

GRADO EN MEDIOS AUDIOVISUALES

104231 - GUIÓN INTERACTIVO

Información general

- Tipo de asignatura : Obligatoria
- Coordinador : Maddalena Fedele
- Curso: Segundo
- Trimestre: Tercero
- Créditos: 6
- Profesorado:
 - Joan Jordi Miralles Broto <jmiralles@tecnocampus.cat>
 - Daniel Rissech Roig <drissech@tecnocampus.cat>

Idiomas de impartición

- Catalán

Tanto la docencia como las prácticas se llevarán a cabo en catalán.

Los materiales podrán proporcionarse tanto en catalán como castellano o inglés.

Competencias que se trabajan

Específica

- E1_Diseñar y programar las interfaces gráficas de portales web estáticos o dinámicos, de aplicaciones interactivas y de videojuegos siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad.
- E10_Aplicar los procesos, métodos y técnicas para desarrollar la creatividad y la innovación en la realización audiovisual, en el desarrollo multimedia y en la programación de videojuegos.

Básicas y Generales

- G3_ Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- G4_ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Descripción

Guión Interactivo focaliza el aprendizaje del grado en las nuevas formas de expresión narrativas digitales: concretamente en los videojuegos y el documental interactivo.

La asignatura forma parte de la materia de multimedia y animación, pero también comprende otras materias de formación básica como historia (centrándonos específicamente en videojuegos de carga narrativa significativa) y de comunicación (guion audiovisual, en lo referente a la parte de escritura y creatividad).

En este sentido, los contenidos se aproximan por una parte a la historia de la industria del videojuego, su actual ecosistema y su potencial narrativo. Además, el alumno aprenderá a realizar videojuegos eminentemente narrativos mediante los conocimientos teóricos y la redacción de documentos propios de la industria.

Por otro lado, el temario de la asignatura también se centra en el estudio, el diseño, la elaboración y la producción de documentales interactivos o documentales multimedia. El alumno aprenderá a identificar y a dominar las potencialidades de la narrativa no lineal y/o participativa aplicada al género documental.

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje.

RA1. Aplicar metodologías de evaluación de la calidad, usabilidad y accesibilidad en productos interactivos multimedia.

RA2. Crear pequeñas aplicaciones multimedia interactivas en la web: juegos reproductores de medios, animaciones, etc.

RA3. Describir y valorar las distintas tipologías y estándares de productos interactivos de distintos géneros.

RA4: Emplear estrategias y procesos para la creación de productos interactivos multimedia.

RA5. Documentar el proyecto para su posterior realización empleando las herramientas básicas y pautas para la creación de productos interactivos multimedia.

Resultados de aprendizaje complementarios.

RAC1. Diseñar, planificar y redactar un GDD (Game Design Document) de aplicación práctica para el diseño y producción de un videojuego, preferentemente del género Aventura Gráfica.

RAC2. Adquirir el conocimiento y la capacidad de redacción de los principales documentos profesionales que forman parte del diseño de videojuegos.

RAC3. Exponer de manera clara y persuasiva, delante del público, la idea del GDD, destacando los puntos fuertes y sus posibilidades de producción real.

RAC4. Adecuar los trabajos, las presentaciones y la parte escrita del examen al léxico específico del mundo interactivo y, en general, del ámbito de los medios audiovisuales.

Metodología de trabajo

La asignatura combina clases teóricas (GRUPO GRANDE), clases prácticas (GRUPO PEQUEÑO) y horas de aprendizaje autónomo (APRENDIZAJE AUTÓNOMO).

Las clases teóricas (GRUPO GRANDE) consisten tanto en clases expositivas, con la explicación de los contenidos de la asignatura y actividades aplicadas, como seminarios de discusión, estudios de caso y presentaciones de temas por parte de los/as alumnos/as. Algunas de estas actividades pueden realizarse sin previo aviso y pueden ser necesarias para el desarrollo posterior de trabajos evaluables, de los exámenes y de las prácticas de la asignatura.

Las clases prácticas (GRUPO PEQUEÑO) consisten en la realización práctica de actividades individuales y/o de grupo evaluables. La asistencia a las clases prácticas es imprescindible, obligatoria y necesaria para aprobar las mismas. Además, se aprovecharán las prácticas para fomentar la competencia transversal de trabajo en un equipo interdisciplinario.

Las horas de aprendizaje autónomo (APRENDIZAJE AUTÓNOMO) consisten en el trabajo de estudio individual de cada alumno/a, que puede estar finalizado tanto al aprendizaje de contenidos como a la producción de trabajos, tanto individuales como de grupo, tanto teóricos como prácticos. Estas horas incluyen el estudio de casos, la investigación y la lectura crítica de artículos y materiales propuestos por el equipo docente.

