



CARRERA: Curso Técnico Terciario **Diseño en Videojuegos**

**Narrativas
Jugables**

Módulo: I

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 4

Créditos educativos: 6

I) Propósitos de la unidad curricular

Brindar las bases de la narrativa aplicada al diseño de videojuegos para que el estudiante pueda construir estéticas, personajes, moods y formas narrativas iniciales coherentes con las mecánicas desarrolladas en Game Design I. La UC permite estructurar el concepto de juego del semestre y preparar materiales narrativos que orienten la experiencia del jugador y faciliten la comunicación del concepto dentro del equipo de desarrollo.

Propósitos específicos

- Aportar capacidades para definir identidades estéticas y elementos narrativos coherentes con las mecánicas propuestas y el sistema de juego.
- Los lectores de este archivo pueden ver los comentarios y las sugerencias
- Introducir fundamentos para estructurar progresiones narrativas acordes al desarrollo del concepto de juego.
- Preparar para unidades posteriores de narrativa avanzada, UX narrativa e integración narrativa–mecánica.
- Articular con *Game Design I* para asegurar coherencia entre mecánica, intención narrativa y experiencia del jugador.

II) Logros de aprendizaje

- Define estéticas, lenguajes, personajes y moods para construir narrativas coherentes con el sistema de juego y las mecánicas jugables.
- Construye high concepts, elevator pitch y esbozos de comunicación inicial para presentar y socializar proyectos en etapas tempranas.
- Inicia un Narrative Document para organizar overview, progresión y niveles que estructuran la narrativa macro del juego.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Estéticas y lenguajes narrativos	Identidad del mundo. Tonos. Personajes. moods.	Ajustes narrativos en coherencia con las decisiones mecánicas y sistémicas definidas en Game Design I.
Formas de narrativa en videojuegos	Narrativas lineales, ramificadas, emergentes, ambientales y sistémicas.	Ajustes narrativos derivados de observaciones provenientes de pruebas realizadas en Game Design I o en el Taller Transversal I.
Comunicación del concepto	High concept. Pitch elevator. Materiales iniciales.	Estrategias para comunicar intención narrativa y jugable dentro de un equipo de desarrollo..
Estructura narrativa interactiva	Overview. Progresión. Niveles. Ritmo.	Modelos iniciales de narrativa interactiva para proyectos de baja fidelidad.

IV) Orientaciones pedagógicas

- Enfoque centrado en la definición de estéticas, personajes, moods y formas narrativas coherentes con el sistema de juego desarrollado en el semestre..
- Integración con *Game Design I*, asegurando que la narrativa se ajuste a las decisiones mecánicas y no al revés.
- Uso de portafolios como soporte para documentar decisiones narrativas, evolución conceptual y materiales de comunicación inicial del proyecto.
- Trabajo por proyectos breves, con instancias de socialización y retroalimentación entre pares para fortalecer la claridad del concepto y la coherencia narrativa.
- Alineación con *Metodología de diseño* para incorporar herramientas de registro, síntesis y justificación de decisiones narrativas.
- Articulación con el *Taller Transversal de Juego I: Mecánica de Juego* para revisar cómo la narrativa del estudiante se ve afectada por pruebas de mecánicas y experiencias realizadas en ese espacio.

4.2 Orientaciones pedagógicas específicas

- Iniciar cada ejercicio desde una intención estética clara que guíe personajes, tono y moods antes de definir estructuras narrativas.
- Diseñar elementos narrativos en capas modulares para permitir ajustes que surjan de cambios mecánicos o del análisis del proyecto.
- Construir progresiones narrativas simples (overview, niveles, ritmo) coherentes con el estado del concepto de juego, sin requerir prototipos.
- Elaborar *pitch* y *high concept* breves para comunicar la intención narrativa en momentos clave del proceso.
- Trabajar con versiones sucesivas del Narrative Document, ajustando overview y progresión conforme evolucionan la mecánica y la intención del proyecto.
- Practicar diferentes formas de narrativa (lineal, ramificada simple, ambiental, emergente básica) para comprender cómo cada una configura la experiencia del jugador.
- Enfatizar el vínculo entre decisiones del jugador y construcción de sentido narrativo dentro del sistema de juego.
- Mantener el alcance narrativo acotado, priorizando claridad y coherencia por sobre

volumen de contenido, acorde al nivel de complejidad del Módulo I.

- Integrar los métodos de registro y análisis trabajados en *Metodología de diseño* para fundamentar las decisiones narrativas del estudiante.

Orientaciones para la evaluación

Modalidad: evaluación continua con entregas parciales y un documento integrador final.

Evidencias:

- High concept y pitch elevator que comuniquen de forma clara la intención narrativa del proyecto.
- Definición de estéticas, personajes, moods y lenguaje del mundo articulados con la mecánica principal definida en *Game Design I*.
- Primer borrador del Narrative Document, incluyendo overview, progresión narrativa y estructura básica del juego.
- Registros narrativos incluidos en el portafolio (decisiones, revisiones, fundamentaciones).

Criterios de evaluación:

- Coherencia entre estética, narrativa y mecánicas desarrolladas en *Game Design I*.
- Claridad y solidez en la comunicación del concepto de juego a través de high concept y pitch.
- Adecuación de la forma narrativa elegida (lineal, ramificada simple, emergente o ambiental) a las características del proyecto y su experiencia de juego.
- Capacidad de ajustar la narrativa en función de observaciones provenientes del proceso de diseño (Taller Transversal I y Game Design I).
- Uso adecuado de herramientas de registro y documentación para fundamentar decisiones narrativas.
- Calidad y organización del Narrative Document como instrumento de comunicación dentro del equipo de diseño.

VI) Bibliografía

Bateman, C. Game Writing: Narrative Skills for Videogames: Libro editado por Chris Bateman (2021, revisado), enfocado en habilidades narrativas para juegos, con énfasis en no linealidad y ejercicios prácticos.

Skolnick, E. Video Game Storytelling: Obra de Evan Skolnick (2014), guía para desarrolladores sobre storytelling en juegos, aplicable a todos los roles del equipo.

Jenkins, H. Game Design as Narrative Architecture: Artículo clásico de Henry Jenkins (2004), sobre diseño espacial y narrativas emergentes en juegos.

McKee, R. Story (1997) cubre estructura y progresión en capítulos clave sobre arcos de personajes y actos.

Salen, K. & Zimmerman, E. Rules of Play (2003) incluye secciones sobre significado en sistemas lúdicos.

Las documentaciones de Godot 2D y Twine son recursos oficiales para narrativa en motores 2D, con Twine especializado en historias ramificadas.