TecnoCampus Escola Superior Politècnica

Centre adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona

DOBLE GRADO EN INFORMÁTICA DE GESTIÓN Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN/GRADO EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

107513 - NARRATIVA

Información general

- Tipo de asignatura : Obligatoria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curso: Quinto
- Trimestre: Primero
- Créditos: 4
- Profesorado:
    - Antonio José Planells De La Maza <aplanells@tecnocampus.cat>

Idiomas de impartición

- Catalán

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

Competencias que se trabajan

Básica

- B1_Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- B2_Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- B3_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.
- B4_Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Específica

- V1. Demostrar coneixements de la història dels videojocs i analitzar els videojocs referents amb arguments fonamentats en base a criteris d'avaluació contextualitzats en el marc històric i cultural.
- V2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.

Transversal

- T1_Que los estudiantes conozcan un tercer idioma, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y de acuerdo con las necesidades que tendrán las graduadas y los graduados en cada titulación
-

T2_Que los estudiantes tengan capacidad para trabajar como miembro de un equipo interdisciplinario ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles

Descripción

La asignatura de Narrativa en el Grado de Diseño y Producción de Videojuegos realiza una aproximación holística (literatura, cine y juego) en el fenómeno de explicar, vivir y jugar historias. De este modo, resulta clave entender no sólo los elementos formales de la tradición narratológica (personajes, tramas, temporalidad y espacio) sino también los debates contemporáneos que se plantean desde las actuales posiciones ludológicas. Además, la asignatura tiene un fuerte vínculo con el marco cultural y social del videojuego, generando así una lectura texto/contexto que toma en consideración tanto la función cultural del medio como su capacidad para presentar nuevos imaginarios. Esta aproximación teórica se complementa con la realización de diferentes prácticas, todas ellas orientadas a la creación conceptual de un pequeño juego de marcado carácter narrativo.

Esta asignatura dispone de recursos metodológicos y digitales para hacer posible su continuidad en modalidad no presencial en el caso de ser necesario y por motivos relacionados con la Covid-19. De esta forma se asegurará la adquisición de los mismos conocimientos y competencias que se especifican en este plan docente.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura los estudiantes deberán ser capaces de:

E1.6. Evaluar los puntos fuertes y débiles de un videojuego de manera razonada y ejemplificada.

E2.1. Diseñar mecánicas y reglas de juego que en su conjunto se denomina jugabilidad.

E2.2. Diseñar niveles incluyendo estrategias, definición del puzzle o la misión completar, de manera que se alcancen los objetivos que marca el guión.

E2.3. Diseñar la narrativa de un videojuego y especificar el guión interactivo.

Metodología de trabajo

La asignatura utiliza las siguientes metodologías de trabajo:

Classe magistral, cápsulas de vídeo, presentaciones.

Contenidos

1. ¿Hay una narrativa en los videojuegos?

1.1. Del Hipertexto al Cibertexto y el debate entre Narratologia versus Ludología
1.2. Aclarando términos: Narrativa, Relato, Ficción, Experiencia y juego.
1.3. La ludoficción

2. Ficción y experiencia jugable

2.1. El juego: entre el juguete y el relato
2.2. Las dimensiones del juego: la tríada MDE
2.3. Hacia los mundos ludoficcionales del videojuego

3. El videojuego como heredero cultural: arquetipos y argumentos universales

3.1. Las semillas inmortales en el videojuego
3.2. Los grandes argumentos hegemónicos
3.3. Los grandes argumentos pendientes

4. La ludoficción en el marco del ocio digital

4.1. Conocimiento y acción
4.1.1. El narrador en los videojuegos: grados de existencia y tipología
4.1.2. ¿A quién sigue el narrador? El foco y la focalización
4.1.3. Rompiendo las reglas: la metalepsis
4.2. Articulación espacio-temporal
4.2.1. El espacio
4.2.2. La temporalidad narrativa en el videojuego
4.3. El personaje
4.3.1 Concepto de personaje interactivo
4.3.2 Identificación y control del usuario
4.3.3 Configuración y arco de transformación
4.3.4 Caracterización emocional, psicológica y acciones
4.4. Función narrativa del estilo
4.4.1 El sonido
4.4.2 El diseño de la interfaz
4.4.3 Abstracción y hiperrealismo

4.4.4 Tensión emocional narrativa y tensión emocional del juego
4.5. Estructuras narrativas y modelos de juego
4.5.1 La acción como motor narrativo
4.5.2 Tramas, conflicto y objetivos
4.5.3 La relación de las tramas con las reglas
4.5.4 Estructura de actos y niveles
4.5.5 Ritmo de juego y ritmo narrativo
4.5.6 Clímax, resolución y balance cuantitativo del juego

5. Narración y creación de juegos: el Narrative Designer

5.1 Narrative Designer y figuras afines: guionista, dialoguista, escritor y diseñador de juegos.
5.2 Tipologías de textos y la noción de diseño de mundos
5.3 Los diálogos
5.4 El diseño de misiones o quests y el diseño de puzles narrativos

6. Los modelos de representación históricos en los videojuegos

6.1. El Modelo de Representación Primitivo (MRP) cinematográfico y su relación con el videojuego
6.2. El Modelo de Representación Institucional (MRI) cinematográfico y su relación con el videojuego
6.3. