

## 804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
Curs: 2019  
Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOC (Pla 2014). (Unitat docent Obligatòria)  
GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOC (Pla 2014). (Unitat docent Obligatòria)  
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Castellà, Anglès

### Professorat

Responsable: Torelló Oliver, Josep

### Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

#### Específiques:

CEVJ 1. Dissenyar les mecàniques, les regles, l'estructura, el guió i el concepte artístic d'un videojoc, maximitzant la immersió i els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència d'usuari possible.

CEVJ 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

#### Transversals:

CT4. 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.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

### Metodologies docents

- Mètode expositiu / lliçó magistral.
- Classe participativa.
- Estudi de casos.
- Treball Autònom.

### Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

- Concebre la teoria narrativa tradicional en el marc de l'audiovisual i la seva connexió amb els videojocs.
- Identificar els principals elements del relat i de la ficció audiovisual, els desencadenant i els mecanismes de representació de l'espai-temps.
- Desenvolupar la capacitat crítica i reflexiva envers la narrativa en els mitjans audiovisuals.
- Analitzar correctament productes audiovisuals narratius, siguin d'estructura clàssica o contemporània.
- Comprendre l'evolució dels models i les estructures narratives hegemòniques en el context cinematogràfic i del videojoc.
- Conèixer en profunditat els principals conceptes que vinculen la narrativa amb el videojoc.
- Capacitar a l'alumne en l'ús de la interactivitat com una eina d'expressió narrativa.

## 804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

### Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	18h	12.00%
	Hores grup mitjà:	30h	20.00%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	12h	8.00%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

## 804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

### Continguts

<p>1. Narrativa audiovisual</p>	<p>Dedicació: 45h Grup gran/Teoria: 20h Aprentatge autònom: 25h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La narració i la dramàtúrgia</li> <li>2. Mecanismes de la ficció             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Mecanismes fonamentals</li> <li>2.2 Mecanismes estructurals</li> <li>2.3 Mecanismes locals</li> </ol> </li> <li>3. Arquetips</li> <li>4. Gèneres</li> </ol>	
<p>2. Llenguatge audiovisual</p>	<p>Dedicació: 45h Grup gran/Teoria: 20h Aprentatge autònom: 25h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definició de la diègesi: l'articulació de l'espai-temps</li> <li>2. Las Maneres de Representació cinematogràfiques             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Manera de Representació Primitiva</li> <li>2.2 Manera de Representació Institucional</li> <li>2.3 Manera de Representació Moderna</li> <li>2.4 Manera de Representació Postmoderna</li> </ol> </li> <li>3. Tipologies de plans</li> <li>4. Color en la narrativa</li> <li>5. So i música en l'audiovisual</li> <li>6. Guió</li> <li>7. Muntatge             <ol style="list-style-type: none"> <li>7.1 Teoria del muntatge</li> <li>7.2 Edició amb Adobe Premiere</li> </ol> </li> </ol>	
<p>3. Narrativa aplicada als videojocs</p>	<p>Dedicació: 60h Grup gran/Teoria: 20h Aprentatge autònom: 40h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cinema i videojocs</li> <li>2. Les ficcions dels videojocs</li> <li>3. La narració? no-lineal</li> <li>4. El guió? de videojocs</li> <li>5. El jugador</li> </ol>	

## 804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

### Planificació d'activitats

Pràctica P01. Retrat o Autoretrat audiovisual [4%]	Dedicació: 5h Aprentatge autònom: 5h
Descripció: L'alumne ha de gravar un retrat o un autoretrat audiovisual.	
Pràctica P02. Debat Narratologia-Ludologia [3%]	Dedicació: 5h Aprentatge autònom: 5h
Descripció: L'alumne ha d'argumentar el seu posicionament sobre la capacitat del videojoc per a explicar històries en relació al debat narratologia-ludologia.	
Pràctica P03. Anàlisi del model narratiu d'un producte audiovisual [3%]	Dedicació: 5h Aprentatge autònom: 5h
Descripció: L'alumne ha d'escollir un producte audiovisual i ha d'analitzar-ne el model narratiu de manera extensa.	
Pràctica P04. Realització d'un Guió II· Il·lustrat o Storyboard [5%]	Dedicació: 5h Aprentatge autònom: 5h
Descripció: A partir d'una escena cinematogràfica o literària proposada pel professor fer-ne un Storyboard.	
Pràctica P05. Pràctica muntatge [10%]	Dedicació: 15h Aprentatge autònom: 15h
Descripció: Muntar el relat fent una animàtica l'Adobe Premiere.	
Pràctica P06. Adaptació d'un audiovisual lineal a videojoc [3%]	Dedicació: 5h Aprentatge autònom: 5h
Descripció: L'alumne ha d'escollir un producte audiovisual o literari i fer-ne una proposta d'adaptació a la narrativa no-lineal del videojoc.	
Pràctica P07. Aventura gràfica [12%]	Dedicació: 20h Aprentatge autònom: 20h

