

# DEL STORYTELLING AL STORYLEARNING. COMO MOTIVAR A LOS ALUMNOS DE GUIÓN Y DISEÑO MULTIMEDIA

Beatriz Legerén Lago

La llegada del Plan Bolonia, ha supuesto un cambio, no sólo en la forma en la que se imparten las materias sino también en la forma en la que se aprenden. Supone un cambio para los alumnos y también para los docentes, y en este nuevo marco contamos con la ayuda que nos proporciona el desarrollo de la tecnología. La digitalización permite la ubicuidad, la interacción, la creación colaborativa. Nuevos retos para nuevos tiempos con la finalidad de conseguir, en el caso del aula, una mayor motivación por parte del alumnado y también del profesor. A todo lo mencionado debemos añadir un concepto que cada vez va adquiriendo mayor relevancia a la hora de conseguir cautivar a los usuarios, sean estos clientes, alumnos, prescriptores. Es el concepto denominado gamificación. El objeto de este capítulo es precisamente explicar cómo se aplica esta práctica a la hora de impartir la materia “Guión y Diseño Multimedia”, en el Grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Vigo.

## 1. Del storytelling al storylearnig.

En las siguientes páginas voy a presentar, cómo crear la estructura de una materia para que los alumnos aprendan y disfruten en el aprendizaje. Con ese objetivo inicial –disfrutar- pero respetando las reglas ya existentes en cualquier ámbito académico se ha diseñado la materia, dentro del grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Vigo. Existen una serie de materias que se adscriben al módulo multimedia, y son las siguientes:

Materia	Curso	Tipo	Créditos
Diseño y gestión de proyectos audiovisuales e interactivos	2º	Obligatoria	6
Guión y Diseño Multimedia	3º	Optativa	6
Proyectos Interactivos en nuevos medios: web	3º	Optativa	6
Proyectos Interactivos en nuevos medios: Telefonía Móvil y TV interactiva	4º	Optativa	6
Videojuegos: Diseño y Desarrollo	4º	Optativa	6
Redes audiovisuales en internet	4º	Optativa	6

Tabla 1. Materias del itinerario interactivo del Grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Vigo. Fuente: elaboración propia

El hilo conductor de todas estas materias es la interactividad, recuperar la esencia de la comunicación gracias a la evolución tecnológica y la digitalización. Aplicar nuevos paradigmas narrativos no lineales a la hora de diseñar proyectos comunicativos, teniendo en cuenta las diferentes plataformas y pantallas para los que se pueden crear. La materia de segundo es obligatoria y sirve como una presentación de todos los cambios comunicativos que se están produciendo desde mediados del siglo XX. Pero es la materia de tercero, concretamente “Guión Multimedia” la que se convierte en el eje de este módulo, ya que en ella se aborda la construcción de historias y la forma de contarlas.

En esta materia se trabaja con ideas, palabras, estructuras y la forma de hacerlo es a través del estudio y análisis de la narración. Aplicando el paradigma narrativo de Fisher (1989), que hace referencia a toda “comunicación con sentido”, hay un antes del que proviene y un después al que se dirige. La racionalidad narrativa está determinada por la coherencia y fidelidad de nuestras historias, pues toda comunicación es parte de una idea narrativa. La esencia del ser humano es ser un animal que cuenta historias, nuestros valores y emociones que fundamentan nuestras creencias.

A la hora de diseñar la estructura de la materia se ha tenido en cuenta una de las características de la narrativa cuya estructura de significado se presenta en una secuencia ordenada de sucesos; circula por la cultura como válida y la cultura facilita su validación; permite interpretar, estructurar y organizar la vida cotidiana. Y aunque diferentes autores como García Jiménez (1994) proponen distintos modelos asociados a la narrativa; modelo comunicacional; modelo semiológico; modelo actancial y modelo pragmático<sup>4</sup>. En nuestro caso vamos a centrarnos en el modelo comunicacional, ya que este modelo considera la narrativa como un tipo particular del proceso narrativo. Donde el narrador es quien genera el acto comunicativo. Y el narrador es el alumno que a lo largo de toda la materia irá aprendiendo y aplicando las herramientas para la creación de su narración.

Vamos a abordar este capítulo aplicando las preguntas que cualquier diseñador de videojuegos debe plantearse y responder a la hora de crear un juego. Asociando cada una de ellas con los aspectos básicos a tener en cuenta en el diseño del aprendizaje.

