

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas

Curso 2018-2019

Guía docente de
Narrativa Interactiva

Máster en Diseño Interactivo

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas
 Guía docente de la asignatura **Narrativa Interactiva**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa
Especialidad	Máster en Diseño Interactivo
Periodo de impartición	1 ^{er} semestre
Nº créditos	3

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Labaig Fuertes, Fernando	flabaig@esdmadrid.es

3. Relación de profesores que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Labaig Fuertes, Fernando	flabaig@esdmadrid.es	Mi

4. Presentación de la asignatura

Narrativa Interactiva es una asignatura optativa del Máster de Diseño Interactivo que estudia la narración como un elemento que estructura los trabajos de Diseño. En ocasiones la narración aparece como parte de un trabajo de Diseño Interactivo y, en otras, es ella misma interactiva; lo que ofrece una serie de posibilidades nuevas que no se pueden encontrar en los medios tradicionales de contar historias. La asignatura partirá de un estudio de la narrativa general para luego explorar las características específicas de la narrativa interactiva.

Interactive Narrative is an optional subject of the Master of Design Interactive, which studies the narration as an element that structure design work. Sometimes the narrative appears as part of a Interactive Design work and, in others, the narration is itself interactive, which offers a number of new possibilities that can't be found in traditional media storytelling. The course will start with a study of the traditional narrative to then explore the specific characteristics of interactive narrative.

5. Competencias

Competencias básicas
CB01. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y en la aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
CB02. Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
CB03. Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB04. Comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
CB05. Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
CB08. Comunicar sus conclusiones, los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
Competencias transversales (comunes a otras asignaturas del título superior de Máster en diseño interactivo)
CT01. Conocer y manejar conceptos avanzados relativos al diseño interactivo que permitan reconocer problemas y oportunidades en el análisis y la ejecución de proyectos en todo tipo de organizaciones e instituciones.
CT02. Realizar proyectos de diseño interactivo apropiados a los condicionantes comunicativos, tecnológicos y capaces de atender a los requerimientos de accesibilidad a la información.
CT03. Adquirir un conocimiento profundo de los distintos procesos de comunicación interactiva, las tecnologías y los recursos necesarios para implementar, gestionar y potenciar proyectos avanzados.
CT04. Dominar las herramientas de gestión y presentación de proyectos y utilizar lenguajes para investigar, analizar, interpretar y articular ideas e información.
CT05. Aportar valor mediante la creatividad y la participación dentro de un equipo multidisciplinar y desarrollar las habilidades directivas para ejercer responsabilidades en proyectos avanzados de diseño interactivo.
CT07. Desarrollar un pensamiento estratégico de la comunicación que permita definir problemas, diagnosticar y estructurar objetivos de análisis y de acción en los campos del diseño interactivo.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
CE01. Identificar los desafíos de narraciones no lineales y multilineales
CE02. Creación de historias electrónicas utilizando sistemas de edición y herramientas de software multimedia.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)

6. Resultados del aprendizaje

Conocer las posibilidades y dificultades que implica la utilización de las narraciones interactivas.
 Escribir guiones técnica y narrativamente solventes.
 Analizar las capacidades expresivas de una narración.
 Idear narraciones que contribuyan a un propósito definido por un proyecto de Diseño.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- "Narración"	Tema 1. "Narración y sentido"
	Tema 2. "Interpretación de la narración"
	Tema 3. "Narración de ficción. Retórica"
	Tema 4. "Narración de no ficción. Retórica"
	Tema 5. "Pragmática del Diseño. Persuasión y seducción"
II.- "Narración Interactiva"	Tema 1. "Narración e Interactividad"
	Tema 2. "Aplicaciones de la Narrativa Interactiva"

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Estudiar apuntes y artículos que se entregarán al alumno
Ejercicios de análisis
Ejercicios de guión

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	25
Otras actividades formativas (a)	5
Realización de pruebas (a)	
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	45
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	75

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

Clases teórico-prácticas.
 Análisis de narraciones escritas y audiovisuales.
 Realización de trabajos y pequeños proyectos audiovisuales.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Ejercicios o pequeños proyectos con evaluación del profesor o de los alumnos en su conjunto.

11.2. Criterios de evaluación

La correcta realización técnica de los ejercicios.
 La coherencia y argumentación en el análisis de narraciones.
 La capacidad creativa y de adecuación a los objetivos propuestos en los ejercicios o pequeños proyectos propuestos.
 El volumen y pertinencia de las referencias aportadas mediante la investigación.

