

GUÍA DOCENTE

NARRACION, GUION Y STORYBOARD

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CURSO 2026-27

Fecha de publicación: 06-07-2026



I.-Identificación de la Asignatura

Tipo	FORMACIÓN BÁSICA
Período de impartición	1 curso, 1Q semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación

La asignatura tiene como objeto el análisis de los elementos narrativos del videojuego, su relación con los universos de ficción y otros medios como el cine, así como de las técnicas de diseño narrativo del videojuego como la creación de la historia, los personajes, acciones, reglas, guion, estructura, etc

III.-Resultados de Aprendizaje

CG01. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad

CG02. Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas

CG03. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los Videojuegos y los Medios Digitales.

CG04. Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.

CG05. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG10. Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG14. Conocimiento y comprensión de un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CG15. Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16. Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CG17. Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18. Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CE32. Conocer el marco cultural en el que se generan los videojuegos, dentro del panorama de los medios digitales contemporáneos.

CE33. Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.

CE34. Conocer los diferentes géneros y formatos del videojuego, sus estructuras narrativas, funcionamiento, sus formas estéticas y sus ámbitos temáticos

CE35. Comprender los principales contenidos narrativos que se presentan en los videojuegos, su relación con otros medios audiovisuales y su especificidad cultural.

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.



IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

Tema 1. Introducción a la narración en el videojuego.

Narración, juego y ficción.

Tema 2: Mundos de ficción

Estructura y características de los mundos de ficción. Transformación de la historia en experiencia jugable.

Tema 3: Origen de la ficción y narración en videojuegos

El nacimiento de la narración en los videojuegos. Aventura conversacional y gráfica. Modelo primitivo y clásico.

Tema 4: Elementos de la narración

Sucesos, conflictos y tramas

Tema 5: Tiempo

Tiempo de la historia y tiempo del juego.

Orden, duración y frecuencia.

Tema 6: Personaje

Características del personaje virtual.

Caracterización y dinámica.

Arco de transformación.

La relación con el jugador.

Tema 7: Espacio

Espacio, punto de vista y narración.

Tipos de espacios: lúdico-narrativo, simbólico y psicológico.

Tema 8: Narrador

Tipos de narrador.

Focalización.

Metalepsis.

Tema 9: Estructuras

La estructura en actos.

Puntos de giro.

Forma del guion.

Tipos de estructuras.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Lecturas	El profesor indicará una selección de la bibliografía general para el desarrollo de las clases.
Resolución de ejercicios, problemas, casos	Análisis, visionado y comentario crítico de textos, audiovisuales y videojuegos.
Prácticas	Creación de un guion y prácticas de creación de videojuegos



V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)

Clases teóricas	28
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	30
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	0
Realización de pruebas	2
Tutorías académicas	4
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	14
Preparación de clases teóricas	20
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	42
Preparación de pruebas	40
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Trabajos colectivos	Semana 1 a Semana 15	Realización y entrega de trabajos a través del aula virtual: guion y videojuego
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Clases magistrales con el apoyo de visionados de ejemplos de videojuegos y otros medios
Pruebas	Semana 1 a Semana 15	Ejercicios narrativos y análisis narrativo de videojuegos.
Laboratorios	Semana 1 a Semana 15	Prácticas de creación de videojuegos

VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

El uso de herramientas basadas en inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de qué usos están permitidos y cuáles no.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

Sistema de Evaluación	Revaluable en Extraordinaria	Ponderación	Actividad de evaluación	Nota mínima	Contenidos	Fecha
SE1 - Prueba escrita de respuesta abierta	Sí. Se seguirá el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	30 %	Examen (30%)	5	Temario completo	Fecha oficial de la convocatoria ordinaria
SE6 - Valoración y presentación de trabajos y proyectos	Sí. Se seguirá el mismo formato que en convocatoria ordinaria..	70 %	Práctica 1 (20%)	5	Guion de videojuego	Semana 9 a14
			Práctica 2 (30%)	5	Ejercicios de creación de videojuegos	Semana 14
			Práctica 3 (20%)	5	Análisis sobre casos de videojuegos	Semana 2 a 14