- Objetivos del jugador. Se asocian con los objetivos y competencias de la materia.
- Qué va a hacer el jugador. Contenido de la materia.
- Cómo lo va a hacer. Aplicación de la gamificación al aula.
- Condiciones de victoria. Qué resultados obtendrá.
- Post mortem. Evaluación de los resultados obtenidos.

## 2. Objetivos del Jugador

El objetivo de esta materia es que los alumnos aprendan a construir guiones para diferentes pantallas y soportes, crear un guión transmedia orgánico, evolucionando desde la narrativa lineal a la narrativa Interactiva. Para comprender la organización de esta materia y la forma en la que se imparte es importante conocer el posicionamiento teórico del docente. Y este es aquel en el que prima un modelo donde el alumno participa de forma activa, donde se favorece la creatividad y la autonomía, donde el aprendizaje es cooperativo, existe una relación con la vida, y deviene de una motivación intrínseca. Todo ello produce un aumento de la autoestima del alumno provocado por un aprendizaje consciente del cuál es partícipe.

Aunque el punto de partida del docente es socio constructivista, a medida que avanza la sociedad y aumenta el conocimiento científico del cerebro, la organización de materia se acerca cada vez más a un modelo donde los alumnos sean valorados por su desempeño global en cómo han adquirido su conocimiento: sentimiento, pensamiento y acción. De tal forma, los diseños de las materias se realizan de forma que además de la inclusión de conocimientos también se incluyan habilidades de pensamiento,

---

<sup>4</sup> El modelo actancial es un modelo que permite analizar los personajes de un texto narrativo o dramático. Sigue la lógica de Vladimir Propp (antropólogo y lingüista ruso que analizó los cuentos populares rusos para identificar los elementos narrativos que los componían), en cuanto a los diferentes tipos de personajes; pero Algirdas J. Greimas (lingüista francés, fundador de la semiótica estructural) lo actualiza al referirse a ellos como actantes enfatizando las funciones que representan los personajes dentro de un relato. El modelo pragmático parte del análisis de los textos narrativos y considera como esenciales el contexto del relato y la dimensión pragmática del discurso.

destrezas, actitudes, valores y formas de relación que respondan a necesidades reales. Es un modelo donde el aprendizaje se realiza por competencias. Por tal motivo los resultados de aprendizaje -objetivos- que se pretenden obtener son:

Identificar la base de la Comunicación Narrativa, así como las diferencias entre la Narrativa Convencional y la Narrativa Interactiva.	CE25
Construir Guiones Transmedia atendiendo al público al que se van a dirigir y las pantallas para las que se van a producir.	CG4;CE25
Proponer Proyectos Interactivos de Contenido Innovador aplicando la base de la Comunicación Interactiva.	CE23;CT2, CT3;CT4
Organizar la temporalización de tareas necesarias para la creación de un guión interactivo	CT2;CT3;CT4
Reconocer los cambios empresariales que se están produciendo con la digitalización para asumir riesgos, tomar decisiones con conciencia autocrítica.	CG3

Tabla 2. Resultados de aprendizaje asociados a competencias. Fuente: elaboración propia

Con la finalidad de conseguir estos objetivos las competencias que se le han asignado son las siguientes: CG3, CG4, CE23, CE25, CT2, CT3, CT4. CB (competencia básica); CG (competencia general); CE (competencia específica); CT (competencia transversal).

CG3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.	Saber y Saber Hacer
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.	Saber y Saber Hacer
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales.	Saber
CE25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos	Saber y Saber Hacer
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.	Saber y Estar/Ser
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.	Saber y Estar / Ser
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.	Saber y Estar / Ser

Tabla 3. Competencias de la materia “Guión y Diseño Multimedia” del Grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Vigo. Fuente: elaboración propia

Ya que el principal objetivo a conseguir por los alumnos es poder construir un guión transmedia orgánico a partir de una IP (*Intellectual Property*) propia, es importante que el alumno pueda trabajar de

forma autónoma, al igual que se hace de forma profesional, mientras va familiarizándose con los contenidos que se le van a ir facilitando. Por ello, el temario de la materia está diseñado aplicando la máxima de la construcción narrativa, un antes del que proviene y un después al que se dirige, siguiendo el principio de causalidad, definido por Fisher (1987).

