

ESNE

**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

Planificación de la Docencia

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y
Entornos Virtuales**

Diseño de Videojuegos: Guion y Storyboarding

Guía Docente
Curso Académico 2022/2023

DATOS DE LA ASIGNATURA

Carácter de la asignatura	Básica
Créditos ECTS	6
Curso y Semestre	2º curso - Anual
Modalidad de impartición	Presencial
Idioma de impartición	Castellano

PROFESORADO

Rubén Cantos Leal (Rubén Buren) ruben.buren@esne.es

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

Conocimientos o contenidos

- Buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en 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 implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales.
- Conocer los elementos y recursos necesarios que intervienen en el proceso de diseño y desarrollo de videojuegos y entornos virtuales.
- Identificar las características y elementos de la comunicación audiovisual y el lenguaje narrativo para contar historias dentro de los videojuegos y los entornos virtuales.

Habilidades o destrezas

- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida.
- Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.
- Comunicar y expresarse con confianza y creatividad en diversas lenguas, teniendo en cuenta el receptor y el medio.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Desarrollar habilidades específicas de comunicación oral y escrita, en español y/o inglés, aplicándolas en el diseño narrativo y audiovisual de un videojuego o entorno

virtual.

- Que los estudiantes tengan la 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.
- Comunicar en lengua inglesa de forma oral y escrita, utilizando vocabulario específico del sector de los videojuegos y los entornos virtuales, alcanzando el nivel B2 del MCER.

Competencias

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

CONTENIDOS

- MDA, flow y contexto in-game.
- Guion avanzado y construcción del diseño narrativo de un proyecto.
- Tablas de mecanización de proyectos de diseño narrativo.
- Relación entre mecánicas de diseño y el diseño narrativo.
- Construcción y diseño de tramas y personajes.
- El lenguaje y la emoción.
- Proyecto profesional de videojuegos, redes y películas.
- Desarrollo de guiones audiovisuales y Storyboarding

TEMARIO

1. Primeros auxilios del guionista.
2. MDA, flow y contexto in-game.
3. Tabla de mecanización.
4. Las estructuras.
5. El lenguaje y la emoción.
6. Storyboarding.
7. Campaña profesional.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

A la superación de esta asignatura, el estudiante será capaz de:

- Idear y dar forma, de forma colaborativa, a un proyecto conceptual original cuya forma de difusión requiera de presentaciones tanto textuales como visuales.

- Concebir el storyboarding como un método eficaz para hacer comunicable un proyecto multimedia desde el guion literario hasta el guion técnico.
- Adquirir conocimientos específicos sobre la generación de ideas, sobre cómo darles forma de guion, y cómo representarlas gráficamente como arte secuencial.
- Saber trabajar de forma colaborativa en el desarrollo de la trama de un videojuego, desde su concepción ideológica hasta su representación gráfica bajo la forma del storyboard.
- Prototipar un entorno virtual a partir de un diseño en el que plasme una idea concreta para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesión teórica presencial: clases teóricas presenciales impartidas por profesores en el aula.	45	100
Trabajos o casos prácticos: en cada asignatura se proponen trabajos o casos prácticos donde el estudiante debe analizar la información, detectar aspectos relevantes, tomar decisiones o proponer soluciones para mejorar la situación. Su realización será en el aula o bien pueden plantearse como entregas futuras dentro de los plazos acordados y medios establecidos.	10	100
Debates: los estudiantes aportan experiencias, comparten e inician discusiones constructivas en el aula.	5	100
Realización de las prácticas externas.		
Elaboración de la memoria de prácticas.		
Realización del Trabajo Fin de Grado y preparación de la defensa.		
Tutoría presencial: el estudiante acude a tutorías presenciales con el profesor.	10	0
Trabajo autónomo: es el aprendizaje personal del estudiante a través del estudio de los contenidos de la asignatura y de la lectura y análisis de materiales complementarios.	76	0
Realización del examen final presencial.	4	100

METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral presencial: el profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, en el aula.	X
Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos: el profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula, o alternativamente como entregas futuras.	X
Aprendizaje colaborativo a través del debate en el aula: el profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias, propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.	X
Aprendizaje en la empresa: el profesor realiza el seguimiento del	

aprendizaje del estudiante en un entorno real.	
Aprendizaje basado en proyectos: el profesor analiza y tutoriza el proyecto definido inicialmente por el estudiante, para garantizar que el estudiante adquiere las competencias necesarias definidas en la asignatura.	
Tutorías presenciales: el profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.	X

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Examen final presencial individual.	50-70%
Evaluación de trabajos o casos prácticos realizados en el aula o como entregas planificadas.	15-20%
Evaluación de la participación en los debates.	10-20%
Evaluación de las prácticas por el tutor de la empresa.	
Evaluación de la memoria de las prácticas por el tutor académico.	
Evaluación del Trabajo Fin de Grado por el tutor académico.	
Evaluación de la defensa del Trabajo Fin de Grado ante un Tribunal.	
Asistencia y participación en clase.	5-10%

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Buren, Rubén. (2017). Guion de videojuegos. Síntesis ed.

Bibliografía complementaria

- Aarseth, E. (1997). Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001). Game Studies. Obtenido de <http://www.gamestudies.org/>: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Abirached, R. (2011). La crisis del personaje del teatro moderno. Madrid: ADE.
- Águila del, M. E. (2005). El proceso de doblaje. Salamanca: Universidad Pontificia.
- Agustín, S. (1985). La ciudad de Dios. Barcelona: Orbis.
- Álvarez, A. C. (1986). Psicología de la paternidad y de la maternidad. Madrid: Quorum.
- Anyó, L. (2016). El jugador implicado: videojuegos narraciones. Barcelona: Laertes.
- Aristóteles. (2007). Poética. Biblioteca Nueva.
- Austin, J. L. (2016). Cómo hacer cosas con las palabras. Madrid: Paidós Ibérica.
- Ávila, A. (2009). El doblaje. Madrid: Cátedra.
- Bakunin, M. (2014). Dios y el Estado. Madrid: Malatesta.
- Bartels, S. Z. (2004). The neural correlates of maternal and romantic love. www.sciencedirect.com, 1155-1166.
- Barthes, R. (2009). El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y la escritura. Madrid: Paidós Ibérica.
- Bartle, R. (1999, agosto 28). <http://mud.co.uk>. Retrieved enero 20, 2016, from <http://mud.co.uk/richard/hcde.htm>
- Belli, S. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital, 159-179.
- Benítez, M. I. (2007). El juego como herramienta de aprendizaje. Innovación y experiencias educativas.
- Berger, R. (1976). El conocimiento de la pintura. Barcelona: Noguer.