Asimismo, la metodología de trabajo incluye el uso de:

· Cápsulas de video: Uso de Youtube y material online para ejemplificar conceptos de cualquiera de los conceptos presentes en el temario.

· Presentaciones: Proyección de presentaciones de GDC, Gamelab y similares donde se trate algún tema o concepto interesante y relacionado con el tema que se esté impartiendo en clase.

· Debates y foros: Los alumnos deberán constantemente dialogar de forma ordenada y debatir diferentes aspectos del análisis y diseño tanto de videojuegos como de documentales interactivos, buscando siempre la crítica constructiva, la comunicación profesional y la evasión del ego.

· Estudio de casos: Con papers y postmortems de diferentes portales, alumnos y profesor recorreremos diferentes conceptos del temario en base a videojuegos y documentales interactivos concretos.

· Resolución de problemas: Los alumnos tendrán a su disposición rondas de preguntas, dudas y problemas tras cada tema impartido o concepto propenso a

la confusión o ambigüedad.

- Actividades dirigidas: a lo largo de las sesiones teóricas, se propondrán algunas actividades en grupos reducidos, en las que se profundizará sobre conceptos tratados durante las sesiones. Estas actividades contarán con el seguimiento del profesor y no serán evaluables.

- Investigación y lectura crítica de artículos divulgativos y académicos: Será constante el tomar como referencias puntuales para una de las clases casos concretos de análisis de los medios y de la comunidad de diferentes aspectos del mundo del videojuego y del documental interactivo.

Contenidos

0. Introducción a la asignatura.

- 0.1. Lectura del plan docente.
- 0.2. Introducción al guión interactivo.
- 0.3. Aplicaciones al guión interactivo.

1. Introducción al videojuego.

- 1.1. ¿Qué es un juego? ¿Por qué jugamos?
- 1.2. El ecosistema del videojuego y el juego no digital: publishers, plataformas y medios.
- 1.3. Breve Historia del videojuego.
- 1.4. Quién es quién en el estudio de desarrollo.
- 1.5. Los roles del diseñador narrativo y el Game Writer.
- 1.6. Géneros de juegos.
- 1.7. Glosario.

2. Mecánicas, dinámicas i experiencia de juego.

- 2.1. Las dimensiones del juego: la triada MDE.
 - 2.1.1. La mecánica.
 - 2.1.2. La dinámica.
 - 2.1.3. Mecánicas, dinámicas y desafíos.
 - 2.1.4. La experiencia del juego y el usuario final.
- 2.2. Narratología vs. Ludología.
- 2.3. Narrativa vs. mundos de ficción.
- 2.4. Los mundos ludoficcionales del videojuego.

3. Elementos de un videojuego narrativo: diseño y documentación.

- 3.1. Backstory, Story, Setting.
- 3.2. El personaje: roles y principal documentación.
- 3.3. Espacio: punto de vista, fragmentación y escenarios.
- 3.4. Progresión narrativa: estructuras y puzzles.
- 3.5. La temporalidad en el videojuego.
- 3.6. Los diálogos no lineales: documentación y software.
- 3.7. La figura del narrador.

4. Modelo narrativos actuales.

- 4.1. Narración embebida. De los juegos free to play de baja "ficcionalidad" a los films jugables triple AAA.

4.2. Narración emergente. Simuladores y juegos MMORPG.

4.3. Narraciones alternativas. Nuevas propuestas como *Paper please*, *Journey*, *The Stanley Parable* o *Gone Home*.

4.4. La narración en los juegos no ficcionales: abstractos, serious games, deportivos.

5. Definición y conceptos básicos del documental interactivo.

5.1. Distinción entre documental lineal y documental interactivo.

5.2. La representación de la realidad.

5.3. Atemporalidad.

5.4. Puntos de vista.

6. Interactividad y multimodalidad en el documental interactivo.

6.1. La narrativa participativa de no ficción.

6.2. Experiencia del usuario. Inmersión i expansión.

6.3. Multimodalidad de navegación e interacción.

6.4. Horizontes, límites y posibilidades.

Actividades de aprendizaje

Resumen de las actividades.

| Nº de la actividad | Sesiones | Título de la Actividad | Peso evaluativo |
|--------------------|----------|--|-----------------|
| 1 | 2 | Análisis de videojuegos (práctica-teoría) | 15% |
| 2 | 6 | Videojuegos - GDD (práctica) | 30% |
| 3 | 1 | Videojuegos- Pitching (práctica) | 10% |
| 4 | 2 | Análisis de Documental Interactivo (práctica-teoría) | 15% |
| 5 | - | Examen Final (teoría) | 30% |

Criterios generales de las actividades.

· Todas las prácticas se harán en grupos de 5-6 alumnos, ni más ni menos. Los alumnos podrán organizarse libremente al iniciar el curso. Si no hubiera consenso el profesor decidirá la conformación de los grupos.