### 3. Qué va a hacer el jugador

El contenido de la materia se ha estructurado desde lo más sencillo a lo más complejo. Para ello y tomando como referencia un videojuego, contamos con diferentes niveles de contenido. Por eso, para conseguir avanzar en el juego/materia debemos superar cada nivel realizando las pruebas que se nos solicitan. Aunque es posible pasar de nivel sin terminar las pruebas del nivel anterior, es recomendable que se hagan ya que la materia se va complicando en cuanto a conceptos y ejercicios /a media que vamos avanzando se va complicando progresivamente.

Tema	Subtemas
1.Base de la Comunicación Narrativa	Comunicación; Narración y sus elementos; Tipos de Narraciones
2.Narrativa Lineal vs Narrativa no Lineal	De la Poética de Aristóteles al Comic
3. Guión Interactivo	Narrativa Hipertextual. Elige tu propia Aventura
4. Guión de Obras Transmedia	Qué es transmedia; Creación de un producto transmedia orgánico; Estrategia Transmedia
5. Guión de Proyectos de Entretenimiento Interactivo	Narración Interactiva. De la Aventura Conversacional al <i>Sandbox</i> .

Tabla 4. Contenidos de la materia de Guión y Diseño Multimedia del Grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Vigo. Fuente: elaboración propia

En la tabla anterior podemos ver los enunciados de los temas que se van a impartir a lo largo de toda la materia. A continuación, vamos a exponer de forma resumida al igual que si de walkthrough<sup>5</sup> se tratase cómo vamos avanzando en los conocimientos. Para poder crear una historia en primer lugar debemos conocer los elementos que la forman, cuál es la relación entre ellos y cómo trabajar con cada uno. Por eso el primer módulo consiste en conocer qué es una narración. En qué se diferencian los distintos tipos de narraciones y los elementos particulares de la construcción narrativa.

Al finalizar ese módulo el alumno debe ser capaz de conseguir analizar una obra, literaria, audiovisual y/o interactiva.

-Si lo realiza de forma correcta obtendrá una moneda y el título de Aprendiz de Storyteller.

En el segundo módulo comenzamos a trabajar con la evolución de la narrativa lineal definida por Aristóteles en su libro “Poética” hacia la no linealidad. Comenzamos a trabajar con los personajes y su creación. Iniciamos el diseño del universo en el que tendrá lugar la estructura de la historia.

<sup>5</sup> Término utilizado en el ámbito de los videojuegos y que consiste en una serie de instrucciones que muestran cómo usar algo y resolver posibles problemas – pruebas- que nos encontramos en el juego.

Es en este momento cuando nos acercamos al cómic, ejemplo de narrativa gráfica y secuencial que nos dará la pauta para iniciar el camino hacia la no linealidad y los nuevos paradigmas narrativos.

Para finalizar este segundo módulo el alumno debe crear un personaje y establecer su mundo, no sin antes analizar los personajes de una obra audiovisual.

-Al finalizar esta sección de forma adecuada obtendrá una segunda moneda, además de obtener el título de jugador.

Llegamos a la tercera fase que es cuando comenzamos a trabajar con la no linealidad.

Para ello es necesario descomponer la obra lineal en las distintas partes que la constituyen, de tal forma que una vez que tengamos todos los elementos podamos crear una nueva obra a la que le apliquemos la estructura no lineal elegida.

Con la finalidad de hacerlo de forma eficiente se analizan estructuras en distintas obras, pues no es lo mismo una obra de Pirandello "Seis personajes en busca de autor" que las obras de William Burroughs cuando introduce sus trabajos de "cut up" donde toma un texto que ha desarrollado, lo divide en fragmentos y los vuelve a unir en un orden diferente.

En este momento es cuando el alumno comienza a trabajar con el guión interactivo, pues ya se ha acercado a ambos conceptos. Este paso supone un reto, ya que además de trabajar con una historia contada en imágenes, definición dada por Field (1994) al concepto de guión; debe aplicarle la interactividad, de forma no muy restringida, pero tampoco excesiva. Aristóteles nos dice que los personajes deben ser intermedios entre vicio y virtud, aquel "que ni sobresale por su virtud y justicia ni cae en la desdicha por su bajeza y maldad, sino por algún yerro, siendo de los que gozaban de gran prestigio y felicidad, como Edipo y Tiestes (...)".

