

## Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	<b>Tema 1. Introducción</b> 1.1. Introducción y objetivos 1.2. ¿Qué es la experiencia de usuario? 1.3. ¿Qué es la narrativa? 1.4. Relación entre la experiencia de usuario, la narrativa y la psicología 1.5. Conclusiones	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,25 puntos cada una)  Test Tema 1 (0.18 puntos)	Presentación de la asignatura y clase de los temas 1 y 2
Semana 2	<b>Tema 2. Diseñando experiencias: más allá de la interfaz</b> 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Cómo vemos 2.3. Cómo recordamos 2.4. Dirigiendo la atención 2.5. <i>Feedback</i>	Trabajo: Analizando experiencias (5.0 puntos) Test Tema 2 (0.18 puntos)	Clase del tema 2 (continuación) y presentación de la actividad 1
Semana 3	<b>Tema 3. Habilidades de un buen narrador</b> 3.1. Introducción y objetivos 3.2. La creatividad 3.3. La capacidad de análisis		Clase del tema 3
Semana 4	<b>Tema 3. Habilidades de un buen narrador (continuación)</b> 3.4. La sensibilidad 3.5. La experiencia vital 3.6. Empatía	Test Tema 3 (0.18 puntos)	Clase del tema 3 (continuación)

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	<b>Tema 4.Introducción a la narrativa de videojuegos</b> 4.1. Introducción y objetivos 4.2. La narrativa del videojuego y su carácter ecléctico 4.3. La narrativa intrínseca del videojuego		Clase del tema 4  Clase de resolución de <b>Trabajo: Analizando experiencias</b>
Semana 6	<b>Tema 4.Introducción a la narrativa de videojuegos (continuación)</b> 4.4. La doble narrativa que se produce en videojuegos: narrativa propuesta y narrativa emergente 4.5. Narrativa emergente vs. propuesta, ¿qué usar y cuándo? 4.6. ¿Cómo podemos generar narrativa emergente de calidad?	Test Tema 4 (0.18 puntos)	Clase del tema 4 (continuación)
Semana 7	<b>Tema 5. El guion I</b> 5.1. Introducción y objetivos 5.2. ¿Historia al servicio de las mecánicas? 5.3. ¿Qué quiero contar?		Clase del tema 5
Semana 8	<b>Tema 5. El guion I (continuación)</b> 5.4. Metodología para escribir un guion	Laboratorio: Creando historias interactivas (5.0 puntos) Test Tema 5 (0.18 puntos)	Clase del tema 5 (continuación) y presentación del <b>Laboratorio: Creando historias interactivas</b>  <b>Laboratorio</b>
Semana 9	<b>Tema 6. El guion II</b> 6.1. Introducción y objetivos 6.2. La ambientación 6.3. El conflicto 6.4. La estructura del guion		Clase del tema 6

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 10	<b>Tema 6. El guion II (continuación)</b> 6.5. Las tramas 6.6. Los clichés 6.7. El tratamiento 6.8. Los diálogos 6.9. Glosario de términos	Test Tema 6 (0.18 puntos)	Clase del tema 6 (continuación)
Semana 11	<b>Tema 7. Narrativa audiovisual</b> 7.1. Introducción y objetivos 7.2. La cámara y el uso de los planos 7.3. El lenguaje de los colores		Clase del tema 7  Clase de resolución de <b>Laboratorio: Creando historias interactivas</b>
Semana 12	<b>Tema 7. Narrativa audiovisual (continuación)</b> 7.4. La estructura del guion 7.5. El uso del sonido como recurso narrativo	Actividad grupal. ¿Son los videojuegos un medio interesante para contar historias? (3.0 puntos) Test Tema 7 (0.14 puntos)	Clase del tema 7 (continuación) y presentación de la <b>Actividad grupal: Proponer un diseño de videojuego (GDD) que adapte una historia conocida a vuestra elección</b>
Semana 13	<b>Tema 8. Diseñando comportamientos: motivación y emociones</b> 8.1. Introducción y objetivos 8.2. La cámara y el uso de los planos 8.3. Emoción y motivación		Clase del tema 8  Sesión de explicación del modelo de examen

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 14	<b>Tema 8. Diseñando comportamientos: motivación y emociones (continuación)</b> 8.4. Emociones y videojuegos 8.5. Inmersión 8.6. Diseño persuasivo: influenciando a los jugadores	Test Tema 8 (0.14 puntos)	Clase del tema 8 (continuación)
Semana 15	<b>Tema 9. Diseñando juegos sociales y creando comunidades</b> 9.1. Introducción y objetivos 9.2. ¿Qué es un juego social? 9.3. Psicología social en los videojuegos 9.4. Conclusiones	Test Tema 9 (0.14 puntos)	Clase del tema 9  Sesión de resolución de la <b>Actividad grupal: Proponer un diseño de videojuego (GDD) que adapte una historia conocida a vuestra elección</b>
Semana 16	Semana de exámenes		