para la construcción de narrativas interactivas.
- Identificar las particularidades de las diferentes instancias narrativas clásicas (personajes, tiempo, espacio, narrador, etc.) en la narrativa interactiva, principalmente en el videojuego.
- Introducir al alumno en los principios de la creación de un guion interactivo y dotarlo de las herramientas necesarias para su elaboración.

Competencias

Básicas

CB2. Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Generales

CG2. Desarrollar la capacidad de organización y planificación.

CG3. Aplicar los conocimientos teóricos en la actividad práctica.

CG6. Desarrollar la creatividad, la innovación y la competitividad.

Específicas

CE10. Identificar las tradiciones contemporáneas en la creación de discursos informativos y no informativos.

CE13. Identificar y aplicar los fundamentos teóricos y prácticos de la comunicación audiovisual y de la comunicación en internet.

CE14. Identificar y aplicar las lógicas y habilidades narrativas y expositivas específicas de los contenidos audiovisuales e interactivos de carácter informativo y no informativo.

CE15. Desarrollar la capacidad creativa en la realización audiovisual, multimedia e interactiva de los distintos géneros.

Transversales

CT4. Adquirir conocimientos básicos de emprendimiento y de los entornos profesionales.

Contenidos fundamentales de la asignatura

1. Introducción al concepto de interactividad, rasgos y características.
2. Interactividad y narración: relaciones, ventajas y desventajas.
3. Arquitectura interactiva: estructuras narrativas posibles para un texto interactivo y géneros más propensos.
4. La narrativa interactiva: posibilidades y características.
5. Narrador y otros existentes relatores en la narrativa interactiva (especialmente en el videojuego).
6. Focalización y punto de vista.
7. Espacios.
8. Tiempo.
9. Personajes. Avatar y representación del jugador.
10. Proceso de creación de un texto interactivo: estructura del guion interactivo.

Ejes metodológicos de la asignatura

Clases magistrales. Exposición de los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de la profesora.

Coloquios. Actividades de intercambio de opiniones entre el alumnado bajo la dirección de la profesora.

Conferencias. Exposición pública sobre un tema llevada a cabo por una persona experta.

Trabajo en grupo. Actividad de aprendizaje que se tiene que hacer mediante la colaboración entre los miembros de un grupo.

Estudio de casos. Método utilizado para estudiar un individuo, una institución, un problema, etc. de manera contextual y detallada.

Simulación. Actividad en que, ante un caso o un problema, cada estudiante o cada grupo tiene asignado un rol o papel según la cual tiene que intervenir en el desarrollo de la situación.

Prácticas. Permiten aplicar y configurar, a nivel práctico, la teoría de un ámbito de conocimiento en un contexto concreto.

Actividades formativas		Horas destinadas a la actividad formativa
Actividades dirigidas	Clase magistral presencial	37,5
	Eventos científicos y/o divulgativos	6,5
	Seminarios, debates, presentaciones/exposiciones	6,5
Actividades supervisadas	Trabajos (seguimiento)	2,5
	Debates y foros de discusión guiados	2,5
	Atención personalizada (tutorías)	2,5
Actividades autónomas	Trabajos y estudio	90
Actividades evaluativas	Actividades evaluativas	2
TOTAL		150

Plan de desarrollo de la asignatura

Programa	Cronograma 15 semanas: 30 sesiones
Bloque I 1. Introducción al concepto de interactividad, rasgos y características. 2. Interactividad y narración: relaciones, ventajas y desventajas.	6 sesiones
Bloque II 3. Arquitectura interactiva: estructuras narrativas posibles para un texto interactivo y géneros mas propensos. 4. La narrativa interactiva: posibilidades y características. 5. Narrador y otros existentes relatores en la narrativa interactiva (especialmente en el videojuego). 6. Focalización y punto de vista. 7. Espacios. 8. Tiempo. 9. Personajes. Avatar y representación del jugador.	20 sesiones
Bloque III 10. Proceso de creación de un texto interactivo: estructura del guion interactivo.	4 sesiones

Sistema de evaluación

La asignatura consta de las siguientes actividades de evaluación:

PRUEBAS ESCRITAS (40%). Este apartado incluye dos pruebas de seguimiento del temario, Parcial I y Parcial II, con un valor de un 20% cada una. Las fechas de ambas pruebas parciales se adaptarán al calendario de exámenes de la Facultad de Letras. **Ambas pruebas PARCIALES son recuperables.**

TRABAJO (50%). Incluye un trabajo con tres entregas parciales (seguimiento, 20%) y una entrega final (30%). **PARA MÁS DETALLES SOBRE EL CONTENIDO, FECHA Y FORMATO DE LAS ENTREGAS PARCIALES Y FINAL, REVISAR LA CARPETA "EVALUACIÓN", INCLUIDA EN EL APARTADO "RECURSOS" DEL CAMPUS VIRTUAL. Sólo el 30% correspondiente a la entrega final es recuperable.** Por el contrario, el seguimiento (20%) no es recuperable.

ASISTENCIA Y PARTICIPACIÓN (10%). Incluye la asistencia a clases magistrales, intervenciones y actividades en clase. La asistencia a clases es obligatoria y será controlada al inicio de cada sesión y/o mediante la realización de actividades de evaluación durante la sesión. **Las actividades realizadas en clase no son recuperables.**

ES NECESARIO APROBAR LAS PRUEBAS ESCRITAS (POR MEDIA) Y EL TRABAJO FINAL PARA SUPERAR LA ASIGNATURA. En caso de no aprobar una de estas dos partes de la evaluación, no se calculará la nota media y la nota final de la asignatura corresponderá a la nota de la parte suspendida.

Las últimas semanas del curso se destinarán a actividades de reevaluación. El alumno o la alumna deberá recuperar cada uno de los apartados que haya suspendido, ya sean las pruebas escritas (40%) o el trabajo. La fecha de realización de las pruebas escritas de recuperación, así como de una nueva entrega final del trabajo, será la que establezca el calendario de exámenes de la Facultad de Letras.

En caso de plagio y/o uso de medios fraudulento durante la realización de exámenes, se aplicará lo que establece la "Normativa de Evaluación y Calificación de la Docencia en los Grados y Másteres de la UdL"

(https://www.udl.cat/export/sites/universitat-lleida/ca/udl/norma/.galleries/docs/Ordenacio_academica/Normativa-davaluacio-i-qualif.-graus-i-masters-Acord-235-CG-21-7-2022.pdf).

Los estudiantes que combinen sus estudios con un trabajo a tiempo completo o un trabajo a tiempo parcial coincidente con el horario de clase tienen derecho a pedir la evaluación alternativa en un plazo de 5 días desde el comienzo del semestre. Para más información, envíe un correo electrónico a academic@lletres.udl.cat o diríjase a la Secretaría de la Facultad de Letras.

Bibliografía y recursos de información

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

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

Gawlinski, Mark. (2003). *Interactive Television Production*. Oxford: Focal Press.

Gifreu Castells, Arnau. (2013). *El documental interactivos. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona: Editorial UOC.

Jensen, Jens F. & Toscan, Cathy. (Eds.). (1999). *Interactive Television. TV of the Future or the Future of TV?* Aalborg, Denmark: Aalborg University Press.

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

Martín Rodríguez, Iván. (2015). *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Madrid: Editorial Universidad de Granada & Síntesis.

Murray, Janet H. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

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

Newman, James. (2004). *Videogames*. London: Routledge.

Planells de la Maza, Antonio J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.

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

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

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

Ryan, Marie-Laure. (2006). *Atavars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Scolari, Carlos A. (2008). *L'homo videoludens. Videojcs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo.

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.