- Bernárdez, A. (2000). Don Quijote, el lector por excelencia. Madrid: Huerga y Fierro.
- Berrio, A. G. (1977). La lingüística moderna. Barcelona: Editorial Planeta.
- Boeree, G. (5 de 20 de 2014). Erik Erikson 1902-1994. Recuperado el 3 de 8 de 2015, de www.instituto162.com.ar: <http://www.instituto162.com.ar/wp-content/uploads/2014/05/20-Erik-Erikson.pdf>
- Booker, C. (2004). The seven basis plots: why we tell storys. Continuum Publications.
- Brackett, M. A. (2004). Emotional intelligence: key readings on the Mayer and Salovey model. Natl Book Network.
- Brecht, B. (2006). Teatro completo. Madrid: Cátedra.
- Brennan, K. (s.f.). Moongadget. Recuperado el 2 de 9 de 2015, de <http://www.moongadget.com/>: <http://www.moongadget.com/origins/myth.html>
- Brook, P. (1999). La puerta Abierta: reflexiones sobre la interpretación y el teatro. Barcelona: Alba.
- Bruner, J. Realidad mental y mundos posibles. Gedisa editorial.
- Buren, R. (2017). Guion de videojuegos. Madrid: Síntesis.
- Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego. Revista de Estudios de Juventud.
- Calvo, T. (2008). Aristóteles y el aristotelismo. Madrid: Akal.
- Camarena, J. (2003). Catálogo tipológico del cuento folclórico español. Centro de Estudios Cervantinos.
- Campbell, J. (2015). El héroe de las mil caras. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- CAño Ruíz, B. (1978). El pensamiento de Pedro Kropotkin. México: Editores Mexicanos Unidos S.A.
- Carrière, J. C. (2004). THE END: Práctica del guion cinematográfico. Barcelona: Paidós.
- Casetti, F. (2010). Teorías del cine. Madrid: Cátedra.
- Cataldo, G. (2006). Hermenéutica y topología en carta sobre el humanismo de Martin Heidegger. Revista de filosofía, 59-72.
- Chomsky, N. (1986). El lenguaje y el entendimiento. Barcelona: Seix Barral.
- Cole, T. (1955). Actuación: un manual del método Stanislavski. México: Diana.
- Cortázar, J. (1999). Julio Cortázar. Barcelona: Plaza y Janés.
- Cotman, C. W. (Julio de 1987). Anatomical organization or excitatory animo acid receptors and their pathways. Science Direct, 273-280.
- Criado, F. (Julio de 2009). <http://spectrumforever.speccy.org>. Recuperado el 25 de enero de 2017, de http://spectrumforever.speccy.org/historia/historia_spectrum_1.html
- Damasio, A. (2001). La sensación de lo que ocurre: cuerpo y emoción en la construcción de la conciencia. Debate.
- Darwin, C. (1998). El origen de las especies. Espasa.
- David Alonso. (2015). Videojuegos: desarrollo e industria creativa. Madrid: ESNE.
- Davis, F. (1983). La comunicación no verbal. Madrid: Alianza.
- Díez Puertas, E. (2014). Narrativa Fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen. Madrid: Fundamentos.
- Díez, E. (24 de junio de 2014). ediez-narrativa audiovisual. Recuperado el 27 de 9 de 2015, de [ediez-narrativa audiovisual.blogspot.com.es](http://ediez-narrativa-audiovisual.blogspot.com.es): <http://ediez-narrativa-audiovisual.blogspot.com.es/2014/06/la-situacion-dramatica-estructural.html>
- Ducrot, O. y. (2005). Diccionario enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje. México DF: Siglo XXI.
- Eco, U. (2009). Apocalípticos e integrados. Barcelona: Apocalípticos e integrados.
- Eco, U. (2012). Kant y el ornitorrinco. Barcelona: Mondadori.
- Eder, J. (2010). Characters in fictional worlds: understanding imaginary beings an literature, film and other media. Göttingen: De Gruyter.
- Eguizábal, R. (2009). Industrias de la conciencia: una historia social de la publicidad en España (1975-2009). Barcelona: Península.
- Ekman, P. (1973). Darwin and facial expression. Los Altos: Malor Books.
- Engels. (1972). El origen de la familia, de la propiedad privada y del estado. Madrid: Ayuso.

