

# Guia docent

## 804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Última modificació: 29/04/2020

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

**Titulació:** GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).  
GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

**Curs:** 2020      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Català, Castellà, Anglès

### PROFESSORAT

---

**Professorat responsable:** Torelló Oliver, Josep

**Altres:** Duran Castells, Jaume

### 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.

## HORES TOTS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup gran	18,0	12.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup mitjà	30,0	20.00
Hores activitats dirigides	12,0	8.00

**Dedicació total:** 150 h

## CONTINGUTS

### 1. Narrativa audiovisual

**Descripció:**

1. La narració i la dramàtica
2. Mecanismes de la ficció
  - 2.1 Mecanismes fonamentals
  - 2.2 Mecanismes estructurals
  - 2.3 Mecanismes locals
3. El viatge de l'heroi
4. Gèneres

**Dedicació:** 45h

Grup gran/Teoria: 20h

Aprenentatge autònom: 25h

### 2. Llenguatge audiovisual

**Descripció:**

1. Definició de la diègesi: l'articulació de l'espai-temps
2. Les Maneres de Representació cinematogràfiques
  - 2.1 Manera de Representació Primitiva
  - 2.2 Manera de Representació Institucional
  - 2.3 Manera de Representació Moderna
  - 2.4 Manera de Representació Postmoderna
3. Tipologies de plans
4. Color en la narrativa
5. So i música en l'audiovisual
6. Guió
7. Muntatge
  - 7.1 Teoria del muntatge
  - 7.2 Edició amb Adobe Premiere

**Dedicació:** 45h

Grup gran/Teoria: 20h

Aprenentatge autònom: 25h



### 3. Narrativa aplicada als videojocs

**Descripció:**

1. Cinema i videojocs
2. Les ficcions dels videojocs
3. La narració? no-lineal
4. El guió? de videojocs
5. El jugador

**Dedicació:** 60h

Grup gran/Teoria: 20h

Aprenentatge autònom: 40h

## ACTIVITATS

### Pràctica P01. Anàlisi narratiu d'una producció audiovisual [10%]

**Descripció:**

L'alumne ha d'escollir un producte audiovisual i ha d'analitzar-ne el model narratiu de manera extensa.

**Dedicació:** 15h

Aprenentatge autònom: 15h

### Pràctica P02. Anàlisi lingüística d'una producció audiovisual [10%]

**Descripció:**

L'alumne ha d'escollir un producte audiovisual i ha d'analitzar-ne el llenguatge audiovisual de manera extensa.

**Dedicació:** 15h

Aprenentatge autònom: 15h

### Pràctica P03. Pràctica muntatge [15%]

**Descripció:**

Muntar el relat fent una animàtica l'Adobe Premiere.

**Dedicació:** 22h 30m

Aprenentatge autònom: 22h 30m

### Pràctica P04. Adaptació d'un audiovisual lineal a videojoc [5%]

**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.

**Dedicació:** 7h 30m

Aprenentatge autònom: 7h 30m

## 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 en 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 PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

---

- Les pràctiques es realitzaran en temps de treball autònom. La ponderació és la següent: Pràctica 1 (10%), Pràctica 2 (10%), Pràctica 3 (15%) i Pràctica 4 (5%). 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.
- Atesa la naturalesa de l'assignatura i al caràcter universitari de la titulació es valorarà tant el contingut dels exercicis com la seva correcta redacció i maquetació.

## BIBLIOGRAFIA

---

### Bàsica:

- 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 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, 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.
- 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 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 9788460839774.
- López Redondo, I. ¿Qué es un videojuego?. Sevilla: Héroes de Papel, 2014. ISBN 9788494288104.