



Guía docente

804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Última modificación: 29/04/2020

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

Curso: 2020 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano, Catalán, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Torelló Oliver, Josep

Otros: Duran Castells, Jaume

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

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. Arquetipos
4. Géneros

Dedicación: 45h

Grupo grande/Teoría: 20h

Aprendizaje autónomo: 25h

2. Lenguaje audiovisual

Descripción:

1. Definición de la diégesis: articulación del espacio-tiempo
2. Las Maneras de Representación cinematográficas
 - 2.1 Manera de Representación Primitiva
 - 2.2 Manera de Representación Institucional
 - 2.3 Manera de Representación Moderna
 - 2.4 Manera de Representación Posmoderna
3. Tipologías de planos
4. Color en la narrativa
5. Sonido y música en el audiovisual
6. Guión
7. Montage
 - 7.1 Teoría del montage
 - 7.2 Edición con Adobe Premiere

Dedicación: 45h

Grupo grande/Teoría: 20h

Aprendizaje autónomo: 25h

3. Narrativa aplicada a los videojuegos

Descripción:

1. Cine y videojuegos
2. Las ficciones de los videojuegos
3. La narración no-lineal
4. El guión de videojuegos
5. El jugador

Dedicación: 60h

Grupo grande/Teoría: 20h

Aprendizaje autónomo: 40h

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. Anàlisi lingüístic de una producció audiovisual [10%]

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 montage [15%]

Descripción:

Montar el relato haciendo una animática con Adobe Premiere.

Dedicación: 22h 30m

Aprendizaje autónomo: 22h 30m

Práctica P04. Adaptación de un audiovisual lineal a videojuego [5%]

Descripción:

El alumno debe escoger un producto audiovisual o literario y hacer una propuesta de adaptación a la narrativa no-lienal del videojuego.

Dedicación: 7h 30m

Aprendizaje autónomo: 7h 30m

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- Ejercicios de prácticas individuales con una ponderación del 40% de la nota final de la asignatura.
- Habrá un Examen Parcial con una ponderación del 20% de la nota final de la asignatura.
- Examen Final con una ponderación del 30% de la nota final de la asignatura.
- Se valorará la "Participación y actitud de aprendizaje" con una ponderación del 10% de la nota final.
- Los alumnos que participen en la evaluación continua y no superen esta asignatura, podrán presentarse a la prueba de reevaluación en qué se revalorará la parte de contenido teórico (examen parcial y examen final).

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

- Las prácticas se realizarán en hora de trabajo autónomo. La ponderación es la siguiente: Práctica 1 (10%), Práctica 2 (10%), Práctica 3 (15%) y Práctica 4 (5%). La totalidad de las prácticas cuentan un 30% de la nota final del curso.
- La entrega fuera de plazo de la práctica comportará suspenderla.
- Debido a la naturaleza de la asignatura y al carácter universitario de la titulación se valorará el contenido de los ejercicios así como su correcta redacción y maquetación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

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

Complementaria:

- Marx, C. Writing for animation, comics & games [en línea]. Amsterdam; Boston: Focal Press, 2007 [Consulta: 21/12/2016]. Disponible a: <http://www.sciencedirect.com/science/book/9780240805825>. ISBN 9780240805825.
- 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 genealogía 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?. 9ª ed. Madrid: Rialp, 2012. ISBN 8432111471.
- 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 línea]. 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.