Guía docente
804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Última modificación: 07/02/2025

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: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Borrull Zapata, Mariona

Otros: Borrull Zapata, Mariona
Rissech Roig, Daniel

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, desencadenando los mismos y mecanismos de representación del espacio tiempo.
- Desarrollar la capacidad crítica y reflexiva para con la narrativa en los medios audiovisuales.
- Analizar correctamente productos audiovisuales narrativos, sean de estructura clásica o contemporánea.
- Comprender la evolución de los modelos y estructuras narrativas hegemónicas en el contexto audiovisual y del videojuego.
- Conocer los principales conceptos que vinculan a la narrativa con el videojuego.
- Capacitar al alumno en el uso de la interactividad como 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 fundamentales, estructurales y locales de la ficción
3. El viaje del héroe
4. Los géneros

Dedicación: 75h
Grupo grande/Teoría: 30h
Aprendizaje autónomo: 45h

2. Lenguaje audiovisual

Descripción:
1. Trabajo sobre textos de Robert McKee y Xavi Pérez y Jordi Balló
2. Análisis de cuestiones escénicas: color, planificación, música, encuadre y tiempo
3. Introducción teórica y práctica al montaje
4. Proyecto final

Dedicación: 105h
Grupo grande/Teoría: 30h
Aprendizaje autónomo: 75h

ACTIVIDADES

Práctica P01: Práctica creativa 1

Descripción:
Práctica de análisis narrativo estructural en grupo.

Dedicación: 15h
Aprendizaje autónomo: 15h

Práctica P02: Práctica creativa 2

Descripción:
Práctica de análisis narrativo estructural individual.

Dedicación: 15h
Aprendizaje autónomo: 15h

Práctica P03: Creación de un teaser

Descripción:
Montaje de un teaser para su proyecto de videojuego utilizando el programa Adobe Premiere.

Dedicación: 5h
Actividades dirigidas: 5h

Práctica P04: Presentación de un Game Design Document

Descripción:
Creación de un Game Design Document que venda el proyecto de videojuego narrativo que habremos desarrollado a lo largo del trimestre.

Dedicación: 30h
Aprendizaje autónomo: 10h
Actividades dirigidas: 20h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- No habrá examen parcial, solo un examen final teórico-práctico con una ponderación del 20% de la asignatura.

- Las dos prácticas en el aula tendrán una ponderación total del 20% de la asignatura.

- Una tercera práctica con Premiere se valorará con el del 15% de la asignatura.

- La presentación de un Game Design Document se ponderará con el 35% de la nota de la asignatura.

- Se valorará la "Participación y actitud de aprendizaje" con una ponderación del 10% de la asignatura.

Los alumnos que participen en la evaluación continuada y no superen esta asignatura, podrán presentarse a la prueba de reevaluación en que se reevaluará el contenido teórico (examen final).

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

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:
- Bestard, Maria. Realización audiovisual. Editorial UOC, 2011.
- Mitry, Jean. La semiologia en dubte. AKAL, 1990.
- Aumont, Jacques; Marie, Michel. Anàlisi del film. Paidós, 1990.
- Casetti, F.; Chio, F. di. Cómo analizar un film. Barcelona: Paidós, 1991. ISBN 8475096689.
- Chion, M. Como se escribe un guión. Madrid: Cátedra, 1988. ISBN 8437607647.
- Lavandier, Y. La dramaturgia: los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, televisión, cómic. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 2003. ISBN 9788484690900.
- McKee, R.. El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones.. Alba, 2012.
- Pérez, X. y Balló, J.. La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine. . Anagrama, 2012.

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