



Guía docente

804354 - NAVETR - Narrativa en Tiempo Real

Última modificación: 23/07/2025

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura optativa).

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura optativa).

GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Asignatura optativa).

Curso: 2025

Créditos ECTS: 6.0

Idiomas: Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Marta Fernández

Otros: Marta Fernández
Pedro Omedas

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Clase magistral participativa: Transmisión estructurada de contenidos por parte del docente, combinada con estrategias que favorecen la participación activa del estudiantado: preguntas abiertas, pequeños ejercicios, retos, debates, etc.

- Estudio de casos. El profesor presenta oralmente y por escrito un caso relacionado con un proyecto, temática o práctica concreta relacionada con los contenidos que se están impartiendo en la asignatura. Los casos hacen una descripción del problema y aportan datos.

- Aprendizaje basado en proyectos. Los estudiantes aplican al desarrollo del proyecto los conocimientos aprendidos en otras materias o asignaturas y buscan información, consultan con el profesor y aprenden nuevos conocimientos aplicables al proyecto. Una parte de este trabajo de desarrollo del proyecto se desarrolla durante las clases, en este caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. Otra parte se desarrolla en equipo, durante horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común.

- Enseñanza por investigación: el estudiantado explora cuestiones abiertas, investiga, contrasta fuentes y construye conocimiento a través del proceso de indagación para la creación de un prototipo funcional de narrativa interactiva.

- Trabajo Autónomo. Los estudiantes trabajan de manera autónoma, fuera de horas de clase, estudiando, leyendo, resolviendo ejercicios o problemas, desarrollando prácticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Definir los elementos de la narración interactiva y emergente.

- Identificar los fundamentos de la narrativa transmedia.

- Integrar los elementos de la narración interactiva y emergente en el diseño y desarrollo de aplicaciones gráficas interactivas en tiempo real para diferentes medios, plataformas y dispositivos.

- Implementar una estrategia transmedia para productos existentes o de nueva creación.



HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas actividades dirigidas	20,0	13.33
Horas grupo mediano	40,0	26.67
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Tema 1. Narrativa Interactiva

Descripción:

- Propiedades de los entornos digitales interactivos
- El mito de la Holocubierta: agencia e inmersión
- Historias no lineales y multiformes
- Narrativa estructurada y emergente
- Diseño narrativo: mundos de ficción, historias de fondo, fichas de personaje, diálogos, diagramas de flujo

Dedicación: 39h

Grupo mediano/Prácticas: 10h

Actividades dirigidas: 6h

Aprendizaje autónomo: 23h

Tema 2. Narrativa Interactiva, Contexto Mediático y Tecnologías Emergentes

Descripción:

- Industria 4.0
- Convergencia mediática.
- XR: de la narratividad a la experencialidad.
- IA: creatividad computacional y generación automática de historias.
- Sensores y narrativas adaptativas.

Dedicación: 29h

Grupo mediano/Prácticas: 8h

Actividades dirigidas: 6h

Aprendizaje autónomo: 15h

Tema 3. Producción virtual

Descripción:

- Machinima, marionetas digitales y animación en tiempo real.
- Producción virtual como paradigma en el ciclo de producción audiovisual (cambios en el pipeline de producción, beneficios frente a la producción audiovisual tradicional, tipos de producción virtual).
- Aplicaciones de la producción virtual (ficción audiovisual, artes performativas, museos, instalaciones interactivas, gemelos digitales, aplicaciones serias).

Dedicación: 19h

Grupo mediano/Prácticas: 4h

Aprendizaje autónomo: 15h



Tema 4. Prototipado y Testeo de Experiencia de Narrativa Interactiva

Descripción:

Conceptualización y desarrollo de una aplicación que simule una experiencia de narrativa interactiva.

Dedicación: 63h

Grupo mediano/Prácticas: 22h

Aprendizaje autónomo: 41h

ACTIVIDADES

Práctica 1

Descripción:

Actividad grupal consistente en la conceptualización y desarrollo narrativo de una experiencia interactiva desarrollada por medio de un motor de juegos.