- Epsilon. (5 de 8 de 2015). www.wowchakra.com. Recuperado el 5 de 11 de 2018, de <https://www.wowchakra.com/noticias/blizzard/3979-wow-pierde-15-mill-subs-resultados-activision-blizzard-2q-2015>
- Erikson, E. (2009). *Infancia y sociedad*. Horme-Paidós.
- Escalonilla, A. S. (2014). *Estrategias de Guion cinematográfico*. Ariel.
- Ferrer, J. J. (2008). *Bajo el árbol del paraíso. Historia de los estudios sobre el folclore y sus paradigmas*. Madrid: Consejo superior de Investigaciones Científicas.
- Ferro, M. (noviembre de 2000). *Escáner Cultural*. Recuperado el 2 de 4 de 2013, de <http://www.escaner.cl/especiales/teatro.html>
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play. Radical Games design*. Cambridge: The MIT Press.
- Foster-Harris, W. (1959). *The basic Patterns of Plot*. University of Oklahoma Press.
- Frazer, J. G. (2011). *La rama dorada*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Freeman, D. (2004). *Creating emotion in games: the craft and art of emotioneering*. New York: ACM.
- Fromm, E. (2011). *Sobre la desobediencia*. Barcelona: Paidós.
- Gamerdic. (2018). <http://www.gamerdic.es/>. Recuperado el 31 de enero de 2018, de <http://www.gamerdic.es/tema/generos>
- García Lanza, J. A. (7 de mayo de 2011). <http://vanityfea.blogspot.com.es>. Recuperado el 20 de marzo de 2016, de <http://vanityfea.blogspot.com.es/2011/05/semiologia-del-personaje-literario.html>
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Gasset, O. y. (1969). *El espectador*. Madrid: Salvat.
- Genette, G. (1972). *Figuras I, II, III*. París: Editions du Seuil.
- Gil Ruíz, F. J. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*. Madrid: UCM.
- Glaserfeld, E. V. (s.f.). *Unesr*. Recuperado el 28 de febrero de 2016, de <http://www.postgrado.unesr.edu>: http://www.postgrado.unesr.edu.ve/acontece/es/todosnumeros/num09/01_01/despedita_de_la_objetividad.pdf
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Kairos.
- Gortari, C. (1985). *El cine: arte, evasión y dólares*. Barcelona: Aula abierta Salvat.
- Guardia, F. F. (1976). *La escuela moderna*. Barcelona: Tusquets.
- Gubern, R. (2003). *Historia del cine*. Barcelona: Lumen.
- Gubern, R. (1973). *Literatura de la imagen*. Barcelona: Salvat.
- Hahn, J. G. (1864). *Griechische und albanesische Märchen*. Leipzig: Wilhelm Engelman.
- Hallyday, M. (1979). *El lenguaje como semiótica social: la interpretación social del lenguaje y del significado*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Hamon, P. (s.f.). Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/182155413/Philippe-Hamon-Personaje>
- Hannoun, H. (1976). *Ivan Illich o la escuela sin sociedad*. Barcelona: Península.
- Hawking, S. (1992). *Historia del tiempo*. Madrid: Alianza editorial.
- Heidegger, M. (2009). *Ser y tiempo*. Buenos Aires: Trotta.
- Herrero Gil, M. (s.f.). *Revistas UCM*. Recuperado el 2 de abril de 2018, de *Introducción a las teorías del imaginario*: <http://revistas.ucm.es/index.php/ILUR/article/viewFile/ILUR0808440241A/25759>
- Hipócrates. (1986). *De la medicina antigua*. México: Universidad autónoma de México.
- Hjelmslev, L. (1976). *Sistema lingüístico y cambio lingüístico*. Madrid: Gredos.
- Hockett, C. F. (1975). *El estado actual de la lingüística*. Madrid: AKAL.
- Huizinga, J. (2017). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ibáñez, J. (1999). *La obra de arte total. Una idea de la Modernidad en el Cine, el arte y el pensamiento*. Girona: Universitat de Girona.
- Ignacio Martínez de Salazar. (2015). *Videojuegos: diseño y sociología*. Madrid: ESNE.
- Javier Sierra. (2014). *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada*. Madrid:

Fragua.

