



## Guía Docente

**Workshop** La Construcción de la Aventura

Datos del Workshop	TIPO	ECTS	SEMESTRE	PRESENCIAL	IDIOMA	CURSO
	OP	2	Consultar programación	100%	Catalán / Castellano	2025-26

Los *workshops* son actividades formativas que el/la estudiante puede escoger entre una amplia oferta presentada por la Escuela cada curso académico. Su metodología es eminentemente **práctica** y se organizan en **grupos reducidos**.

Esta guía docente es susceptible de ser modificada por causa de fuerza mayor o sobrevenida.

Descriptor	<p>El <i>workshop</i> se presenta como un espacio eminentemente práctico dedicado al ejercicio de la creatividad narrativa enfocada a la creación literaria. Si la comunicación puede entenderse en su dimensión más reducida como la narración de historias, un buen comunicador será aquel que domine las herramientas y los elementos a su alcance para crearlas y contarlas de manera eficaz. El <i>workshop</i> toma como punto de partida la idea de que la única manera para aprender a crear y contar historias es la búsqueda de un estilo propio, y para ello, anima al alumnado a buscar qué historias son las que quieren contar a la vez que los enfrenta a su propio universo simbólico en busca de referentes e ideas. Los juegos de rol pueden contemplarse como un escenario ideal para potenciar la creatividad y fomentar la interacción. Se ofrece una experiencia práctica que combine la teoría literaria con el desarrollo de una campaña de rol guiada. En ella, los/las estudiantes generarán un universo propio que hará las funciones de entorno único donde poner en práctica recursos, estilos, elementos y figuras literarias.</p>
Contenido	<p>Tema 1: Teoría y técnica de la creación literaria. El proceso de creación. La idea. Ficción y no ficción. Géneros literarios. Definición de género literario. Delimitación y desarrollo de géneros y subgéneros. La dimensión del discurso. La voz. El tiempo. La estructura. El narrador y el autor. Tipos de narrador. La dimensión de la historia. La creación y el diseño de los personajes. El diálogo. Arquetipos. Funciones. Roles actanciales. Juegos de rol y universos fantásticos.</p> <p>Tema 2: Creatividad. Desarrollo práctico mediante la creación de universos ficticios en equipos de trabajo donde desarrollar y gestionar una campaña de rol guiada. La campaña permite fomentar la creatividad y la imaginación mediante la interacción constante entre miembros del equipo. El alumnado debe crear conjuntamente una trama a la vez que se adaptan a ella para posteriormente narrativizar la historia y darle la forma de una obra literaria poniendo en práctica lo asimilado en el bloque teórico.</p>
Sistema de Evaluación	<p style="text-align: center;"><b>EVALUACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La evaluación es el proceso mediante el cual se calibra el resultado del aprendizaje del/de la estudiante.</li> <li>• La puntuación mínima para superar cualquier <i>workshop</i> es un 5,00. Solamente los <i>workshops</i> superados son susceptibles de reconocimiento.</li> </ul>



- Cualquier tipo de trabajo alternativo no tendrá efecto sobre la evaluación.

Para el adecuado desarrollo de la evaluación, **el/la estudiante**

**SE COMPROMETE:**

- **A la lectura, comprensión y estudio de la totalidad del material facilitado.**
- **A la autoría de sus trabajos y ejercicios.**  
*Se aplicarán programas de prevención de plagio. La detección de esta infracción en un 20% o más del material comportará una calificación final de **cero** y puede dar paso a actuaciones disciplinarias por parte de la Escuela.*  
*El/la docente tiene potestad para requerir al alumnado la defensa oral de cualquier elemento de evaluación para superarlo (por ejemplo, en caso de sospecha de uso indebido de la IA).*
- **A la corrección ortográfica, sintáctica y léxica del material presentado.** Estos elementos forman parte intrínseca de la evaluación.
- **A elaborar los contenidos de acuerdo con los criterios establecidos por el centro y/o el profesorado para cada uno de los elementos de evaluación.**
- **A realizar toda entrega dentro del plazo establecido y exclusivamente a través de Moodle.**
- **A comunicarse con el/la docente exclusivamente:**
  - **Vía Moodle.**
  - **Personalmente en el aula.**

**EVALUACIÓN CONTINUADA**

Considerando la naturaleza eminentemente práctica y el aprendizaje gradual propio de las actividades realizadas en los *Workshops*, **no se contemplan ni la modalidad de evaluación única ni tampoco la reevaluación.**

ELEMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	VALOR PONDERADO
Clases magistrales (obligatorias)	Asistencia con participación pertinente y significativa como <b>mínimo</b> en el 80% de las sesiones. Las faltas de asistencia no son susceptibles de ser justificadas. Para la calificación final, se realizará la media ponderada de los otros dos elementos <b>EXCLUSIVAMENTE</b> si se cumple este requisito.	Apto/ No apto
Actividad formativa individual	Entrega individual de una pequeña obra literaria en la que el/la alumno/a deberá narrativizar la campaña que ha generado y desarrollado en equipo a partir del punto de vista de su personaje. Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	70%
Actividad formativa colaborativa de un	Creación del universo ficticio que operará como marco socioeconómico y cultural donde se desarrollará la campaña de juego en base a las indicaciones del/de la docente.	30%



	<b>máximo de 5</b> estudiantes.	Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	
<b>Bibliografía</b>	<p>Campbell, J. (2020). El héroe de las mil caras (M. Á. Porrúa, Trans.). Editorial Atalanta. (Original publicado en 1949).</p> <p>García Barrientos, J. L. (2015). La escritura creativa: Cómo contar una historia. Ediciones Akal.</p> <p>Garbisu, M. (2012). Literatura: creación literaria. CEF-Udima.</p> <p>Garrido Domínguez, Antonio. (2011). Narración y ficción: literatura e invención de mundos. Madrid: Iberoamericana.</p> <p>Gibbons, S. (2013). Narrative and Interactive Storytelling: Exploring the Relationship Between Role-Playing Games and Literature. Routledge.</p> <p>Gómez Redondo, F. (2008) Curso de iniciación a la escritura narrativa. Universidad de Alcalá,</p> <p>Greimas, A. J. (2014). Semántica estructural: El objeto de estudio de la semiótica (M. J. Liddell, Trans.). Siglo XXI Editores. (Original publicado en 1966).</p> <p>McDonald, C., &amp; Griffiths, M. D. (2017). RPGs as Storytelling Mechanisms: The Role of the Dungeon Master. <i>Journal of Games and Culture</i>, 12(2), 162–181.</p> <p>Montes, Felipe (2008). Taller de escritura: 1303 ejercicios de literatura creativa. Berenice.</p> <p>Propp, V. (2016). Morfología del cuento (A. P. Martin, Trans.). Akal. (Original publicado en 1928).</p> <p>Pearce, C. (2004). Storytelling in the Role-Playing Game: A Study of Narrativity and Agency in a Ludic Environment. In <i>Narrative across media: The languages of storytelling</i> (pp. 113-134). University of Nebraska Press.</p> <p>Todorov, T. (2010). Teoría de la literatura (M. Sanz, Trans.). Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Wizards of the Coast. (2021). <i>Dungeon master's guide: A core rulebook for the world's greatest roleplaying game</i> (5th ed.). Wizards of the Coast.</p>		