Es en esta fase, una vez que tenemos los personajes y su mundo, cuando el alumno comienza la redacción de la biblia documento que consiste en el manual introductorio que permite acercar al lector al mundo de la historia que estamos contando y que contiene todo lo que se considera importante para la realización de la obra: la trama, los personajes principales y secundarios, la organización de los capítulos, la línea argumental de la historia principal, las subtramas.

Para la obtención del siguiente título, el alumno debe realizar su primer trabajo como guionista interactivo. Crear un diseño de alto nivel que incluiría los siguientes elementos: estructura del guión, diseño *interface*, mapa de navegación, dispositivos que se van a usar y adaptaciones a los mismos, metáforas que se van a utilizar y el diseño de los mecanismos que permiten al usuario manejarse en el proyecto.

-Con la realización de este trabajo el alumno obtiene la tercera moneda y el título de Trovador.

Tras estas tres primeras fases llega el momento de iniciar la recta final que está formada por la evolución del proyecto hacia un producto transmedia orgánico y, finalmente, hacia el diseño/guión de un producto de entretenimiento interactivo.

En el primer caso, ¿de qué estamos hablando? Un proyecto denominado 'transmedia' se compone de "historias que se desarrollan a través de múltiples plataformas mediáticas, en las que cada medio contribuye de una forma diferenciada a nuestro conocimiento del mundo. Se trata de un enfoque para el desarrollo de franquicias mucho más integrado que los modelos basados en url text y en productos auxiliares" (Jenkins, 2006: 293).

Características del producto transmedia:

- Un mayor nivel de profundidad que una narrativa lineal, de manera que la complejidad de la historia y su grado de sofisticación será también más elevada (Jenkins 2003).
- La existencia de múltiples soportes implica la creación de contenidos específicos para cada uno de ellos, buscando una experiencia satisfactoria para usuario por medio de cada contenido y plataforma.
- La Producers Guild of America, define que un proyecto transmedia debe componerse de tres storylines pertenecientes al mismo universo ficcional que se desarrollaran por medio de diferentes plataformas.

En definitiva, un producto transmedia orgánico es aquel que cuenta muchas historias de muchas formas, para muchos canales pero que tiene como referencia un único universo.

- ✓ Una vez que el alumno ha conseguido la elaboración de este proyecto, es cuando obtiene su siguiente moneda y el título de *Transmedia Storyteller*.

Es el momento de enfrentarse a la fase final que le llevará a convertirse en guionista de videojuegos. Para ello el alumno deberá escoger uno de los storylines que ha creado y transformarlo en un guión de videojuegos.

Para hacerlo deberá tener en cuenta las diferencias que existen entre los elementos de la narración lineal y la narración interactiva.

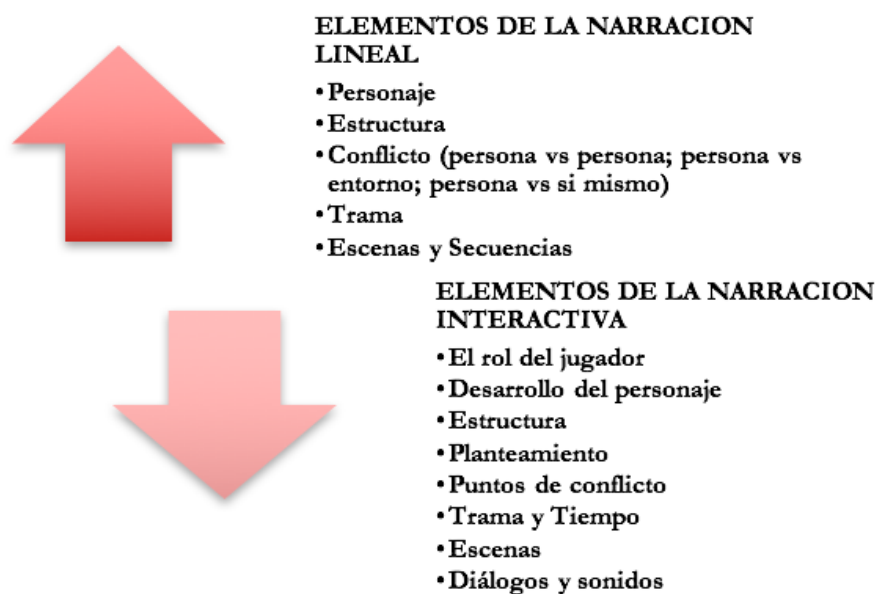


Figura 1. Imagen comparativa de los elementos de la narración lineal e interactiva. Fuente: elaboración propia

1. El rol del jugador
  - Jugador como protagonista.
  - Jugador como determinante de las características del personaje.
  - Jugador como creador de las relaciones entre personaje, compañeros y entorno.

