Guía docente
804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Última modificación: 09/02/2024

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Borrull Zapata, Mariona

Otros: Anglada Pujol, Ona

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
CEVJ 1. Diseñar las mecánicas, las reglas, la estructura, el guión y el concepto artístico de un videojuego, maximizando la inmersión y los criterios de jugabilidad y balanceo para ofrecer la mejor experiencia de usuario posible.
CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

Transversales:
CT4. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de especialidad, y valorar de forma crítica los resultados de dicha gestión.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Método expositivo
- Clase participativa
- Estudio de casos
- Trabajo autónomo

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Concebir la teoría narrativa tradicional en el marco del audiovisual y su conexión con los videojuegos.
- Identificar los principales elementos del relato y de la ficción audiovisual, sus desencadenantes y sus mecanismos de representación del espacio-tiempo.
- Desarrollar la capacidad crítica y reflexiva entorno la narrativa en los medios audiovisuales.
- Analizar correctamente productos audiovisuales narrativos, sean de estructura clásica o contemporánea.
- Conocer en profundidad los principales conceptos que vinculan la narrativa con el videojuego.
- Capacitar al alumno en el uso de la interactividad como una herramienta de expresión narrativa.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo grande	18,0	12.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

1. Narrativa audiovisual

Descripción:
1. La narración y la dramaturgia
2. Mecanismos de la ficción
2.1 Mecanismos fundamentales
2.2 Mecanismos estructurales
2.3 Mecanismos locales
3. El viaje del héroe
4. Géneros

Dedicación: 45h
Grupo grande/Teoría: 20h
Aprendizaje autónomo: 25h

2. Lenguaje audiovisual

Descripción:
1. Espacio-tiempo (Casetti y Di Chio, Martin)
2. Los Modos de Representación (Bordwell)
3. Análisis sobre cuestiones de puesta en escena: color, planificación
4. Sonido y música en el audiovisual (Chion)
5. Bases para escribir un guión
6. Montaje (Mitry)
6.1 Introducción a Adobe Premiere

Dedicación: 45h
Grupo grande/Teoría: 20h
Aprendizaje autónomo: 25h

ACTIVIDADES

Práctica P01. Análisis narrativo de una producción audiovisual [10%]

Descripción:
El alumno ha de escoger un producto audiovisual y debe analizar su modelo narrativo de manera extensa.

Dedicación: 15h
Aprendizaje autónomo: 15h

Pràctica P02. Análisis lingüístico de una producción audiovisual [15%]

Descripción:
El alumno debe escoger un producto audiovisual y debe analizar el lenguaje audiovisual de manera extensa.

Dedicación: 15h
Aprendizaje autónomo: 15h

Práctica P03. Práctica montaje [15%]

Descripción:
Creación de un corto - Cinemática de juego
Además de la cinemática en vídeo, se entregará:
- Un guion de la cinemática al formato trabajado en clase
- Moodboard con referencias
- Breve memoria (media página)

Dedicación: 22h 30m
Aprendizaje autónomo: 22h 30m

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- Análisis 1 10%
- Examen parcial 20%
- Presentaciones del Bloque 2 10%
- Análisis 2 15%
- Examen final 20%
- Práctica final (corto) 15%
- Actitud 10%
- Los alumnos que participen en la evaluación continua y no superen esta asignatura, podrán presentarse a la prueba de reevaluación en qué se revaluará la parte de contenido teórico (examen parcial y examen final).

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

- Las actividades, una vez finalizadas, deben entregarse en el Campus Virtual en la entrega correspondiente y en la fecha correspondiente.

- Los estudiantes dedicarán tiempo de trabajo autónomo (fuera de horas de clase), para realizar estas actividades.

- La evaluación de las actividades no implica solamente la resolución de las mismas, sino también la presentación que se haga de los resultados (cuando el estudiante o el grupo sea requerido para ello durante las clases).

- Los documentos deberán completarse siguiendo las instrucciones que en ellos se dan, especialmente por lo que se refiere a los nombres de archivo y la estructura del contenido. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir y es, por lo tanto, objeto de evaluación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- Mitry, Jean. La semiologia en dubte. AKAL, 1990.
- Bestard, Maria. Realización audiovisual. Editorial UOC, 2011.
- Aumont, Jacques; Marie, Michel. Anàlisi del film. Paidós, 1990.
- Chion, M. Como se escribe un guión. Madrid: Cátedra, 1988. ISBN 8437607647.
- Casetti, F.; Chio, F. di. Cómo analizar un film. Barcelona: Paidós, 1991. ISBN 8475096689.
- Lavandier, Y. La dramaturgia: los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, televisión, cómic. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 2003. ISBN 9788484690900.

