

## Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	Contenido teórico	Actividades (4 puntos)	Eventos (2 puntos)	Trabajo final (6 puntos)
Semana 1	<b>Tema 1. Habilidades de un buen narrador</b> 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. La creatividad		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales (0,1 punto cada una)	<b>Trabajo final de la asignatura</b>  Este trabajo tendrá un valor de 6 puntos sobre la nota final de la asignatura, que se sumará a la puntuación obtenida en las dos columnas de la izquierda (evaluación continua).  Ten en cuenta que la suma de las puntuaciones de todas las actividades de la evaluación continua es de 6 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 4 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).
Semana 2	<b>Tema 1. Habilidades de un buen narrador (continuación)</b> 1.3. Capacidad de análisis 1.4. Sensibilidad 1.5. Experiencia vital 1.6. Empatía		Test tema 1 (0,2 puntos)	
Semana 3	<b>Tema 2. Introducción a la narrativa de videojuegos</b> 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Definición de narrativa 2.3. La narrativa del videojuego y su carácter ecléctico			
Semana 4	<b>Tema 2. Introducción a la narrativa de videojuegos</b> 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Definición de narrativa 2.3. La narrativa del videojuego y su carácter ecléctico		<b>Foro:</b> ¿Son los videojuegos un medio interesante para contar historias? (0,8 puntos)  <b>Test tema 2</b> (0,2 puntos)	
Semana 5	<b>Tema 3. El guion I</b> 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Historia y mecánicas 3.3. ¿Qué es lo que quiero contar?			
Semana 6	<b>Tema 3. El guion I (continuación)</b> 3.4. Metodología para escribir un guion			
Semana 7	<b>Tema 3. El guion I (continuación)</b> 3.4. Metodología para escribir un guion (continuación)	<b>Trabajo:</b> Crear un argumento de un videojuego, sus mecánicas básicas y la trama básica (4 puntos)	Test tema 3 (0,2 puntos)	
Semana 8	<b>Tema 4. El guion II</b> 4.1 ¿Cómo estudiar este tema? 4.2 La ambientación 4.3 El conflicto			

	Contenido teórico	Actividades (4 puntos)	Eventos (2 puntos)	Trabajo final (6 puntos)
Semana 9	<b>Tema 4. El guion II (continuación)</b> 4.4. La estructura del guion 4.5. Las tramas			
Semana 10	<b>Tema 4. El guion II (continuación)</b> 4.6. Los clichés 4.7. El tratamiento 4.8. Los diálogos		<b>Test tema 4</b> (0,2 puntos)	
Semana 11	<b>Tema 5. Narrativa audiovisual</b> 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Introducción 5.3. La cámara 5.4. Lenguaje de los colores			
Semana 12	<b>Tema 5. Narrativa audiovisual (continuación)</b> 5.5. Narrativa del diseño de niveles 5.6. El audio		<b>Test tema 5</b> (0,2 puntos)	
Semana 13	<b>Tema 6. Narrativa intrínseca del videojuego</b> 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. La narrativa emergente 6.3. Narrativa emergente vs. narrativa propuesta			
Semana 14	<b>Tema 6. Narrativa intrínseca del videojuego (continuación)</b> 6.3. Narrativa emergente vs. narrativa propuesta (continuación)			
Semana 15	<b>Tema 6. Narrativa intrínseca del videojuego (continuación)</b> 6.4. ¿Cómo podemos generar narrativa emergente de calidad?		<b>Test tema 6</b> (0,2 puntos)	
Semana 16	<b>Elaboración del trabajo final de la asignatura</b>			
Semana 17	<b>Entrega de trabajo final de la asignatura</b>			