2. Desarrollo del personaje. La caracterización de un personaje interactivo es más compleja que en una obra lineal. El grado del control del jugador sobre el personaje es la primera de las opciones.
3. Estructura. La estructura de la narración se refiere a la navegación y arquitectura.
  - Lineal. No es habitual en el caso de un proyecto interactivo. Aunque, casi todos los juegos empiezan de forma lineal.
  - Lineal con ejemplos de ramificaciones. Esta estructura permite al usuario escoger entre escenas alternativas, pero una vez que se han visto, volvemos a la trama principal. Se usan sobre todo en proyectos educativos y de entrenamiento.
  - Jerárquico. Esta estructura permite una visión diferente según la opción elegida por el usuario. Es complicada y es recomendable que se utilice sobre todo a la hora de plantear los finales. Escoger entre diferentes finales, dará al usuario la sensación de libertad en el uso del producto.
  - Historias Paralelas. El usuario puede jugar a diferentes versiones de la historia, aunque siempre tiene la opción de volver hacia atrás dependiendo de la opción que escoja.
  - Mundos Relacionados. Llamado también collar de perlas. Permite al jugador avanzar por un mundo en el que pueda desarrollar distintas tareas, lo que le permite avanzar en la acción. Puede realizar cada acción en el orden que quiera ya que el escoger una u otra no cambia la historia.
4. Planteamiento. Este aspecto se refiere a la forma en que se va a presentar el proyecto al jugador.
  - Cómo se va a introducir el personaje, la historia, el ambiente, etc.
  - Se crean las escenas introductorias.
  - Se usan dispositivos que nos permitan acceder a la información necesario en cada momento
  - Demostración del funcionamiento del programa.
5. Puntos de Conflicto. Son aquellos puntos que hacen avanzar la historia. Una forma habitual de hacerlos es preparar secuencias animadas entre cada fase.
6. Escenas. Escribir escenas para un videojuego es como escribir un proyecto en 3D. Se debe definir los distintos planos a través de los que vamos a jugar y como es la relación entre ellos.
7. Ritmo y Tiempo. Crear el ritmo y el tiempo de un proyecto interactivo es como crear una serie compuesta de muchos capítulos. El usuario puede elegir el ritmo a seguir. La narración se escribe para manipular el ritmo.
8. Diálogos y Sonidos. Una de las dificultades de una narración interactiva es que los diálogos no pueden ser largos ni extensos. En el caso de los sonidos y la música son tan importantes en este tipo de proyectos como en una producción audiovisual convencional.

El resultado de este trabajo es el esquema y tratamiento de un videojuego, que le dará la posibilidad de obtener.

- ✓ Título de guionista de videojuegos y la última moneda.

#### 4. Cómo lo va hacer

Hasta ahora hemos visto cómo se estructura la materia, a partir de este momento intentaremos explicar cómo se aplica la gamificación en nuestra aula, partiendo de la base que las metodologías de aprendizaje empleadas son:

- Sesiones magistrales. En la sesión magistral se compartirá con los estudiantes la base teórica sobre la cual se deberá trabajar con posterioridad en las sesiones prácticas.
- Presentaciones/exposiciones. El alumno deberá explicar, ante la clase, el proyecto que ha desarrollado.
- Trabajos tutelados. Se elaborarán guiones y trabajos sobre aspectos parciales de la materia y se deberá entregar y presentar un guión multimedia completo.

El término gamificación ha adquirido una gran relevancia en los últimos años, sobre todo desde que se comenzó a trabajar con él en el ámbito empresarial y desde él se ha comenzado a aplicar a otras áreas como la educativa. Sobre este concepto, desde su aparición se ha escrito mucho. Lo más importante es que se tenga claro en qué consiste ya que eso es lo que nos va a permitir aplicarlo.

