

Guia docent

804354 - NAVETR - Narrativa en Temps Real

Última modificació: 07/02/2025

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN MULTIMÈDIA (Pla 2009). (Assignatura optativa).
GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura optativa).
GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Assignatura optativa).

Curs: 2024 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Castellà

PROFESSORAT

Professorat responsable: Marta Fernández

Altres: Marta Fernández
Pedro Omedas

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

CEAAD 9. Adquirir els fonaments pràctics de la programació i aplicar-los sobre eines o motors per a l'automatització de tasques, prototipatge o desenvolupament de produccions audiovisuals interactives.

CEAAD 8. Relacionar i aplicar els principis de la narrativa audiovisual i emprar les diverses tècniques associades.

CET 27. Ser capaç de demostrar habilitat per crear i modificar entorns virtuals 3D per a una aplicació multimèdia, utilitzant tecnologies digitals.

Transversals:

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

METODOLOGIES DOCENTS

- Mètode expositiu / lliçó magistral. El professor fa una exposició dels nous continguts i descriu els materials (pla de treball, apunts, presentacions, links, enunciats d'exercicis, etc.) que aporta per a l'estudi o realització per part de l'estudiant (treball autònom dirigit). En aquesta part de la classe els estudiants poden participar, normalment plantejant preguntes sobre els continguts impartits pel professor i prenent apunts.
- Pràctica de laboratori. Els estudiants treballen en el desenvolupament de pràctiques o exercicis complexos plantejats pel professor. Aquest treball es realitza durant les classes i orientat i supervisat pel professor.
- Estudi de casos. El professor presenta oralment i per escrit un cas relacionat amb un projecte, temàtica o pràctica concreta relacionada amb els continguts que s'estan impartint en l'assignatura. Els casos fan una descripció del problema i aporten dades.
- Aprenentatge basat en projectes. Els estudiants apliquen al desenvolupament del projecte els coneixements apresos en altres matèries o assignatures i busquen informació, consulten amb el professor i aprenen nous coneixements aplicables al projecte. Una part d'aquest treball de desenvolupament del projecte es desenvolupa durant les classes, en aquest cas el treball és orientat i supervisat pel professor. Una altra part es desenvolupa en equip, durant hores de classe o bé durant hores de treball autònom. Finalment, una altra part és de treball individual per a la posterior posada en comú.
- Treball Autònom. Els estudiants treballen de manera autònoma, fora d'hores de classe, estudiant, llegint, resolent exercicis o problemes, desenvolupant pràctiques.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Mostrar comprensió dels elements de la narració interactiva en videojocs i capacitat en l'aplicació d'aquests mètodes i tècniques en el desenvolupament de videojocs.
- Ser capaç de desenvolupar una aplicació gràfica interactiva en temps real per qualsevol mitjà, plataforma i dispositiu.
- Mostrar comprensió i ser capaç d'explicar el funcionament d'un motor de jocs.
- Mostrar comprensió lectora suficient en la lectura de documents escrits en anglès, vinculats a la matèria, com ara apunts, articles científics, articles de divulgació, pàgines web, etc.
- Comunicar-se de manera clara i eficient en presentacions orals i escrites adaptades a el tipus de públic i als objectius de la comunicació utilitzant les estratègies i els mitjans adequats.
- Dirigir i dinamitzar grups de treball, resolent-ne possibles conflictes, valorant el treball fet amb les altres persones i avaluant l'efectivitat de l'equip així com la presentació dels resultats generats.

HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup mitjà	40,0	26.67
Hores activitats dirigides	20,0	13.33
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Tema 1. Narrativa Interactiva

Descripció:

- Propietats dels entorns digitals interactius
- El mite de la Holocubierta: agència i immersió
- Històries no lineals i multiformes
- Narrativa estructurada i emergent
- Disseny narratiu: mons de ficció, històries de fons, fitxes de personatge, diàlegs, diagrames de flux

Dedicació: 39h

Grup mitjà/Pràctiques: 10h

Activitats dirigides: 6h

Aprenentatge autònom: 23h

Tema 2. Narrativa Interactiva, Context Mediàtic i Tecnologies Emergents

Descripció:

- Indústria 4.0
- Convergència mediàtica.
- XR: de la narrativitat a la experiencialidad.
- IA: creativitat computacional i generació automàtica d'històries.
- Sensors i narratives adaptatives.

Dedicació: 29h

Grup mitjà/Pràctiques: 8h

Activitats dirigides: 6h

Aprenentatge autònom: 15h

Tema 3. Producció virtual

Descripció:

- Machinima, marionetes digitals i animació en temps real.
- Producció virtual com a paradigma en el cicle de producció audiovisual (canvis al pipeline de producció, beneficis davant de la producció audiovisual tradicional, tipus de producció virtual).
- Aplicacions de la producció virtual (ficció audiovisual, arts performatives, museus, instal·lacions interactives, bessons digitals, aplicacions serioses).