Dedicación: 15h

Grupo mediano/Prácticas: 10h

Aprendizaje autónomo: 5h

Práctica 2

Descripción:

Presentación intermedia del proyecto.

Entrega de la versión alpha de un prototipo donde se implemente la experiencia de narrativa interactiva conceptualizada.

Dedicación: 22h

Grupo mediano/Prácticas: 22h

Práctica 3

Descripción:

Entrega del prototipo final de experiencia narrativa interactiva.

Dedicación: 30h

Grupo mediano/Prácticas: 30h



SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- Examen parcial: 25%
- Práctica 1 (conceptualización y desarrollo narrativo de proyecto de narrativa interactiva): 20%
- Práctica 2 (presentación intermedia de proyecto y versión alpha de prototipo): 20%
- Práctica 3 (presentación final de proyecto y versión beta de prototipo): 25%
- Actitud ante el aprendizaje: 10%

La actitud ante el aprendizaje del estudiante se evaluará mediante un seguimiento de sus intervenciones y de las actividades realizadas en clase.

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

- Las actividades, una vez finalizadas, deben entregarse en el Campus Virtual en la entrega correspondiente y en la fecha correspondiente.
- Los estudiantes dedicarán tiempo de trabajo autónomo (fuera de horas de clase), para realizar estas actividades.
- La evaluación de las actividades no implica solamente la resolución de las mismas, sino también la presentación que se haga de los resultados (cuando el estudiante o el grupo sea requerido para ello durante las clases).
- Los documentos deberán completarse siguiendo las instrucciones que en ellos se dan, especialmente por lo que se refiere a los nombres de archivo y la estructura del contenido. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir y es, por lo tanto, objeto de evaluación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Koenitz, Hartmut; Ferri, Gabriele; Haahr, M; Sezen, Digdem y Sezen, Tonguc Ibrahim. Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice. Routledge, 2017.
- Murray, Janet. Hamlet on the Holodeck. Updated Edition. The MIT Press, 2017.
- Sharples, Mike; Pérez y Pérez, Rafael. Story Machines: How Computers Have Become Creative Writers. London y Nueva York: Routledge, 2022.
- Koenitz, Hartmut. Understanding interactive digital narrative : immersive expressions for a complex time. Routledge, 2023.
- Short, Tanya; Adams, Tarn. Procedural Storytelling in Game Design. CRC Press, 2019.
- Nicklin, Hannah. Writing for games: Theory and Practice. CRC Press, 2022.

RECURSOS

Otros recursos:

Bibliografía adicional recomendada:

- Bittanti, M. Machinima is not a Game. Blog de Matteo Bittanti.
- Cuadrado, A. y Planells, A. (2020). Ficción y videojuegos. Teoría y Práctica De La Ludonarración. UOC Press.
- Deterding, S. y Zagal, J. (2024). Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. Routledge.
- Fernández-Vara. C. (2020). Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones. En Navarro Remesal, V. (Ed.). Pensar el Juego. 25 Caminos para los Game Studies. Ludografías. Shangrila.



- Lowood, H. y Nitsche, M. (2011). *The Machinima Reader*. The MIT Press.
- Manovich, L. (2024). *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*. <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
- Martín Núñez, M. y Porta Pérez, A. (2022). Puzzles dramáticos. Decisiones críticas, dilemas éticos y narrativas complejas en el videojuego. *Con A de Animación*, 14, 40 - 57.
- Suter, B., Bauer, R., Kocher, M. (2021). *Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Games and Real Life*. Transcript.
- Twelves, K. (2021). Técnicas de Improvisación para Juegos de Rol. Shadowlands.

Otros recursos:

- Fernández-Vara, C. Tipología de Elecciones Narrativas. <https://clarafv.itch.io/taxonomia-de-elecciones-narrativas>
- <https://assetstore.unity.com/>
- <https://www.cgtrader.com/free-3d-models>
- <https://freesound.org/>