

Curso 2019-2020

Dirección General de Universidades y
Enseñanzas Artísticas Superiores
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
E INVESTIGACIÓN



Comunidad de Madrid

e/s/d/
madrid

escuela superior de diseño

NARRATIVA INTERACTIVA

**Máster en Diseño
Interactivo**

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: 20-06-2019

Máster en Diseño Interactivo NARRATIVA INTERACTIVA

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa	
Carácter	Teórico - Práctico	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Máster en Diseño Interactivo	
Materia		
Periodo de impartición	1er semestre	
Número de créditos	3	
Número de horas	Totales: 75	Presenciales: 30
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales	
Prelación/ requisitos previos	Sin requisitos previos	
Idioma/s en los que se imparte	Español	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Liébana García, Santiago	sliebana@esdmadrid.es

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Liébana García, Santiago	sliebana@esdmadrid.es	Mi

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
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 generales

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 específicas

CE01. Identificar los desafíos de narraciones no lineales y multilineales

CE02. Creación de historias electrónicas utilizando sistemas de edición y herramientas de software multimedia.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

**Conocer las posibilidades y dificultades que implica la utilización de 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.**

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
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"

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE



Tipo de actividad	Total horas
Actividades teórico-prácticas	25 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	5 horas
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas	45 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	75 horas

8. METODOLOGÍA

Breve descripción de la metodología a aplicar en cada una de las actividades.

Actividades teóricas	Clases teórico-prácticas. Análisis de narraciones escritas, audiovisuales e interactivas.
Actividades prácticas	Clases teórico-prácticas Realización de trabajos y pequeños proyectos audiovisuales.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Actividades relacionadas con la materia que se consideren importantes para la formación del alumno en esta área, por ejemplo: Talleres de Open ESD o EDCD.

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades prácticas	Ejercicios o pequeños proyectos con evaluación del profesor o de los alumnos en su conjunto. Ejercicios de narrativa lineal y narrativa interactiva. Se realizarán de 3 a 6 ejercicios aproximadamente.
------------------------------	---

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	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.
Actividades prácticas	La correcta realización técnica de los ejercicios. La capacidad creativa y de adecuación a los objetivos propuestos en los ejercicios o pequeños proyectos propuestos.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Control de la evolución en la realización de los ejercicios	90%
Actitud y participación	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua y duración de la prueba

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

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria y duración de la prueba

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

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

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

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES. CRONOGRAMA

Los responsables de las asignaturas deberán ofrecer a los estudiantes una planificación temporal de los contenidos de las asignaturas, asociándoles el tipo de metodología docente que será aplicada, así como las evaluaciones previstas.

**Cronograma Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Narrativa Interactiva

CURSO:

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD:

PROFESORES/AS: Santiago Liébana García

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ACTIVIDADES TEÓRICAS-PRÁCTICAS									
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		
METODOLOGÍA	Teórico Práctico	Teórico Práctico	Teórico Práctico	Teórico Práctico	Teórico Práctico	Teórico Práctico	Teórico Práctico		
ACTIVIDAD								Examen Ordinario	Examen Extraordinario
COMPETENCIAS	CE01. CE02. CT03. CT04. CT05. CT07. CB01. CB02. CB03. CB04.								

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS¹

Ordenador con proyector

Fotocopiadora

11.1. 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

11.2. 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 holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio</i>
Autor	Murray, Janet H.
Editorial	Paidós Multimedia

11.3. 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/

11.4 Otros materiales y recursos didácticos

--	--

¹ Se recomienda que el número total de referencias bibliográficas no exceda de veinte títulos.