Complementaria:
- Aristóteles. Poética. Alianza, 2013.
- Bazin, A. . ¿Qué es el cine?. Rialp, 1990.
- Pérez, Oliver. El arte del entretenimiento: un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales. Laertes, 2015.
- Bateman, C.M. Game writing: narrative skills for videogames. . Charles River Media, 2007.
- Font, D.. Paisajes de la modernidad: cine europeo, 1960-1980. Paidós, 2002.
- Villalobos, J.M. Cine y videojuegos: un diálogo transversal. Arcade, 2014.
- Bordwell, David. La narración en el cine de ficción. Paidòs, 1996.
- Teixes, Ferran. Gamificación: motivar jugando.. UOC, 2015.
- Mercader, A; Suárez, R. . Puntos de encuentro en la iconosfera: interacciones en el audiovisual.. Universitat de Barcelona, 2013.
- Sánchez Navarro, J.. Narrativa Audiovisual. UOC, 2006.
- Martín Rodríguez, I.. Análisis narrativo del guión de videojuego. Síntesis, 2015.
- Planells, Anton. Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Cátedra, 2015.
- Zunzunegui, S.. Pensar la imagen. Cátedra, 1998.
- López Redondo, I. ¿Qué es un videojuego?. Héroes de Papel, 2014.
- Sheldon, L. . Character development and storytelling for games. Course Technology, 2014.
- Burch, N. . El tragaluz del infinito: contribución a la geneaología del lenguaje cinematográfico. Cátedra, 1987.
- Scolari, Carlos. Homo Videoludens 2.0.: de Pacman a la gamification [en línea]. Laboratori de Mitjans Interactius, 2012Disponible a: http://hdl.handle.net/10230/26009.
- Gutiérrez, B. . Teoría de la narración audiovisual.. Cátedra, 2006.
- McKee, R.. El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones.. Alba, 2012.
- Torelló, Josep. La música en las maneras de representación cinematográfica. Laboratori de Mitjans Interactius, 2015.

RECURSOS

Otros recursos:
- Bordwell, D. La narración en el cine de ficción. Barcelona: Paidós, 1996. ISBN 8449301777.

- Gutiérrez San Miguel, B. Teoría de la narración audiovisual. Madrid: Cátedra, 2006. ISBN 9788437622972.

- Martín Rodríguez, I. Análisis narrativo del guión de videojuego. Madrid: Universidad de Granada: Síntesis, 2015. ISBN 9788490770931.

- Pérez Latorre, O. El arte del entretenimiento: un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales. Barcelona: Laertes, 2015. ISBN 9788475849836.

- Aristóteles. Poética. Madrid: Alianza, 2013. ISBN 9788420678801.
- Lavandier, Y. La dramaturgia: los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, televisión, cómic. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 2003. ISBN 9788484690900.
- Duran, J. Narrativa audiovisual i cinema d'animació per ordinador [en línia]. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2009 [Consulta: 21/12/2016]. Disponible a: http://www.tdx.cat/handle/10803/1270. ISBN 9788469293140.

- Planells, A. Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Madrid: Cátedra, 2015. ISBN 9788437633497.
- Scolari, Carlos (ed.). Homo Videoludens 2.0.: de Pacman a la gamification [en línia]. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius, 2012 [Consulta: 18/04/2018]. Disponible a: http://hdl.handle.net/10230/26009. ISBN 9788469568521.
- Teixes, Ferran. Gamificación: motivar jugando. Barcelona: UOC, 2015. ISBN 9788490649152.
Complementària:
- Marx, Christy. Writing for animation, comics and games [en línia]. Independence: CRC Press, 2012 [Consulta: 07/10/2022]. Disponible a:
https://www-sciencedirect-com.recursos.biblioteca.upc.edu/book/9780240805825/writing-for-animation-comics-and-games. ISBN 9786610729067.
- Zunzunegui, S. Pensar la imagen. Madrid: Cátedra: Universidad del País Vasco, 1998. ISBN 8437608155.
- Aumont, J.; Marie, M. Análisis del film. 2ª ed. Barcelona: Paidós, 1993. ISBN 8475096204.
- Mercader, A.; Suárez, R. Puntos de encuentro en la iconosfera: interacciones en el audiovisual. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013. ISBN 9788447536986.
- Bateman, C.M. Game writing: narrative skills for videogames. Boston: Charles River Media, 2007.
- Font, D. Paisajes de la modernidad: cine europeo, 1960-1980. Barcelona: Paidós, 2002. ISBN 9788449312250.
- Bordwell, D. El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica. Barcelona: Paidós, 1995.
- Burch, N. El tragaluz del infinito: contribución a la geneaología del lenguaje cinematográfico. Madrid: Cátedra, 1987. ISBN 843760642X.
- Sánchez Navarro, J. Narrativa audiovisual. Barcelona: UOC, 2006.
- Villalobos, J.M. Cine y videojuegos: un diálogo transversal. Sevilla: Arcade, 2014. ISBN 9788494288128.
- Bazin, A. ¿Qué es el cine?. Madrid: Rialp, 1990. ISBN 8432111473.
- McKee, R. El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. 7ª ed. Barcelona: Alba, 2012. ISBN 9788484284468.
- Sheldon, L. Character development and storytelling for games. USA: Course Technology, 2014. ISBN 9781417536351.
- Duran, J. La ficció cinematogràfica, avui. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, 2011. ISBN 9788447535101.
- Fuerte, S.; Galisteo, A. Grandes maestros de las aventuras gráficas. Madrid: Síntesis, 2015. ISBN 9788433857002.
- Salter, James. L'art de la ficció: sobre llegir i escriure. Barcelona: L'altra, 2016. ISBN 9788494655609.
- Torelló, Josep. La música en las maneras de representación cinematográfica [en línia]. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius, 2015 [Consulta: 18/04/2018]. Disponible a: http://www.lmi.ub.es/transmedia21/pdf/8_musica.pdf. ISBN 9788460839774.
- López Redondo, I. ¿Qué es un videojuego?. Sevilla: Héroes de Papel, 2014. ISBN 9788494288104.