## 804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

### Sistema de qualificació

- Exercicis de pràctiques individuals amb una ponderació del 40% de la nota final de l'assignatura.
- Hi haurà un Examen Parcial, amb una ponderació del 20% de l'assignatura.
- Examen Final amb una ponderació del 30% de l'assignatura.
- Es valorarà la "Participació i actitud d'aprenentatge" amb una ponderació del 10% de l'assignatura.
- Els alumnes que participin a l'avaluació continuada i no superin aquesta assignatura, podran presentar-se a la prova de reavaluació en què es reavaluarà el contingut teòric (examen parcial i examen final).

### Normes de realització de les activitats

- Les pràctiques es realitzaran en temps de treball autònom. La ponderació és la següent: Pràctica 1 (4%), Pràctica 2 (3%), Pràctica 3 (3%), Pràctica 4 (5%), Pràctica 5 (10%), Pràctica 6 (7%), Pràctica 7 (12%). El total de les pràctiques compten un 30% de la nota final del curs.
- L'entrega fora de termini de la pràctica comporta suspendre-la.
- Atenent a la naturalesa de la assignatura i al caràcter universitari de la titulació es valorarà tant el contingut dels exercicis com la seva correcta redacció i maquetació.

## 804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

### Bibliografia

#### Bàsica:

- Aristóteles. Poética. Madrid: Alianza, 2013. ISBN 9788420678801.
- Bordwell, D. La narración en el cine de ficción. Barcelona: Paidós, 1996. ISBN 8449301777.
- 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.
- 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.
- Gutiérrez San Miguel, B. Teoría de la narración audiovisual. Madrid: Cátedra, 2006. ISBN 9788437622972.
- Lavandier, Y. La dramaturgia: los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, televisión, cómic. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 2003. ISBN 9788484690900.
- 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.
- Planells, A. Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Madrid: Cátedra, 2015. ISBN 9788437633497.
- Teixes, Ferran. Gamificación: motivar jugando. Barcelona: UOC, 2015. ISBN 9788490649152.
- 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.

#### Complementària:

- Aumont, J.; Marie, M. Análisis del film. 2ª ed. Barcelona: Paidós, 1993. ISBN 8475096204.
- Bateman, C.M. Game writing: narrative skills for videogames. Boston: Charles River Media, 2007.
- Bazin, A. ¿Qué es el cine?. 9ª ed. Madrid: Rialp, 2012. ISBN 8432111471.
- 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 genealogía del lenguaje cinematográfico. Madrid: Cátedra, 1987. ISBN 843760642X.
- Duran, J. La ficció cinematogràfica, avui. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, 2011. ISBN 9788447535101.
- Font, D. Paisajes de la modernidad: cine europeo, 1960-1980. Barcelona: Paidós, 2002. ISBN 9788449312250.
- Fuerte, S.; Galisteo, A. Grandes maestros de las aventuras gráficas. Madrid: Síntesis, 2015. ISBN 9788433857002.
- Sheldon, L. Character development and storytelling for games. USA: Course Technology, 2014. ISBN 9781417536351.
- Marx, C. Writing for animation, comics & games [en línia]. Amsterdam; Boston: Focal Press, 2007 [Consulta: 21/12/2016]. Disponible a: <<http://www.sciencedirect.com/science/book/9780240805825>>. ISBN 9780240805825.
- McKee, R. El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. 7ª ed. Barcelona: Alba, 2012. ISBN 9788484284468.
- Mercader, A.; Suárez, R. Puntos de encuentro en la iconosfera: interacciones en el audiovisual. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013. ISBN 9788447536986.
- Sánchez Navarro, J. Narrativa audiovisual. Barcelona: UOC, 2006.
- Villalobos, J.M. Cine y videojuegos: un diálogo transversal. Sevilla: Arcade, 2014. ISBN 9788494288128.
- Zunzunegui, S. Pensar la imagen. Madrid: Cátedra: Universidad del País Vasco, 1998. ISBN 8437608155.
- 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](http://www.lmi.ub.es/transmedia21/pdf/8_musica.pdf)>. ISBN



## 804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

9788460839774.

López Redondo, I. ¿Qué es un videojuego?. Sevilla: Héroes de Papel, 2014. ISBN 9788494288104.

Salter, James. L'art de la ficció: sobre llegir i escriure. Barcelona: L'altra, 2016. ISBN 9788494655609.