Cálculo de la nota final

- Para superar la asignatura es necesario aprobar cada una de las actividades (examen, práctica 1, práctica 2 y práctica 3)
- La **nota final** se calcula como la **media ponderada** de las notas de las pruebas evaluables según los porcentajes indicados, siempre y cuando se hayan superado con la nota mínima indicada para cada una de ellas.
- Si alguna de las pruebas evaluables no se ha superado con la nota mínima necesaria para hacer media, la nota final de la asignatura será un 3.
- Si no se ha presentado a alguna de las pruebas evaluables en la convocatoria, la nota final será 0.
- Si no se ha presentado a ninguna prueba evaluable, la nota final será **"No presentado"**.
- El alumno aprobado no puede revaluar si ha aprobado (subir nota).
- Las REVISIONES de las pruebas se realizan exclusivamente los días, horas y formas señalados por el/la docente y comunicado al alumnado -como corresponde a la norma- 48 horas antes de su realización. Durante las revisiones no se realizan tutorías

Convocatoria extraordinaria

En convocatoria extraordinaria los estudiantes solamente se presentarán a la revaluación de las pruebas no superadas de manera que para el cálculo de la nota final en esta convocatoria se utilizará la calificación de las pruebas aprobadas en convocatoria ordinaria y las notas obtenidas en las pruebas revaluadas. El cálculo de la nota final se realiza tal y como se indica en el apartado anterior.

La revaluación del examen se realizará en la fecha oficial indicada para la convocatoria extraordinaria.

Para la revaluación de las prácticas se planificarán sendos plazos de entrega a determinar dentro de las fechas de exámenes de convocatoria extraordinaria.

Conducta académica

En el caso de **fraude académico** en alguna actividad de evaluación, se otorgará una calificación de cero puntos en dicha actividad lo que, para aquellas actividades con nota mínima superior a cero implica el suspenso en la convocatoria correspondiente.

Se recuerda además que, atendiendo al artículo 9.d). de la **Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos** (<https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/normativa%20convivencia%20universitaria.pdf>) el **fraude académico** en alguna actividad de evaluación se considera **falta grave**. Las sanciones correspondientes a las faltas graves, según el artículo 11 de la referida normativa, son la expulsión temporal de la Universidad, y la pérdida en su caso de los derechos de matrícula.

El alumno aprobado no puede revaluar si ha aprobado (subir nota).

Las REVISIONES de las pruebas se realizan exclusivamente los días, horas y formas señalados por el/la docente y comunicado al alumnado -como corresponde a la norma- 48 horas antes de su realización. Durante las revisiones no se realizan tutorías.

OBSERVACIONES

1. El seguimiento de la asignatura exige responsabilidad, compromiso y madurez, requisitos esenciales para garantizar el



óptimo tratamiento de una materia de especial relevancia en los estudios del ámbito de los videojuegos. La falta de interés solo perjudica al alumno.

2. La actitud en clase es determinante, el alumno debe participar y aprender. Una actitud contraria a lo expuesto se entenderá contradictoria y perjudicial para el futuro profesional de los presentes.

3. Se exigirá puntualidad y formalidad en la realización de exámenes, entrega de trabajos y prácticas en el aula. Las fechas y horarios para tales actividades serán determinadas por el profesor y la Universidad por lo que no existirá la posibilidad de otras fechas y horarios ajenos a los oficiales.

4. Ya que el aula y los laboratorios son exclusivamente para impartir la materia quedará prohibido:

- Comer cualquier tipo de comida y beber cualquier líquido que no sea agua embotellada.
- Llamadas telefónicas a través de cualquier dispositivo multimedia.
- Uso de portátiles y dispositivos móviles salvo cuando el profesor así lo requiera.
- Entrar y salir del aula.
- Mantener conversaciones personales.