Al objeto de este capítulo entendemos gamification como "el concepto de aplicar técnicas de desarrollo de juegos a aplicaciones no lúdicas para hacerlas más entretenidas o atractivas" (www.gamification.org. Citado en Legerén, 2013). La gamificación en la docencia no significa jugar en el aula, es algo completamente diferente. En nuestro caso consiste en crear una dinámica de aprendizaje a través de la cual los alumnos van adquiriendo habilidades que se traducen en puntos que sumados se convierten en títulos que van obteniendo y, a medida que van desarrollando ejercicios, se acreditan como guionistas en sus diferentes niveles.

Para crear esa dinámica de aprendizaje utilizamos los elementos con los que estamos acostumbrados a trabajar a la hora de diseñar un juego para el aprendizaje y tomamos como referencia el *framework* para el Diseño de un Videjuego Educativo (Juego de Rol + Acción + Aventura Grafica).

Esta estructura se presentó en el artículo "Al-Kimia: Como crear un videojuego para ayudar a los estudiantes de Secundaria a apreciar la Química" y al objeto de nuestro trabajo vamos a utilizar algunos de sus elementos, ya que no vamos a diseñar un juego, pero si crear un entorno en el cual se pueda producir el aprendizaje de forma entretenida.

En la enseñanza tradicional ya contamos con algunos de esos elementos; Historia = materia- mecánicas = reglas para obtener las calificaciones; Arte = elementos que se utilizan para la docencia.

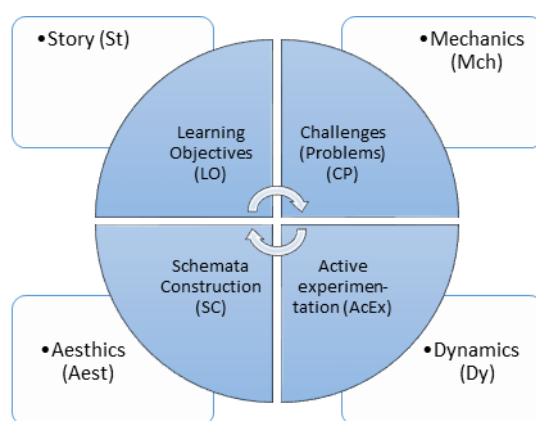


Figura 2. Framework para el diseño de un videojuego educativo. Fuente: Legerén, 2017

Asociando la docencia a este modelo encontramos que las mecánicas son el proceso de las clases y las propias reglas del juego, que a su vez están definidas por el comportamiento del jugador; la estética, en nuestro caso, son los elementos que se utilizan para la docencia y los que provocan la respuesta emocional del alumno al establecer relación con el medio. Mientras que la historia es el propio contenido de la materia que se va a impartir.



Asociado a cada uno de estos elementos aplicamos los objetivos de aprendizaje se plantearán dentro de la historia, los problemas a resolver por el jugador estarán asociados a las mecánicas de tal forma que las dinámicas que se deriven de estas tienen que permitir la experimentación activa que a través de la estética facilita el estado de compromiso - flow -del jugador y de esa forma el aprendizaje.

En cualquier caso, es importante remarcar que dentro de mecánicas con las que se trabaja en el aula, las reglas que se aplican son de dos tipos, y en ambos casos son objeto de evaluación.

Las reglas pueden ser explícitas (las que se trasladan al alumnado). Y las implícitas que se relacionan con la preparación de la materia o el comportamiento del alumnado, en torno a la materia.

Las reglas explícitas son aquellas que los alumnos encuentran en la guía docente.

Evaluación			Competencias
Sesión Magistral	Examen de preguntas corta para evaluar el aprendizaje del alumno	20%	CB3
Trabajos Tutelados	El alumno debe realizar un trabajo de investigación sobre la materia.	20%	CG5; CG6
Trabajos y Proyectos se marcan	Elaboración del guión de un proyecto Transmedia partiendo de un guión lineal basado en una IP propia o ajena	60%	CE7; CE8; CE17; CE21; CT1; CT3; CT4; CT5;CT6

Tabla 5. Evaluación de contenidos de la guía docente

En la Tabla anterior podemos conocer cuáles son las reglas denominadas implícitas que se facilitan a los alumnos en el momento de organizar la materia. Reglas que además se explican en la sesión de presentación de la materia.