Dedicació: 19h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

Aprenentatge autònom: 15h

Tema 4. Prototipat i Testeig d'Experiència de Narrativa Interactiva

Descripció:

Conceptualització i desenvolupament d'una aplicació que simuli una experiència de narrativa interactiva.

Dedicació: 63h

Grup mitjà/Pràctiques: 22h

Aprenentatge autònom: 41h

ACTIVITATS

Pràctica 1

Descripció:

Activitat grupal consistent en la conceptualització i desenvolupament narratiu d'una experiència interactiva desenvolupada per mitjans d'un motor de joc.

Dedicació: 15h

Aprenentatge autònom: 5h

Grup mitjà/Pràctiques: 10h

Pràctica 2

Descripció:

Presentació intermèdia del projecte.

Lliurament de la versió alpha d'un prototip on s'implementi l'experiència de narrativa interactiva conceptualitzada.

Dedicació: 22h

Grup mitjà/Pràctiques: 22h

Pràctica 3

Descripció:

Lliurament del prototip final d'experiència narrativa interactiva.

Dedicació: 30h

Grup mitjà/Pràctiques: 30h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

- Examen parcial: 25%
- Pràctica 1 (conceptualització i desenvolupament narratiu de projecte de narrativa interactiva): 20%
- Pràctica 2 (presentació intermèdia de projecte i versió alpha de prototip): 20%
- Pràctica 3 (presentació final de projecte i versió beta de prototip): 25%
- Actitud davant de l'aprenentatge: 10%

L'actitud davant l'aprenentatge de l'estudiant s'avaluarà mitjançant un seguiment de les intervencions i de les activitats acomplides a classe.

Les accions irregulars que poden conduir a una variació significativa de la qualificació d'un o més estudiants constitueixen una realització fraudulenta d'un acte d'avaluació. Aquesta acció comporta la qualificació descriptiva de suspens i numèrica de 0 de l'acte d'avaluació ordinària global de l'assignatura, sense dret a reavaluació.

Si els docents tenen indicis de la utilització d'eines d'IA no permeses en les proves d'avaluació, podran convocar els estudiants implicats a una prova oral o a una reunió per verificar-ne l'autoria.

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

- Les activitats, un cop finalitzades, s'han de lliurar al Campus Virtual en el lliurament corresponent i en la data corresponent.
- Els estudiants dedicaran temps de treball autònom (fora-d'hores de classe), per a aconseguir aquestes activitats.
- L'avaluació de les activitats no implica solament la resolució d'aquestes, sinó també la presentació que es faci dels resultats (quan l'estudiant o el grup sigui requerit per a això durant les classes).
- Els documents hauran de completar-se seguint les instruccions que en ells es donen, especialment pel que fa als noms d'arxiu i l'estructura del contingut. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte relacionat amb les competències a adquirir i és, per tant, objecte d'avaluació.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Koenitz, Hartmut; Ferri, Gabriele; Haahr, M; Sezen, Digidem y Sezen, Tonguc Ibrahim. Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice. Routledge, 2017.
- Murray, Janet. Hamlet on the Holodeck. Updated Edition. The MIT Press, 2017.
- Sharples, Mike; Pérez y Pérez, Rafael. Story Machines: How Computers Have Become Creative Writers. London y Nueva York: Routledge, 2022.
- Koenitz, Hartmut. Understanding interactive digital narrative : immersive expressions for a complex time. Routledge, 2023.
- Short, Tanya; Adams, Tarn. Procedural Storytelling in Game Design. CRC Press, 2019.
- Nicklin, Hannah. Writing for games: Theory and Practice. CRC Press, 2022.

RECURSOS

Altres recursos:

Bibliografia addicional recomanada:

- Bittanti, M. Machinima is not a Game. Blog de Matteo Bittanti.
- Coto Bautista, J. (2021). Personas y Dados. Una guía para diseñar juegos de rol. HT Games Publishers.
- Cuadrado, A. y Planells, A. (2020). Ficción y videojuegos. Teoría y Práctica De La Ludonarración. UOC Press.
- Deterding, S. y Zagal, J. (2024). Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2020). Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones. En Navarro Remesal, V. (Ed.). Pensar el Juego. 25 Caminos para los Game Studies. Ludografías. Shangrila.
- Lowood, H. y Nitsche, M. (2011). The Machinima Reader. The MIT Press.
- Manovich, L. (2024). Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media. <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
- Martín Núñez, M. y Porta Pérez, A. (2022). Puzles dramáticos. Decisiones críticas, dilemas éticos y narrativas complejas en el videojuego. Con A de Animación, 14, 40 - 57.
- Suter, B., Bauer, R., Kocher, M. (2021). Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Games and Real Life. Transcript.
- Twelves, K. (2021). Técnicas de Improvisación para Juegos de Rol. Shadowlands.

Altres recursos:

- Fernández-Vara, C. Tipología de Elecciones Narrativas. <https://clarafv.itch.io/taxonomia-de-elecciones-narrativas>



- <https://assetstore.unity.com/> />
- <https://www.cgtrader.com/free-3d-models> />
- <https://freesound.org/> />