



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISENO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO DE PROYECTOS SUSTENTABLES				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1440018	NARRATIVA ORIENTADA A COMUNICACION DE PROYECTOS		TIPO	OBL.
H.TEOR. 3.0	SERIACION		TRIM.	V
H.PRAC. 0.0	144 CREDITOS			

**OBJETIVO(S) :**

**Objetivos Generales:**

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

- Conocer y distinguir las características de los sistemas narrativos fílmicos, audiovisuales e interactivos.
- Analizar producciones fílmicas, audiovisuales e interactivas.

**Objetivos Parciales:**

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

- Identificar estructuras narrativas en sistemas narrativos fílmicos, audiovisuales e interactivos.
- Diseñar premisas narrativas para diferentes producciones fílmicas, audiovisuales e interactivas.
- Diseñar conflictos narrativos para empatizar con diferentes audiencias tomando en cuenta la multiculturalidad.

**CONTENIDO SINTETICO:**

- I. La narrativa como forma de pensamiento.
- II. Estructuras y Diseño narrativo.
- III. Historias y tramas.
- IV. Premisas, conflictos y discursividad.
- V. Dimensiones narrativas: el espacio, el tiempo, los personajes, perspectiva o punto de vista.
- VI. Géneros narrativos.
- VII. Problemas narrativos en distintos medios audiovisuales (cine, televisión y medios interactivos).
- VIII. Los sistemas transmediales.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 527

*Norma Andrea López*  
LA SECRETARÍA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE PROYECTOS SUSTENTABLES	2/ 3
CLAVE	1440018	NARRATIVA ORIENTADA A COMUNICACION DE PROYECTOS

**MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

La UEA se desarrollará de acuerdo con las siguientes modalidades:

- Semipresencial (blended learning) usando el campus virtual de la Unidad Azcapotzalco (CAMVIA).
- Exposición temática del profesorado motivando la reflexión y participación del alumnado a partir de estrategias de aprendizaje basadas en tecnología de la información y la comunicación.
- Trabajos de investigación que realizará el alumnado para profundizar en los temas.
- Desarrollo de ejercicios en las sesiones síncronas y asíncronas. Las actividades síncronas deben considerar, al menos, un día presencial en la Unidad.
- Para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje de las UEA, la modalidad de conducción debe instrumentar estrategias explícitas de participación de las mujeres y relaciones igualitarias entre hombres y mujeres, así como la búsqueda de elementos que ayuden a identificar sesgos androcéntricos en la disciplina de la UEA.
- Así mismo, se vea la participación de las mujeres en la generación del conocimiento específico, en la bibliografía incluida en las UEA de la Licenciatura.

**MODALIDADES DE EVALUACION:**

Evaluación Global:

Se ponderarán actividades a criterio del profesorado, por ejemplo:

- Participación en clase.
- Ejercicios en clase.
- Exposición de tema.
- Investigación y actividades en tiempo adicional a las horas programadas de clase.
- Trabajo final.

Evaluación de Recuperación:

- El alumnado deberá presentar una evaluación objetiva que contemple todos los contenidos de la unidad de enseñanza-aprendizaje. No requiere inscripción previa a la UEA.

**BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:**

NECESARIA:

1. Berger, R. (2020). Dramatic Storytelling & Narrative Design. A Writer's Guide to Videogames and Transmedia. In Taylor & Francis.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 527

*Norma Dondens Lopez*  
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE PROYECTOS SUSTENTABLES	3/ 3
CLAVE	1440018	NARRATIVA ORIENTADA A COMUNICACION DE PROYECTOS

2. Caillois, R. (1998). El mito y el hombre. Fondo de Cultura Económica.
3. Dinehart I.V. (2020). Fabulator Ludus. Narrative Designer. SEDART.
4. Douglas, M. (2007). Thinking in Circles. An Essay on Ring Composition. Yale University Press.
5. Egri, L. (2012). El arte de la escritura dramática. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
6. Klein, I. (2007). La narración. Eudeba.
7. López Pérez, B. E., Hernández Torres, E. L., & Núñez-Pacheco, R. (2022). Videojuegos y lenguaje. Universidad Autónoma Metropolitana.
8. Mcrae, E. (2020). Narrative Design for Writers. An industry guide to writing for video games. Fiction Engine.
9. Nuñez-Pacheco, R., Torres, C., & López Pérez, D. (2018). Narrativas transmedia, literatura y videojuegos en la cultura. UNAS.
10. Pimentel, L. A. (2005). El relato en perspectiva. Siglo XXI.
11. Ryan, M. L. (2001). Narrative as virtual reality. Parallax.
12. Storr, W. (2020). The Science of Storytelling. Why Stories make Us Human ad How to tell Them Better. Abrams Press.
13. Yorke, J. (2015). Into the Woods. A Five-Act Journey into Story. Abrams Press.



**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

Casa abierta al tiempo

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 527

*Norma Dindero Loís*  
LA SECRETARIA DEL COLEGIO