

Narrativa e Interacción



Programa: **OtraSentido** | Carrera Profesional: **Comunicación en Narrativas Transmedia**

No. de créditos académicos: 2

Horas de trabajo presencial: 2
(intensidad horaria a la semana)

Horas de trabajo independiente : 4
(intensidad horaria a la semana)

Horas totales: 6

(intensidad horaria total a la semana)

Justificación

La asignatura de narrativa e interacción es un curso teórico-práctico que explora los nuevos formatos que se utilizan y son tendencia en el mundo del entretenimiento. En donde, el estudiante aprende a escribir y diseñar productos de ficción y no ficción interactiva, bien sea, para realizar guiones de TV interactiva, videojuegos y aplicaciones web o móviles.

Con este curso se profundizan técnicas para la producción de contenidos en distintos formatos.

Objetivo General

Aprender las distintas formas para producir contenidos narrativos interactivos, jugabilidad e historias interactivas multitrama.

Potencias que adquiere el estudiante

- Elaborar guiones interactivos.
- Conocer las formas de producción de productos interactivos.
- Aprender narraciones multitrama.
- Aprender a relacionar los conceptos de narrativa y jugabilidad para diseñar productos interactivos.

Unidad Temática 1

<<Lenguaje interactivo>>

Objetivo General y Específicos

- Reconocer la estructura lúdica y la estructura narrativa
- Conocer las estructuras narrativas lineales y no lineales
- Elaborar guiones clásicos e interactivos

Temas Segmentación de audiencias y efectividad en los mensajes	Horas de trabajo			Metodología	Medios Educativos requeridos
	HTP	HTI	HTS		
Estructura lúdica y narrativa: <ul style="list-style-type: none"> • Nuevos formatos • Psicología del consumo de contenidos • Guion clásico y guion interactivo. Diferencias. • Narrativa e historia. Diferencias. • La Poética de Aristóteles. Narración interactiva <ul style="list-style-type: none"> • Disonancia ludonarrativa • Storytellers vs. Storybuilders. • Narrativa interactiva en cine • Narrativa interactiva en TV • Narrativa interactiva en videojuegos • Estructuras narrativas (lineal, no lineal, continua, centralizada, contigua). 	12	24	36	<ul style="list-style-type: none"> • Clase magistral • Lecturas en clase y análisis • Referentes audiovisuales 	Aula con ayuda audiovisual (videobeam o tv), computador. Documentos análogos y digitales de apoyo. Plataformas digitales. Redes Sociales. Smartphone. Conexión a Internet.
TOTAL HORAS	12	24	36		

Nota: HTP son horas de trabajo presencial, HTI son horas de trabajo independiente y HTS son horas de trabajo semanal. El anterior cuadro se realiza por cada unidad temática de la asignatura.

Unidad temática 2

<<Tipologías de narración interactiva>>

Objetivo General y Específicos

- Reconocer los distintos tipos de narración interactiva
- Analizar y reconocer a partir de diferentes textos los distintos tipos de multitramas

Temas Segmentación de audiencias y efectividad en los mensajes	Horas de trabajo			Metodología	Medios Educativos requeridos
	HTP	HTI	HTS		
Tipos de narrativa interactiva 1 <ul style="list-style-type: none"> • Narrativa formal vs. Narrativa interactiva • Multitramas • Juegos de rol (El hechicero de la montaña de fuego (1982), Steve Jackson y Ian Livingston. El caso de El demonio del Qhapac Ñan.) • Videolibros y librojuegos (caso Luabooks Colombia) Tipos de narrativa interactiva 2: <ul style="list-style-type: none"> • Narrativa implícita • Historias interactivas • Spine, golden path, breadcrumbing, funneling, agujeros de conejo. 	12	24	36	<ul style="list-style-type: none"> • Clase magistral • Analizar las series y textos: Elige tu propia aventura (1979). Cómo escribir una historia ramificada. Examen de la obra de Herbert Quain (1941), Jorge Luis Borges. Rayuela (1963), Julio Cortázar. La narrativa experimental de Memoria del juego (2017). 	Aula con ayuda audiovisual (videobeam o tv), computador. Documentos análogos y digitales de apoyo. Plataformas digitales. Redes Sociales. Smartphone. Conexión a Internet.
TOTAL HORAS	12	24	36		

Nota: HTP son horas de trabajo presencial, HTI son horas de trabajo independiente y HTS son horas de trabajo semanal. El anterior cuadro se realiza por cada unidad temática de la asignatura.

Unidad temática 3

<<Gameplay y narrativas interactivas>>

Objetivo General y Específicos

- Construir universos narrativos fusionando mundos.
- Identificar vehículos narrativos.
- Orientar en el proceso creativo de escritura para la producción de narrativas interactivas

Temas Segmentación de audiencias y efectividad en los mensajes	Horas de trabajo			Metodología	Medios Educativos requeridos
	HTP	HTI	HTS		
Construyendo universos narrativos <ul style="list-style-type: none"> • Fusión de mundos (narrativa y gameplay) • Diseño de personajes interactivos. • Estrategia narratológica • Vehículos narrativos 	6	12	24	<ul style="list-style-type: none"> • Clase magistral • Actividades prácticas de escritura de guiones • Analizar el caso de Quantum Break (2016) de Remedy Entertainment. High level Story. Immediate Level Story. 	Aula con ayuda audiovisual (videobeam o tv), computador. Documentos análogos y digitales de apoyo. Plataformas digitales. Redes Sociales. Smartphone. Conexión a Internet.
Guion interactivo <ul style="list-style-type: none"> • Guion clásico de TV y cine vs. Guion para TV y cine interactivo • Formatos efímeros • Hiperficciones • Twitter storytelling • Series web y para RRSS 	6	12	24	<ul style="list-style-type: none"> • Clase magistral • Actividades prácticas de escritura de guiones 	
TOTAL HORAS	36	72	108		

Nota: HTP son horas de trabajo presencial, HTI son horas de trabajo independiente y HTS son horas de trabajo semanal. El anterior cuadro se realiza por cada unidad temática de la asignatura.

Guía Resumen - Eventos Evaluativos

Tipo de Evaluación	Valor porcentual
Seguimiento 1	[25%]
Examen parcial 8ª semana del calendario académico institucional	[25%]
Seguimiento 2	[25%]
Examen final 17ª semana del calendario académico institucional	[25%]

El tipo de evaluación a pesar de tener un valor total dado por el porcentaje determinado puede estar dividido en varias actividades que sumen el total del porcentaje asignado.