· La entrega fuera de plazo de cualquier práctica supone automáticamente un 0 o una penalización a determinar por el profesor. Del mismo modo, es responsabilidad del alumno que los documentos se puedan abrir sin problemas. También se penalizará el plagio con un 0, lo que puede conllevar consecuencias previstas por la normativa como el suspenso de la asignatura o del trimestre entero.

· Esta normativa podrá precisarse en un documento más amplio si es necesario. En caso de conflicto con la normativa propia del Grado prevalece la

establecida por la Dirección de Estudios.

- Aunque no es obligatorio, todos los grupos están invitados a implementar total o parcialmente su proyecto de documental interactivo en una web o su proyecto de videojuego en un motor de juego. A modo de incentivo, aquellos grupos que desarrollen una *demo* jugable del videojuego diseñado o que implementen total o parcialmente su proyecto de documental interactivo en una página web podrán recibir una bonificación de hasta 2 puntos en la nota final de la parte práctica de la asignatura.

Actividad 1 - Análisis de videojuegos (RA1, RA3, RAC4, G3, G4).

Actividad en grupo. Los alumnos analizarán el videojuego *The Curse of Monkey Island* desde la perspectiva del modelo MDA (mecánica, dinámica, estética), la teoría de géneros y el diseño narrativo. Deberán aplicar los conceptos que se hayan explicado en clase, y rellenar una ficha del videojuego donde cada grupo deberá responder una serie de preguntas propuestas por el profesor. La actividad se llevará a cabo en dos sesiones: una de prácticas para jugar al juego y una de teoría para rellenar la ficha correspondiente. El documento en PDF se entregará vía Campus Virtual mediante una tarea. Esta actividad supondrá un 15% de la nota de la parte teórica de la asignatura.

Actividad 2 - Videojuegos. Creación de un GDD (RA1, RA2, RA4, RA5, RAC1, RAC2, RAC4, G4, E1, E10).

Actividad en grupo. Los alumnos comenzarán a diseñar un juego, preferentemente del género de aventura gráfica, del cual deberán entregar un dossier completo (GDD) que incluya los apartados mencionados en las actividades prácticas, proponiendo un backstory, storyline, setting, fichas de personajes, descripción de las mecánicas, un documento de puzzles (si es necesario) i un ejemplo de diálogos no lineales. La actividad se llevará a cabo en tres sesiones prácticas durante las cuales el profesor realizará un seguimiento de la evolución de cada proyecto. El documento final en PDF se entregará vía Campus Virtual mediante una tarea. Esta actividad supondrá un 30% de la nota de la parte práctica de la asignatura.

Actividad 3 - Videojuegos. Pitching (RAC3, RAC4, G4, G3).

Actividad en grupo. Los alumnos realizarán una Game Concept Presentation de su GDD en la que expondrán su proyecto delante del resto de la clase. La actividad se llevará a cabo en una sesión de teoría. El documento con la presentación se entregará vía Campus Virtual mediante una tarea. Esta actividad supondrá un 10% de la nota de la parte práctica de la asignatura.

Activitat 4 – Análisis de un documental interactivo (RA1, RA3, RAC4, G3, G4).

Actividad en grupo. Los alumnos analizarán un documental interactivo de su elección teniendo en cuenta los conceptos explicados en clase, y realizarán una presentación delante del resto de la clase. Este análisis permitirá hacer visibles ciertos aspectos y características del documental interactivo, tratando diferentes modalidades interactivas y su relación con los usuarios. La actividad se llevará a cabo en dos sesiones: una de prácticas para visionar el documental y una de teoría para realizar las presentaciones correspondientes. El documento con la presentación se entregará vía Campus Virtual mediante una tarea. Esta actividad supondrá un 15% de la nota de la parte teórica de la asignatura.

Actividad 5 - Examen Final (RA1, RA3, RAC4, G3, G4).

Actividad individual. El examen consta de una parte tipo test i una parte de análisis, interpretación y redacción. Esta actividad se llevará a cabo en la fecha establecida por el calendario académico. Esta actividad supondrá un 30% de la nota de la parte teórica de la asignatura.

Sistema de evaluación

La asignatura consta de una parte teórica y otra práctica. Es necesario aprobar tanto la parte teórica como la parte práctica para considerar aprobada la asignatura.

La nota de la parte teórica de la asignatura corresponde a un 60% de la nota final de la asignatura, y es la resultante de:

Actividad 1 - Análisis de videojuegos (15%)

Actividad 4 - Análisis de documental interactivo (15%)

Actividad 5 - Examen final (30%)

La nota de la parte práctica de la asignatura corresponde al 40% restante de la nota final de la asignatura, y es la resultante de:

Actividad 2 - Creación de un GDD (30%)

Actividad 3 - Pitching del GDD (10%)

Es obligatoria la asistencia a como mínimo el 80% de las sesiones prácticas para obtener la evaluación continua. Se aceptarán un máximo de dos faltas de asistencia justificadas.