11.3. Criterios de calificación

La calificación será de 0 a 10 puntos con un decimal, según la normativa vigente. Existen dos convocatorias para que el alumno apruebe, la ordinaria y la extraordinaria. En la primera hay dos modalidades que son excluyentes entre sí, la evaluación continua y la superación de la prueba ordinaria. Se tendrá en cuenta la evolución del alumno, es decir, se dará mayor importancia a los últimos trabajos como representación del fin de un proceso.

Si el alumno o no ha podido presentar las prácticas en la fecha solicitada, podrá presentarlas en la semana previa al examen ordinario. La no presentación en la fecha pedida conllevará la pérdida de un 25% de la nota de ese ejercicio.

La pérdida de más de un 20% de la asistencia será causa de perder la evaluación continua. No existen faltas justificadas.

Tanto el examen ordinario como el extraordinario consistirán en una práctica en la que se aplicarán las técnicas aprendidas durante el curso. La duración del examen será de 4 horas

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Control de la evolución en la realización de los ejercicios	80%
Actitud y participación	20%
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicio Práctico de 4 horas	100%
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicio Práctico de 4 horas	100%
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Dependerá del tipo de discapacidad	100%
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Ordenador con proyector
 Fotocopiadora

12.1. Bibliografía general

Título	<i>Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice</i>
Autor	Edited by Koenitz, Hatmut. Ferr, Gabriele. Haahr, Mads. Sezen, Dlgdem
Editorial	Routledge. New York. 2015
Título	<i>Pause and Effect. The art of interactive narrative</i>
Autor	Meadows, Mark Stephen
Editorial	New Riders.2003
Título	<i>Hyper-Narrative Interactive Cinema. Problems and Solutions</i>
Autor	Ben Shaul, Nitzan
Editorial	Editions Rodopi B. V. 2008

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>El lenguaje de los nuevos medios de comunicación</i>
Autor	Manovich, LEv
Editorial	Paidós Comunicación. 2005
Título	<i>Morfología del cuento</i>
Autor	Propp, Vladimir
Editorial	Editorial Fundamentos
Título	<i>Hamlet en la holocubieta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio</i>
Autor	Murray, Janet H.
Editorial	Paidós Multimedia

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://multimedia.uoc.edu/blogs/narrativa/es/
Dirección 2	https://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/narr/portada.htm
Dirección 3	http://manovich.net/

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

--

13. Profesorado

Cumplimentar una tabla por cada profesor implicado en la asignatura

Nombre y apellidos	Fernando Labaig Fuertes
Horario de atención a alumnos (si procede)	
Correo electrónico	flabaig@esdmadrid.es
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales
Categoría	Profesor
Titulación Académica	Licenciado en Historia del Arte. Doctor en Historia del Cine
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

--

15. Cronograma

Cronograma **Semanas 1 a 6**

ASIGNATURA: Narrativa Interactiva

SEMESTRE: 1º

PROFESOR/A: Fernando Labaig Fuertes

SEMANA	1		2	3	4	5	6	7	8
BLOQUE	Narración					Narración Interactiva			
TEMA	Tema 1. Narración y sentido	Tema 2. Interpretación de la narración	Tema 3. Narración de ficción. Retórica	Tema 4. Narración de no ficción. Retórica	Tema 5. Pragmática del Diseño. Persuasión y seducción	Tema 1. Narración e Interactividad	Tema 2. Aplicaciones de la Narrativa Interactiva		
ACTIVIDAD								Examen Ordinario	Exámen Extraordinario
METODOLOGÍA	Teórico Práctico		Teórico Práctico	Teórico Práctico	Teórico Práctico	Teórico Práctico	Teórico Práctico		
COMPETENCIAS	CE01. CE02. CT03. CT04. CT05. CT07. CB01. CB02. CB03. CB04.		CE01. CE02. CT03. CT04. CT05. CT07. CB01. CB02. CB03. CB04.	CE01. CE02. CT03. CT04. CT05. CT07. CB01. CB02. CB03. CB04.	CE01. CE02. CT03. CT04. CT05. CT07. CB01. CB02. CB03. CB04.	CE01. CE02. CT01. CT02. CT03. CT04. CT05. CT07. CB01. CB02. CB03. CB04.	CE01. CE02. CT01. CT02. CT03. CT04. CT05. CT07. CB01. CB02. CB03. CB04.		