

RESOLUCION N°.....618

JOSÉ C. PAZ, 02 NOV 2022

VISTO

El Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, el Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución de C.S N° 93 del 05 de noviembre de 2020, el Expediente N° 218/2022 del Registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, y

CONSIDERANDO:

Que las funciones sustantivas de la UNIVERSIDAD son la enseñanza, la investigación, la extensión, la transferencia y la producción, adecuadas a solucionar problemática local, regional, nacional e internacional. (v. art. 6º, inc. f, Estatuto Universitario).

Que la vinculación con la comunidad local es una de las tareas principales que se propone la UNIVERSIDAD. La misma se realizará a través de actividades de tipo cultural, de cursos de capacitación y proyectos de extensión que alienten la participación de los ciudadanos en estas actividades (v. art. 19º, Estatuto Universitario).

Que mediante la Resolución N° 93/2020 se aprobó el Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNPAZ, en la cual se establece que la política de extensión se encuentra a cargo del CONSEJO

UNPAZ

SUPERIOR a través de la SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN CON LA COMUNIDAD Y EXTENSIÓN UNIVERSITARIA.

Que el DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA elevó la Propuesta Formativa denominada CURSO GUION Y NARRATIVAS PARA VIDEOJUEGOS.

Que desde esa perspectiva, la SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN CON LA COMUNIDAD Y EXTENSIÓN UNIVERSITARIA impulsó la realización del CURSO GUION Y NARRATIVAS PARA VIDEOJUEGOS.

Que la propuesta formativa fue remitida a la DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO CURRICULAR, de la SECRETARÍA ACADÉMICA, quien remitió su informe técnico, de conformidad al artículo 51 del Reglamento anteriormente mencionado.

Que la DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y VOLUNTARIADO UNIVERSITARIO realizó el informe previsto en el artículo 53 del Reglamento antedicho, señalando particularmente que el Curso cumple con todos los requisitos establecidos en el Apartado C del Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNPAZ.

Que la SECRETARÍA GENERAL tomó conocimiento e intervención.

Que la DIRECCIÓN DE ASUNTOS JURIDICOS, de la SECRETARÍA LEGAL Y TÉCNICA, ha tomado la intervención de su competencia.

Que la presente medida se adopta en el ejercicio de las atribuciones conferidas por el artículo 46 del Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ

UNPAZ

aprobado por Resolución C. S N° 93 de fecha 05 de noviembre de 2020.

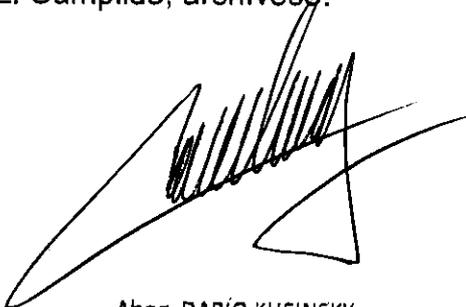
Por ello,

**EL RECTOR
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ**

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Dase por aprobado el dictado del CURSO GUIÓN Y NARRATIVAS PARA VIDEOJUEGOS, conforme a las Pautas y Fundamentos previstos en el ANEXO que forma parte integrante de la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º.- Regístrese, comuníquese y publíquese en el Boletín Oficial de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ. Cumplido, archívese.



Abog. DARIÓ KUSINSKY
RECTOR
Universidad Nacional de
José Clemente Paz

618

RESOLUCION N°.....

UNPAZ

PROPUESTA FORMATIVA (PF):

1. Tipo:

CURSO

2. Nombre de la propuesta:

Guion y narrativas para videojuegos

3. Localización de la oferta.

Secretaría de Integración con la Comunidad y Extensión Universitaria.

4. Unidad organizadora:

DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN
TECNOLOGICA

LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

5. Destinatarias/os:

Estudiantes, docentes, no docentes y comunidad en general.

6. Requisitos de admisión:

Ser mayor de 18 años.

No requiere conocimientos previos.

Requerimientos de equipamiento personal

Computadora con mínimo: 2 gb de RAM. Recomendados: 4 gb de RAM.
Conexión de Internet.

UNPAZ

7. Fundamentación

La Dirección de Extensión y Voluntariado Universitario tiene como uno de sus objetivos implementar políticas destinadas a impulsar espacios de capacitación y formación extracurricular que den respuesta a las necesidades de la comunidad universitaria y del territorio, con la finalidad de desplegar competencias para la vida, el trabajo y el desarrollo extraacadémico.

Dado que la vinculación con la comunidad local es una de las tareas principales que nos proponemos desde la Universidad, surge la propuesta de realizar dentro de la UNPAZ el Curso "Guión y narrativas para videojuegos".

El guion es un elemento esencial dentro del proceso de la creación del producto audiovisual y ha alcanzado una evolución impensada en los últimos años, traspasando el anclaje al que el texto fílmico lo tenía condenado. ¿De qué hablamos al decir guión y narrativas para videojuegos? Para dar respuesta a estas preguntas tomaremos como válida aquella concepción que considera al guión como una sucesión de núcleos dramáticos que desembocan en un desenlace. Es así que al intentar adentrarnos en el relato es más que necesario pensar en la esencia, en la materia prima sometida al procedimiento narrativo. El guión es, por encima de todo, un instrumento de trabajo que incita el inicio del proceso creativo.