- José Cuesta. (2015). Videojuegos: Arte y narrativa audiovisual. Madrid: ESNE.
- Jung, C. (2009). Arquetipos e inconsciente colectivo. Madrid: Paidós Ibérica.
- Jung, K. (1857). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=vVdfKKxvRSk>
- Jung, K. (21 de marzo de 2013). <https://www.youtube.com/watch?v=eTBs-2cloEI>. Recuperado el 9 de 3 de 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=eTBs-2cloEI>
- Kant, E. (2003). Crítica de la razón pura. Recuperado el 14 de marzo de 2016, de Biblioteca Virtual Universal: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/89799.pdf>
- Killcross, S. (1997). Different types of fear-conditioned behaviour mediated by separate nuclei within amygdala. *www.nature.com*, 377-380.
- Knébel, M. O. (2000). La palabra en la creación actoral. Madrid: Fundamentos.
- Kohan, S. A. (2004). Taller de escritura: el método. Barcelona: Alnba editorial.
- Kristieva, J. (1999). El lenguaje, ese gran desconocido. Caracas: Fundamentos.
- Kropotkin. (1989). El apoyo mutuo. Móstoles: Madre tierra.
- Lacasa, P. (2011). Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid: Morata.
- Lacort, J. (25 de Mayo de 2017). <https://hipertextual.com/especiales/star-wars-en-cifras>. Recuperado el 5 de 11 de 2018, de <https://hipertextual.com/especiales/star-wars-en-cifras>
- Latorre, O. P. (2012). El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego. Barcelona: Laertes.
- Layton, W. (2014). ¿Por qué?: trampolin del actor. Madrid: Fundamentos.
- Leblanc, M. (2004). www.aaai.org. Recuperado el 13 de noviembre de 2015, de <http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf>
- Lebowitz, J. y. (2011). Interactive Storytelling for video games. Boston: Elsevier.
- Lechado, J. M. (2016). La trama idiota. Madrid: Pigmalión.
- Lehmann, R. (1929). Schiller y el concepto de la educación estética. Ediciones de la lectura.
- M.A.Conejero. (2000). El actor y la palabra, breviario para actores. Madrid: La avispa.
- MacDonald, K. (26 de marzo de 2014). [www.ign.es](http://es.ign.com). Recuperado el 20 de enero de 2017, de <http://es.ign.com/retro/72359/feature/la-historia-de-atari>
- Macgowan, K. (2004). Las edades de oro del teatro. México: Fondo de cultura económica.
- Macías, J. (2003). 24 Palabras por segundo: cómo escribir un guion de cine. Madrid: IORTV.
- Marcano López, B. (2012). Características sociológicas de los videojugadores ONline y e-sport: El caso Call of Duty. *Pedagogía Social. Revista Universitaria* (19), 113-124.
- Marcos, M. y. (2006). La dimensión simbólica del jugador de videojuegos. *Icono* 14, 3-4.
- Marías, J. (1980). La mujer en el siglo XX. Madrid: Alianza.
- Marina, J. A. (2000). Diccionario de los sentimientos. Barcelona: Anagrama.
- Marketing, L. C. (16 de 4 de 2015). ladycybermarketing.wordpress.com. Recuperado el 20 de 11 de 2018, de <https://ladycybermarketing.wordpress.com/2015/04/16/league-of-legends-la-esperanza-de-los-deportes-electronicos/>
- Martín-Gaite, C. (1985). Usos amorosos en la postguerra española. Madrid: Anagrama.
- Mayer, J. (2007). Chomsky para todos. Barcelona: Paidós.
- Melendres, J. (2000). La dirección de actores. Madrid: ADE.
- Meyerhold. (s.f.). linksdeteoria.blogspot.com.es. Recuperado el 2 de 9 de 2015, de <http://linksdeteoria.blogspot.com.es/2008/02/apuntes-sobre-meyerhold.html>
- Michelena, C. (30 de 11 de 2014). www.clubensayos.com. Recuperado el 13 de 6 de 2014, de <https://www.clubensayos.com/Espa%C3%B1ol/LAS-TRAMAS-B%C3%81SICAS-EN-LA-LITERATURA/2235106.html>
- Mitry, J. (1978). Estética y psicología del cine: las formas. Madrid: Siglo XXI.
- Miyara, F. (1999). La voz humana. Recuperado el 7 de 12 de 2018, de <http://www.fceia.unr.edu.ar/prodivoz/fonatorio.pdf>: <http://www.fceia.unr.edu.ar/prodivoz/fonatorio.pdf>
- Montiel, A. (1992). Teorías del cine: un balance histórico. Barcelona: Montesinos.