Además de estas reglas, en la materia contamos con una serie de reglas implícitas, que están asociadas con los diferentes tipos de trabajos que deben realizar y que son las siguientes:

El trabajo transmedia atenderá a los siguientes criterios de evaluación: 60% contenido y un 40% presentación. Esto significa que un trabajo además de seguir las pautas que se le van facilitando al alumno para el desarrollo del mismo (60%), debe contar con la aportación del alumno en cuanto al interés del trabajo, la redacción del mismo, la ausencia de faltas de ortografía, la maquetación, organización (40%), pues estos son los aspectos que se valoran pensando en su preparación para la industria.

Por su parte en el trabajo de investigación, el 70% de la valoración tiene que ver con el contenido sobre el que se trabaja, porcentaje que se corresponde con la siguiente rúbrica estructura del trabajo, marco teórico, objetivos, hipótesis y conclusiones y 30% de los aspectos formales atiende a la presentación de un índice, la redacción, las fuentes consultadas y la ausencia de plagio.

## 5. Condiciones de Victoria

Hasta aquí hemos expuesto cuales son los objetivos, que va hacer el alumno y cómo lo va a hacer. En esta sección nos centraremos en definir cuáles son los resultados esperados y como estos pueden ayudar a los alumnos a conocer en primera persona como debe trabajar un storyteller.

Tarea	Premio
Analizar una obra, literaria, audiovisual y/o interactiva	Aprendiz de <i>storyteller</i>
Creación de un personaje y su mundo	Juglar
Guión interactivo	Trovador
Producto transmedia orgánico	Transmedia <i>storyteller</i>
Tratamiento de un de un videojuego	Guionista de videojuegos

Tabla 6. Tareas que debe realizar el alumno asociado a cada módulo y resultado de las mismas

Al realizar todas estas tareas los alumnos aprenden a crear un proyecto, pero lo hacen de tal forma que la experiencia educativa se convierte en una experiencia más cercana al ámbito profesional ya que a lo largo de todo el curso trabajan desempeñando un rol, que los acerca a la forma en la que trabajarían como profesionales si fuesen contratados como, “diseñadores y/o creadores de historias en universos transmedia y especializados en diseño de juegos.”

Al finalizar cada una de las fases el alumno obtendrá una moneda. Pero esta puede ser de oro, plata o bronce. La diferencia entre una y otra estará, en cómo ha realizado el trabajo.

- Si lo entrega antes de la fecha y cumple los requisitos y reglas marcadas tanto las explícitas como las implícitas, obtendrá una moneda de oro,
- si lo entrega el día de la fecha una de plata, y
- si lo entrega después, bronce.

Aquel que tenga las 5 monedas de oro, además de obtener el máximo galardón. Estará exento de realizar el examen teórico, es decir que la obtención de las monedas de oro, automáticamente se transforma en un 20% de la nota.

## 6. Post mortem

Al finalizar un proyecto de videojuegos, al igual que ocurre en otras disciplinas donde se trabaja con proyectos, se lleva a cabo un análisis de cómo ha sido el proceso de diseño y desarrollo del producto. En el caso de los videojuegos se denomina postmortem y en el caso de esta asignatura también se realiza. Aunque en nuestro caso consiste en contestar un cuestionario que se entrega en el momento del examen teórico y que se responde de forma anónima, donde se evalúa la materia, el aprendizaje realizado y se da al alumno la oportunidad de aportar las observaciones que considera necesarias con objeto de mejorar la experiencia y ayudar al docente a la hora de impartirla.

## Referencias

- Aristóteles. (1948) *El arte Poética*. Traducción del griego José Goya y Muniain. Buenos Aires.
- Fisher, W. (1989) *Human Communication as Narration: Toward a Philosophy of Reason, Value, and Action*. Columbia: University of South Carolina Press.
- García Jimenez, J. (1994) *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Legerén, B. (2013) *La Gamificación, una moda o una estrategia de futuro*. Santiago de Compostela: Ibercom XIII.
- Legerén, B. (2017) Al-Kimia: How to Create a Video Game to Help High School Students Enjoy Chemistry. In M. Ma & A. Oikonomou (Eds.), *Serious Games and Edutainment Applications : Volume II* (pp. 259–272). Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-51645-5\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-319-51645-5_11)