

PROGRAMAS DE ASIGNATURA

Narrativa

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DICN222					
4. Ubicación en la malla	4º semestre, 2º año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	2	Teóricos	0	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	No tiene					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN	COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética	Creatividad	Observación y conceptualización	X	Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo	Empatía	Dominio de herramientas metodológicas	X	Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
	Responsabilidad pública	Trabajo en equipo	X Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
	Autonomía	Persuasión	Juicio crítico		
	Eficiencia	Pensamiento estratégico			
	Visión global				
	Visión analítica				
X	Comunicación				

B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso entrega conocimientos y herramientas relacionadas con la capacidad de comunicar y narrar con el tiempo como variable, tanto desde una visión narrativa secuencial tradicional hasta formas no lineales e interactivas. El alumno es capaz de relacionar la narrativa en distintos niveles, reconociendo las estructuras presentes en una historia y en distintos medios o soportes. Aplica diversas herramientas para la representación de la narrativa, tales como storyboard, guiones, videoprototyping, journey map, entre otras.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la línea '**Conocimientos Específicos**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Comunicación, Jerarquización de la Información, Representación y Visualización, Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Comunicación	Analiza los diferentes casos de estudio presentados durante el curso, identificando los usos óptimos de los diferentes tipos de narrativas.
Competencias Específicas	Crea guiones y prototipos en diferentes formatos lineales, no lineales y experienciales.
Representación y Visualización	Discrimina y organiza las diferentes tipologías de narrativa a partir del análisis de casos, referentes y ejemplos.
Jerarquización de la Información	Opera herramientas y recursos digitales, que facilitan la construcción y comunicación de ideas y prototipos digitales.
Dominio de Herramientas tecnológicas y procesos de producción	

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
UNIDAD 1 Breve Introducción Histórica a la narrativa Lineal / Desde la palabra hablada, hasta las maquinas que nos hablan 1.1 De lo oral a lo escrito, de lo escrito a la imagen en movimiento. 1.2 Relación entre técnica y relato de la imagen en movimiento. 1.3 Producción grupal análoga y sus transición a la producción individual digital. 1.4 Formatos de narración lineal y su uso aplicado en productos actuales, casos de uso.	Comunicación	Analiza la evolución en el tiempo de la narrativa audiovisual identificando los distintos contextos y usos específicos. Analiza guiones de piezas audiovisuales de diferente formato para comprender sus características y objetivos de comunicación.

<p>UNIDAD 2: Narración no lineal / narración interactiva.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Raíces de la narración interactiva, en la literatura no lineal. 2.2. Los medios digitales y la expansión de los horizontes narrativos. 2.3. ¿Y qué pasaría si...? La elección moral, ética, consecuencias y propósito. 2.4. El Juego de Video: Estudio de Casos, Half Life 2, The Unfinished Swan, Mass Effect, Papers Please y L.A. Noire. 2.5. Los hitos narrativos en un espacio virtual. 	<p>Comunicación</p>	<p>Analiza piezas de narrativa no lineal en diversos tipos de texto.</p> <p>Analiza los diferentes casos de estudio presentados e identifica estructuras de narración no lineal en ellos.</p> <p>Propone guiones y estructuras narrativas no lineales para juegos point and click.</p>
<p>Unidad 3: La información como relato. Ocultando complejidad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Narrativa en lo utilitario: Sistemas complejos representados en interacciones sencillas. 3.2. Lenguajes de construcción / interacción: Caso de estudio Google Material Design. 3.3. Coreografía, Animación. 3.4. Herramientas de prueba y prototipo. 	<p>Comunicación</p> <p>Jerarquización de la Información</p> <p>Representación y Visualización</p> <p>Dominio de Herramientas tecnológicas y procesos de producción</p>	<p>Organiza y representa información compleja de manera simplificada a través de un ejercicio que incorpora interacción.</p> <p>Proyecta prototipos aplicados a microinteracción identificando y aplicando su funcionalidad en las interacciones.</p> <p>Opera herramientas de software, que facilitan la construcción y comunicación de ideas y prototipos digitales.</p>
<p>UNIDAD 4: Experiencia, narración espacial, realidad aumentada/realidad alterna.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Experiencias narrativas donde se desdibujan los límites espectador - protagonista 4.2. La experiencia, relación entre tiempo, espacio y propósito. Casos de estudio: Olafur Eliasson Studio, United Visual Artists. 4.3. Instalación, activación, participación. 4.4. Diseño y puesta en práctica de experiencias grupales en espacios acotados. 	<p>Comunicación</p> <p>Representación y Visualización</p> <p>Dominio de Herramientas tecnológicas y procesos de Producción</p>	<p>Analiza los casos de uso presentados, obteniendo nociones de los elementos que componen una narrativa en espacio física.</p> <p>Proyecta propuestas de narrativa interactiva en espacios físicos utilizando recursos y herramientas tecnológicas.</p>

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Salidas a terreno
- Ejercicio práctico
- Presentación oral y/o de proyectos

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

- Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.). El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional). Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.
- Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Quesenbery, W. Brooks, K. (2010). *Storytelling for user experience : crafting stories for better design*. Rosenfeld Media.
- McCarthy, J. ; Wright, P. (2015). *Taking [A]part : the politics and aesthetics of participation in experience-centered design*. Cambridge, Massachusetts- MIT Press.
- Moggridge, B. (1997). *Designing Interactions*. EE.UU - Mit Press.

Bibliografía Complementaria:

- Norman, D. (2015). *Designing for people*. Recuperado de <http://jnd.org/> Nielsen Norman Group.
- Ursprung, P. (2008). *Studio Olafur Eliasson: an Encyclopedia*. Alemania -Taschen.