- Murray, J. (1998). Hamlet on the Holodeck. The MIT press.
- Myers, D. (1992). The pursuit of happiness. William Morrow & Co.
- Naranjo, C. (2012). Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=TRq9PmQJWSU&list=PLv-H1nRdZXOOoBRigE_Xwncbr8NC9tjHS
- Nieto, L. C. (1988). Técnica y representación teatrales. Madrid: Acento.
- Olmeda, H. C. (2015). Aprendiendo a obedecer. Madrid: La neurosis o las Barricada.
- Ortega, J. L. (30 de junio de 2017). Hobbyconsolas. Recuperado el 14 de Julio de 2017, de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/entrevista-sam-lake-creador-max-payne-gamelab-2017-104144>
- Ortigue, S. (19 de 7 de 2007). www.mitpressjournals.org. Recuperado el 10 de junio de 2016, de <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/jocn.2007.19.7.1218>
- Paik, K. (2007). The art of Ratatouille. San Francisco: Chronicle books.
- Parrilla Ruíz, J. (26 de 5 de 2017). El sector de los videojuegos, el de mayor facturación de la industria digital. Recuperado el 30 de noviembre de 2017, de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/sector-videojuegos-mayor-facturacion-industria-digital-100378>
- Pavis, P. (2000). El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine. Paidós Ibérica.
- Pino, C. C. (1972). La culpa. Madrid: Alianza.
- Plarium. (s.f.). plarium.com. Recuperado el 20 de 11 de 2018, de <https://plarium.com/es/blog/tendencias-juegos-online-2017/>
- Platón. (2005). Protágoras, Gorgias. Carta Séptima. Madrid: Alianza.
- Plazaola, J. (2007). Introducción a la estética. Bilbao: Deusto.
- Plutchik, R. (1991). The emotions. Lanham: University press of America. Random House.
- Polti, G. (2000). Las 36 situaciones dramáticas. Madrid: La Avispa.
- Propp, V. (2011). Morfología del cuento. Madrid: Akal.
- Proudhon. (1985). ¿Qué es la propiedad? Barcelona: Orbis.
- Quiller-Couch, A. T. (1921). On the art of writing. New York: Cambridge University Press.
- Retrowaste. (s.f.). Retrowaste. Recuperado el 21 de enero de 2018, de <https://www.retrowaste.com/1970s/1970s-toys/1970s-video-games/>
- Rodríguez, C. (1986). La suerte: realidad, fantasía y superstición. Quorum: Quorum.
- Rodríguez, I. M. (2015). Análisis narrativo del guion de videojuego. Madrid: Síntesis.
- Rome, N. (2010). Semiosis y Subjetividad: Peirce y Lacan. Prometeo Libros.
- Rousseau. (1985). Discurso sobre el origen de la desigualdad entre los hombres. Barcelona: Orbis.
- Rousseau. (1973). Emilio, o de la Educación. Barcelona: Fontanella.
- Salmond, M. (2017). Diseño de videojuegos (De amateur a pro). Barcelona: Parramón.
- Saltsman, A. (29 de marzo de 2018). Gamasutra. Recuperado el 17 de mayo de 2018, de https://www.gamasutra.com/blogs/AdamSaltsman/20180329/315941/GDC_Wrapup_Part_1_Notes_on_Indie_Publishing_Spring_2018.php
- Saltzman, M. (2001). Cómo diseñar videojuegos: los secretos de los expertos. Barcelona: Norma.
- Santorum, F. P. (2004). Juego emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos? Juego Emergente.
- Sapir, E. (1994). El lenguaje: introducción al estudio del habla. México D.F.: FCE.
- Sartre. (1985). El existencialismo es un humanismo. Barcelona: Orbis.
- Sartre, J. P. (1978). Bosquejo de una teoría de las emociones. Madrid: Alianza.
- Sastre, A. (2002). Ensayo general sobre lo cómico. Hondarribia: Hiru.
- Schelmer, O. (1987). Escritos sobre arte: pintura, teatro, danza, cartas y diarios. Barcelona: Paidós estética.
- Sheldon, L. (2004). Character development and storytelling for games. Boston: Thomson course technology.
- Siabra Fraile, J. A. (2012). BOsquejo de una metafísica del Videojuego. España: Círculo

