



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE  
**NARRATIVA INTERACTIVA**

Coordinación: GOMEZ MORALES, BEATRIZ MARIA

Año académico 2023-24

## Información general de la asignatura

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

## Plan de desarrollo de la asignatura

Programa	Cronograma 15 semanas: 30 sesiones
<b>Bloque I</b> 1. Introducción al concepto de interactividad, rasgos y características. 2. Interactividad y narración: relaciones, ventajas y desventajas.	<b>6 sesiones</b>
<b>Bloque II</b> 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.	<b>20 sesiones</b>
<b>Bloque III</b> 10. Proceso de creación de un texto interactivo: estructura del guion interactivo.	<b>4 sesiones</b>

## 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. La prueba **Parcial I** está programada para el día 31 de octubre de 2023 y la prueba **Parcial II**, para el día 9 de enero de 2024, siguiendo el calendario de exámenes de la Facultad de Letras. **Ambas pruebas parciales son recuperables.**

**SEGUIMIENTO TRABAJO (20%).** Incluye dos entregas parciales del trabajo final de la asignatura. LOS DETALLES SOBRE EL CONTENIDO, FECHAS Y FORMATO DE LAS ENTREGAS PARCIALES SE ENCUENTRAN EN LA CARPETA "EVALUACIÓN", INCLUIDA EN EL APARTADO "RECURSOS" DEL CAMPUS VIRTUAL. **Este apartado de la evaluación no es recuperable.**

**TRABAJO FINAL (30%).** Incluye la entrega final del trabajo de la asignatura, que se deberá presentar el último día de clase (19 de diciembre de 2023). LOS DETALLES SOBRE EL CONTENIDO Y FORMATO DE ESTA ENTREGA SE ENCUENTRAN EN LA CARPETA "EVALUACIÓN", INCLUIDA EN EL APARTADO "RECURSOS" DEL CAMPUS VIRTUAL. **Este apartado de la evaluación 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. **Este apartado de la evaluación no es recuperable.**

**ES NECESARIO APROBAR LAS PRUEBAS ESCRITAS (POR MEDIA) Y EL TRABAJO FINAL PARA SUPERAR LA ASIGNATURA.**

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%) y/o el trabajo final (30%). La fecha de realización de las pruebas escritas de recuperación, así como de una nueva entrega final del trabajo, será el 2 de febrero de 2024, tal como establece el calendario de exámenes de la Facultad

de Letras.

En caso de fraude académico o copia espontánea, se aplicará lo establecido en la Normativa de evaluación y calificación de la docencia en los grados y másteres de la UdL.

El estudiante o la estudiante que se quiera acoger a la evaluación alternativa deberá presentar un contrato de trabajo o justificar, mediante escrito dirigido a la decana, las razones que le imposibilitan realizar la evaluación continua en un plazo de cinco (5) días desde el comienzo del cuatrimestre. Para más información, envíe un correo electrónico a lletres.secretariacentre@udl.cat o diríjase a la Secretaría Académica de la Facultad de Letras. **La evaluación alternativa consistirá en una única prueba relativa a todo el contenido de la asignatura (9 de enero de 2024).**

## 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, Amau. (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.

