

804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2018
Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano, Inglés

Profesorado

Responsable: Torelló Oliver, Josep

Competencias de la titulación a las cuales 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.

804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	18h	12.00%
	Horas grupo mediano:	30h	20.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	12h	8.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Contenidos

<p>1. Narrativa audiovisual</p>	<p>Dedicación: 45h Grupo grande/Teoría: 20h Aprendizaje autónomo: 25h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La narración y la dramaturgia 2. Mecanismos de la ficción <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Mecanismos fundamentales 2.2 Mecanismos estructurales 2.3 Mecanismos locales 3. Arquetipos 4. Géneros 	
<p>2. Lenguaje audiovisual</p>	<p>Dedicación: 45h Grupo grande/Teoría: 20h Aprendizaje autónomo: 25h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definición de la diégesis: articulación del espacio-tiempo 2. Las Maneras de Representación cinematográficas <ol style="list-style-type: none"> 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. Montaje <ol style="list-style-type: none"> 7.1 Teoría del montaje 7.2 Edición con Adobe Premiere 	
<p>3. Narrativa aplicada a los videojuegos</p>	<p>Dedicación: 60h Grupo grande/Teoría: 20h Aprendizaje autónomo: 40h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cine y videojuegos 2. Las ficciones de los videojuegos 3. La narración no-lineal 4. El guión de videojuegos 5. El jugador 	

804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Planificación de actividades

<p>Práctica P01. Retrato o Autorretrato audiovisual [4%]</p>	<p>Dedicación: 5h Aprendizaje autónomo: 5h</p>
<p>Descripción: El alumno debe grabar un retrato o un autorretrato audiovisual.</p>	
<p>Práctica P02. Debate Narratología-Ludología [3%]</p>	<p>Dedicación: 5h Aprendizaje autónomo: 5h</p>
<p>Descripción: El alumno debe argumentar su posicionamiento sobre la capacidad de los videojuegos para contar historias en relación al debate narratología-ludología.</p>	
<p>Práctica P03. Análisis del modelo narrativo de un producto audiovisual [3%]</p>	<p>Dedicación: 5h Aprendizaje autónomo: 5h</p>
<p>Descripción: El alumno ha de escoger un producto audiovisual y debe analizar su modelo narrativo de manera extensa.</p>	
<p>Práctica P04. Realización de un Guión Ilustrado o Storyboard [5%]</p>	<p>Dedicación: 5h Aprendizaje autónomo: 5h</p>
<p>Descripción: A partir de una escena cinematográfica o literaria propuesta por el profesor desarrollar un Storyboard.</p>	
<p>Práctica P05. Práctica montage [10%]</p>	<p>Dedicación: 15h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción: Montar el relato haciendo una animática con Adobe Premiere.</p>	
<p>Práctica P06. Adaptación de un audiovisual lineal a videojuego [3%]</p>	<p>Dedicación: 5h Aprendizaje autónomo: 5h</p>
<p>Descripción: El alumno debe escoger un producto audiovisual o literario y hacer una propuesta de adaptación a la narrativa no-lienal del videojuego.</p>	
<p>Práctica P07. Aventura gráfica [12%]</p>	<p>Dedicación: 20h Aprendizaje autónomo: 20h</p>

804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Sistema de calificación

- Ejercicios de prácticas individuales con una ponderación del 40% de la nota final de la asignatura.
- Habrá un Exámen Parcial con una ponderación del 20% de la nota final de la asignatura.
- Exámen 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, podran presentarse a la prueba de reevaluación en qué se reevaluará la parte de contenido teórico (examen parcial y examen final).

Normas de realización de las actividades

- Las prácticas se realizaran en hora de trabajo autónomo. La ponderación es la siguiente: Práctica 1 (4%), Práctica 2 (3%), Práctica 3 (3%), Práctica 4 (5%), Práctica 5 (10%), Práctica 6 (7%), Práctica 7 (12%). 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.

804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Bibliografía

Básica:

- 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 línea]. 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 línea]. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius, 2012 [Consulta: 18/04/2018]. Disponible a: <<http://hdl.handle.net/10230/26009>>. ISBN 9788469568521.

Complementaria:

- 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 línea]. 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 línea]. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius, 2015 [Consulta: 18/04/2018]. Disponible a: <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.