Rojo.

- Simon, M. (2009). Storyboards. Barcelona: Omega.
- Skinner. (1973). Más allá de la libertad y la dignidad. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Sontag, S. (1976). Antonin Artoud: Selected writings. Los Ángeles: University of California Press.
- Soriano, D. (3 de 1 de 2016). www.ign.com. Recuperado el 2 de 10 de 2018, de <https://es.ign.com/star-wars-battlefront-ps4/99005/news/vendidos-mas-de-12-millones-de-star-wars-battlefront>
- Spence, I. (2007). Managing Iterative Software Development Projects. Pearson Education.
- Stanislavski, C. (2002). La construcción del personaje. Madrid: Alianza.
- Stevenson, L. (1978). Siete teorías de la naturaleza humana. Madrid: Cátedra.
- Strathern, P. (2015). Russell en 90 minutos. Madrid: Siglo XXI.
- teoría de la comunicación. (s.f.). Recuperado el 28 de 11 de 2018, de <https://teoriacomunicacion1.wordpress.com/lecturas/las-funciones-del-lenguaje-segun-roman-jakobson/>
- Thomson, J. (2008). Videojuegos: manual para diseñadores. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Tobias, R. B. (2004). El guion y la trama. EIUNSA.
- Todorov, O. D. (2005). Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje. México: Siglo XXI.
- Tones, J. (16 de 9 de 2015). Monkey Islan: 25 años de secretos. Recuperado el 29 de 1 de 2018, de http://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/Monkey-Island-anos-secretos_0_431156984.html
- Tost, G. y. (2015). Vida Extra. Madrid: Grijalbo.
- Truffaut, F. (2008). El cine según Hitchcock. Madrid: Alianza.
- Unamuno. (1992). Política y filosofía. Madrid: Fundación Banco exterior.
- Villacañas, J. L. (2001). Historia de la filosofía contemporánea. Madrid: AKAL.
- Vinci, L. d. (1993). Cuaderno de notas. Madrid: M.E. Editores.
- VV.AA. (1985). Textos de filosofía. Orihuela: Seminario permanente de filosofía de la vega baja.
- Wittgenstein, L. (2010). Investigaciones filosóficas. Barcelona: Editorial crítica.
- Wolf, M. (2005). Formats, revista de comunicación Audiovisual. Obtenido de https://www.upf.edu/materials/depeca/formats/arti2_esp.htm
- Wreden, D. (s.f.). <https://stanleyparable.com/>. Recuperado el 12 de marzo de 2018, de <https://stanleyparable.com/>

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión es muy importante!

UDIT realiza un estudio periódico para evaluar y mejorar la satisfacción de los estudiantes con la actividad docente que los profesores desarrollan en las asignaturas, el Trabajo Fin de Grado, las Prácticas Académicas Externas, la titulación y los servicios de apoyo.

Todas las encuestas estarán disponibles en tu campus virtual, garantizando el anonimato en las respuestas. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

udit.es



**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

LA
REVOLUCIÓN
DE **ESNE**



Premios
Nacionales
de **Innovación**
y de **Diseño**