Un examen con una nota inferior a 5 sobre 10, independientemente del resto de notas de las actividades, implica que el alumno deberá recuperar la parte teórica de la asignatura.

Si la nota media de las actividades prácticas es inferior a 5 sobre 10, la parte práctica de la asignatura queda suspendida y, por lo tanto, el alumno deberá recuperar esta parte de la asignatura.

Recuperaciones

En caso de suspender o bien la parte teórica o la parte práctica, la asignatura queda automáticamente suspendida. Si se suspende o bien la parte teórica o la parte práctica de la asignatura, el alumno tiene derecho a recuperar esta parte de la asignatura.

En caso de suspender la parte teórica, se realizará un examen de recuperación en el periodo establecido por el Jefe de Estudios. Es necesario obtener, como mínimo, un 5 sobre 10 en el examen de recuperación para poder aprobar la asignatura. Una vez obtenida la nota del examen de recuperación, se calculará la nota final teniendo en cuenta el resto de actividades según los porcentajes mencionados anteriormente.

En caso de suspender la parte práctica, se realizará un trabajo escrito designado por el profesor y que deberá ser entregado dentro del plazo establecido por el profesor.

Plazos y entregas de las tareas

El alumno tiene la obligación de entregar cualquier tarea, actividad o trabajo a través del Aula Virtual o del correo electrónico, en función de los requerimientos del profesor, dentro de los plazos establecidos por el profesor en las instrucciones de la tarea.

La entrega fuera de plazo de cualquier tarea, actividad o trabajo evaluable implica automáticamente una penalización de 2 puntos sobre la nota final de la tarea, actividad o trabajo evaluable.

La no entrega de cualquier tarea, actividad o trabajo evaluable implica automáticamente un No Presentado (NP) en la evaluación. Un NP en cualquiera de las actividades evaluables teóricas o prácticas puede implicar la imposibilidad de recuperar ya sea la parte práctica o teórica de la asignatura y, por lo tanto, el alumno puede quedar automáticamente suspendido.

Sobre los trabajos en grupo

La mayoría de los trabajos de la asignatura se llevan a cabo en grupo. Los alumnos son responsables de participar activamente en la creación y el desarrollo de las actividades y trabajos en grupo. En caso que un alumno no participe de manera activa en estas actividades en grupo, este alumno será evaluado de manera individual y recibirá una penalización o un NP.

Sobre las faltas de ortografía y la corrección en la redacción

En el contexto universitario y de educación superior la redacción y la cuestión formal en las entregas en lengua catalana y castellana son objeto de evaluación. Las faltas de ortografía se penalizan con un 0,25 por falta, sin contar con las duplicidades. Las incorrecciones graves en la redacción o la imposibilidad en la comprensión del texto también pueden penalizarse, sin límite en cuanto a la nota final.

La redacción en inglés debe ser apropiada y correcta, si bien los errores puntuales no serán tomados en consideración a nivel de evaluación (no así la reiteración o los errores graves).

Sobre el plagio

Es responsabilidad del alumno evitar el plagio en todas sus formas. En el caso de detectar un plagio, independientemente de su alcance, la entrega en cuestión y toda la actividad en la que se encuentre ubicada pasarán automáticamente a tener una nota de 0. Además, el profesor comunicará al Jefe de Estudios la situación para que se tomen las medidas aplicables en materia de régimen sancionador.

Recursos

Básicos

Bibliografías

- Aranda, Daniel; Gómez, Salvador; Navarro, Víctor y Planells, Antonio José (2015). "Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico". Editorial UOC. Barcelona.
- Gifreu, Arnau (2013). "El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo". UOC. Barcelona.
- Navarro, Víctor (2016). "Libertad dirigida Una gramática del análisis y diseño de videojuegos". Shangila. Santander.
- Planells, Antonio José (2016). "Videojuegos y mundos de ficción". Ediciones Cátedra. Madrid.
- Walton, Marek & Suckling, Maurice (2012). "Video Game Writing: From Macro to Micro". Mercury Learning and Information. Dulles.

Complementarios

Bibliografías

- Català, Josep Maria (2017). "Viaje al centro de las imágenes". Shangila: Santander.
- Heussner, Tobias; Finley, Toya; Hepler, Jennifer & Lemay, Ann (2015). "The Game Narrative Toolbox". CRC Press. Abingdon.
- Marx, Christy (2007). "Writing for animation, comics & games". Taylor & Francis. London.
- Murray, Janet (1999). "Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio". Paidós. Barcelona
- Sheldon, Lee (2014). "Character development and storytelling for games" (2nd Edition). Course Technology. Boston.