

Programa de Asignatura

Narrativa

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño							
2. Carrera	Diseño							
3. Código	DIID213							
4. Ubicación en la malla	3º semestre, 2º año							
5. Créditos	UDD	8	SCT	5				
6. Tipo de asignatura	Obligatorio	X	Electivo		Optativo			
7. Duración	Bimestral		Semestral	X	Anual		Otro	
8. Módulos semanales	Clases Teóricas	1	Clases Prácticas	1	Ayudantía			
9. Horas académicas	Clases	68	Ayudantía		Otras horas por periodo completo			
10. Pre-requisito	Fundamentos de Investigación							

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.

Esta asignatura, que pertenece a la **línea de conocimientos específicos**, se dicta en el ciclo de Bachillerato, **aportando** en el desarrollo de las siguientes Competencias Genéricas UDD: **Comunicación** y **Pensamiento Crítico** y, a la siguiente Competencia Específica de la carrera: **Representación y Visualización**.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura

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

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
UNIDAD I. Narración lineal / narración pasiva. 1.1 De lo oral a lo escrito y a la imagen en movimiento. 1.2 Relación entre técnica y relato de la imagen en movimiento. 1.3 Producción grupal análoga y su transición a la producción individual digital. 1.4 Formatos de narración lineal y su uso aplicado en productos actuales, casos de uso.	<i>Comunicación</i> <i>Pensamiento Crítico</i>	Analiza la evolución en el tiempo de la narrativa audiovisual lineal, identifica los distintos contextos y usos específicos. Analiza guiones de piezas audiovisuales de diferente formato para comprender sus características y objetivos de comunicación.
UNIDAD 2: Narración no lineal / narración interactiva. 2.1. Raíces de la narración interactiva, en la literatura no lineal. 2.2. Los medios digitales y la expansión de los horizontes narrativos: Consecuencias y propósito de jugabilidad. 2.3. Narrativa en el Juego de Video: Estudio de Casos: The Unfinished Swan, Mass Effect, Papers Please y L.A. Noire. 2.4. Hitos narrativos en un espacio virtual y aumentado.	<i>Comunicación</i> <i>Pensamiento Crítico</i>	Analiza piezas narrativas no lineales en diversos formatos y contextos. Analiza los diferentes casos de estudio presentados e identifica estructuras de narración no lineal en ellos. Propone guiones y estructuras narrativas no lineales para juego de interacción.

UNIDAD 3: La información como relato: Complejidad y simplicidad. 3.1. Narrativa para interacciones sencillas. 3.2. Lenguajes de interacción: Google Material Design (Coreografía, Animación). 3.3. Herramientas de prueba y prototipo.	<i>Comunicación</i> <i>Representación y Visualización</i>	Organiza y representa información compleja de manera simplificada a través de un ejercicio que incorpora interacción. Proyecta prototipos aplicados a microinteracción identificando y aplicando su funcionalidad en las interacciones. Opera herramientas de software, que facilitan la construcción y comunicación de ideas y prototipos análogos y digitales.
UNIDAD 4: Experiencia espacial, realidad aumentada, virtual, 360. 4.1. Experiencias narrativas para el “espectador”: Instalación, activación, participación. 4.2. La experiencia inmersiva: relación entre tiempo, espacio y relato. Caso de estudio: Olafur Eliasson Studio. 4.3. Diseño y puesta en práctica de experiencias grupales en espacios acotados.	<i>Comunicación</i> <i>Pensamiento Crítico</i> <i>Representación y Visualización</i>	Analiza los casos de uso presentados, obteniendo nociones de los elementos que componen una narrativa en espacio física. Proyecta propuestas de narrativa interactiva en espacios físicos utilizando recursos y herramientas tecnológicas.

E. Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

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 equivaldrán al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

La asistencia mínima requerida para aprobar los cursos dictados por la Facultad de Diseño es de un 75% del período comprendido desde el inicio del semestre hasta la última clase del mismo. No considera el período de exámenes.

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 experiencecentered 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.
- Venturini, I. (2016). Narrativa del momento: análisis de la narrativa en las experiencias de realidad virtual inmersas.