5. Las revisiones finales de exámenes y trabajos se realizarán en los horarios establecidos por el profesor. Se realizarán individualmente salvo la de los trabajos en grupo.

6. Sin menoscabo de los derechos y deberes de los estudiantes recogidos en el Estatuto del Estudiante (RD 1791/2010), en los Estatutos de la URJC y en su normativa interna, el alumno deberá atender a las siguientes aclaraciones:

a) TRABAJOS. Los Trabajos deben de ser originales. Cuando se empleen fragmentos ajenos, estarán convenientemente citados. Su uso no puede ser indiscriminado. Se recuerda al alumno que el plagio es un delito.

Conducta académica

Se recuerda que, conformidad con lo establecido en la Normativa sobre conducta académica de la Universidad Rey Juan Carlos (https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/Normativa_conducta_academica_URJC.pdf), los estudiantes tienen el deber de ajustar su comportamiento a las disposiciones legales vigentes que les son de aplicación y a las resoluciones que en su ámbito adopten las autoridades académicas. El pleno y normal desarrollo de las actividades académicas requiere el cumplimiento de normas y pautas de comportamiento dirigidas a garantizar los derechos propios de los estudiantes y el cumplimiento de los deberes que les corresponden. La comisión por los estudiantes de alguna de las faltas disciplinarias señaladas en dicha Normativa será objeto de sanción proporcionada a la gravedad de la falta y concretada en atendiendo a las circunstancias de cada caso. En concreto, tal y como dispone el punto 6.1. e) de la referida normativa, se considerará falta grave la utilización de medios fraudulentos, con el fin de obtener resultados no merecidos en pruebas de evaluación, que conlleven la colaboración de agentes externos. Las sanciones correspondientes a las faltas graves consistirán en la expulsión del temporal o definitiva de la Universidad, con pérdida en su caso de los derechos de matrícula, y, en su caso, de las becas o ayudas de la Universidad que el estudiante estuviese percibiendo.

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí

VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales



Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.



VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

- Field, S. (2005). El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso. Madrid: Plot Ediciones.
- Cuadrado, A. (2018). "Arqueología de la interactividad: el libro móvil y pop-up como antecedente de los videojuegos". En Pau Alsina, Ana Rodríguez y Vanina Y. Hofman (coords.). «Arqueología de los medios». Artnodes. N.º 21: 119-126. UOC.
- Cuadrado, A. y Planells, A (2013). "Jugar el film. Cutsceens y la génesis del modelo fílmico interactivo". *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen*, ISSN 0214-6606, N° 72, 2013 (Ejemplar dedicado a: Cine e hibridaciones: avatares de la era digital), págs. 91-103
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide, J. & Pajares, S.(2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- Ryan, M. (2005). *La narración como realidad virtual*. Madrid, Editorial Paidós.
- Seger, L. (2001). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- Cuadrado, A. (2017). *Narración audiovisual*. Elementos, procesos y estructuras en la ficción cinematográfica y televisiva. Madrid: Editorial Síntesis.
- Cuadrado, A. (2016). «Series de TV y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica». En: J. SÁNCHEZ-NAVARRO, A. PLANELLS, V. NAVARRO y D. ARANDA (coords). «Juego digital II». *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 55, págs. 17-30.
- Cuadrado A. y Planells de la Maza, A. J. (2020) *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. Barcelona: UOC Press Comunicación.

Bibliografía complementaria

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	ALFONSO CUADRADO ALVARADO
Correo electrónico	alfonso.cuadrado@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Campus de impartición	Madrid - Quintana
Categoría	Titular de Universidad
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	4
Nº de Sexenios	2
Nº de Sexenios de transferencia	0



Nº de evaluaciones positivas Docencia	4
Nombre y apellidos	PABLO SÁNCHEZ LÓPEZ
Correo electrónico	pablo.sanchez@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Campus de impartición	Móstoles
Categoría	Profesor/a Ayudante Doctor/a
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	2
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	3