8. Objetivos

- Conocer los fundamentos de la narración aplicada actualmente en los juegos con desarrollo de historia a partir del relato clásico y cinematográfico.
- Ser capaz de aplicar dichos conocimientos en el análisis de historias y en la creación de una historia para un juego propio.
- Concebir personajes sólidos para juegos y escribir diálogos afines a su necesidad narrativa.
- Aprender a utilizar las herramientas de provecho para un game writer.
- Obtener conocimientos sobre distintos tipos de estructuras narrativas.

UNPAZ

- Desarrollar la imaginación y capacidad de análisis mediante la participación en clase y la escritura de ejercicios.

9. Contenidos:

Unidad No 1-Introducción

Qué es un game writer y cuál es su papel dentro del diseño y realización de un juego. Cuando un game writer es game designer a la vez. Cómo funcionan las historias desde la antigüedad hasta nuestros días. Puntos en común y diferencias (la tendencia de la nueva narrativa). Aristóteles y el relato clásico. El nacimiento de las historias en los videojuegos y su desarrollo actual. El género dramático y su relación con el cine y los juegos. Contar a través de lo audiovisual. Géneros y tipos de juego.

Unidad No 2-Historia

El primer paso para la creación de una historia. Definición y aplicación de un núcleo dramático. Estructura base en los Juegos. Crisis, clímax y resolución. Arco de historia y arco de personaje. La estructura práctica en los relatos audiovisuales clásicos y su vínculo con el relato en los Juegos. Historias lineales y no lineales, sus estructuras. Herramientas de escritura: concept de diseño, concept statement, sinopsis o tratamiento de autor.

Unidad No 3-Personajes

Concepción y desarrollo de personajes. Aproximación, perfiles. El personaje como función y su evolución durante el juego. protagónicos y secundarios. Tipos de antagonistas. Los héroes en los juegos y en la vida real. El camino del héroe. Herramientas de escritura: Métodos para concebir personajes en profundidad. Modelo formal de guión.

Unidad No 4-Diálogo

UNPAZ

El diálogo. Funciones y tipos. Relación del diálogo con el personaje, el género y el tipo de juego. Herramientas de escritura: modelo de diálogos lineales y no lineales.

Unidad No 5-Documentos de Diseño

La creación de un mundo. Condiciones a tener en cuenta. Personajes que pueblan el mundo. El setting. Puzzles, quests y recompensas. Últimos consejos para un escritor/diseñador. Herramientas: Documentos de diseño.

10. Modalidad, duración y frecuencia:

Modalidad: El curso se brindará de manera virtual, mediante nuestro Campus Virtual de UNPAZ con clases sincrónicas y grabación de las mismas para futuras visualizaciones.

Duración: 12 Semanas

Frecuencia: Encuentros virtuales sincrónicos de 4 hs de duración en forma semanal.

Respuestas a consultas y dudas de forma virtual sincrónica y asincrónica.

Las clases están organizadas para integrar los contenidos teóricos en el desarrollo de actividades prácticas para los estudiantes.

UNPAZ

11. Carga horaria (en horas reloj)

	Hs. semanales/quincenales/mensual es (Tachar lo que no corresponde)	Totales
Horas a distancia sincrónicas	4 horas semanales	48 hs

Horas a distancia asincrónicos		
Horas totales		48 hs

12. Responsable de la propuesta y unidad de gestión en que se asienta

Spina, Fernando - Departamento de Economía, Producción e Innovación Tecnológica.

13. Docente o equipo de docentes a cargo del dictado de la propuesta:

Apellido y nombre	Función en la propuesta	Cargo en UNPAZ (si corresponde)	DNI	Correo electrónico
Guerra Prado, José	Coordinador	SI	18818484	jguerra@unpaz.edu.ar
Spina, Fernando	Docente	SI	27399502	fernandospina@gmail.com

14. Asistencia requerida

75% de asistencia- clases

15. Modalidad de evaluación/ acreditación

Las clases parten de una base teórica de tipo expositiva, acompañada de visualización de escenas y fragmentos de películas, cortometrajes y juegos, o bien de powerpoints, así como de la lectura eventual de textos teóricos o artículos afines a cada tema.

Para cada tema dado se prevé un trabajo práctico a realizar, ya sea de análisis o de utilización de una herramienta de escritura específica, gracias al cual el alumno aplicará el conocimiento adquirido y comprenderá de qué modo funciona en la escritura concreta. A su vez, la participación en clase es importante y por eso hay en ella un espacio para el debate y la opinión del alumno, con el fin de

UNPAZ

que éste se entrene constantemente en la reflexión y el análisis de sus propias ideas y de las ajenas.

Se prevén 2 (dos) instancias de evaluación: una instancia de seguimiento cualitativo (participación, entrega de tareas/ejercitación, presentismo, etc.) y un Trabajo Práctico final. Se evaluará por escala nominal: **Aprobado / Desaprobado**

16. Aranceles (si corresponde)

El curso no será arancelado.

17. Certificación a otorgar

Cumplidos los requisitos de evaluación, se emitirá el certificado de aprobación certificado por la UNPAZ

18. Síntesis de la propuesta

Se propondrá a los estudiantes un entorno de práctica, consulta, orientación y debate sobre las prácticas más habituales de los temas que integran los contenidos. Cada tema es presentado y discutido teóricamente, y luego es implementado de forma práctica.

La carga horaria permite la discusión teórica incentivando el espíritu de colaboración, la investigación, el análisis, y el desarrollo práctico de la escritura.

UNPAZ