Guia docent
804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Última modificació: 07/02/2025

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

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

Curs: 2024 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català, Anglès

PROFESSORAT

Professorat responsable: Borrull Zapata, Mariona

Altres: Borrull Zapata, Mariona
Rissech Roig, Daniel

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

- Método expositivo
- Clase participativa
- Estudio de casos
- Trabajo autónomo

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 audiovisual i del videojoc.
- Conèixer 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 TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

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

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

1. Narrativa audiovisual

Descripció:
1. La narració i la dramatúrgia
2. Mecanismes fonamentals, estructurals i locals de la ficció
3. El viatge de l'heroi
4. Els gèneres

Dedicació: 75h
Grup gran/Teoria: 30h
Aprenentatge autònom: 45h

2. Llenguatge audiovisual

Descripció:
1. Treball sobre textos de Robert McKee i Xavi Pérez i Jordi Balló
2. Anàlisi sobre qüestions de posada en escena: color, planificació, música, enquadraments i temps
3. Introducció teòrica i pràctica al muntatge
4. Projecte final

Dedicació: 105h
Grup gran/Teoria: 30h
Aprenentatge autònom: 75h

ACTIVITATS

Pràctica P01: Pràctica creativa 1

Descripció:
Pràctica d'anàlisi narrativa estructural en grup.

Dedicació: 15h
Aprenentatge autònom: 15h

Pràctica P02: Pràctica creativa 2

Descripció:
Pràctica d'anàlisi narrativa estructural individual.

Dedicació: 15h
Aprenentatge autònom: 15h

Pràctica P03: Creació d'un teaser

Descripció:
Muntatge d'un teaser per al seu projecte de videojoc utilitzant el programa Adobe Premiere.

Dedicació: 5h
Activitats dirigides: 5h

Pràctica P04: Presentació d'un Game Design Document

Descripció:
Creació d'un Game Design Document que vengui el projecte de videojoc narratiu que haurem desenvolupat al llarg del trimestre.

Dedicació: 30h
Aprenentatge autònom: 10h
Activitats dirigides: 20h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

- No hi haurà examen parcial, només un examen final teòric-pràctic amb una ponderació del 20% de l'assignatura.

- Les dues pràctiques a l'aula tindran una ponderació total del 20% de l'assignatura.

- Una tercera pràctica amb Premiere es valorarà amb el del 15% de l'assignatura.

- La presentació d'un Game Design Document es ponderarà amb el 35% de la nota 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 final).

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 acomplir 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:
- 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.

Complementària:
- 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 línia]. 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.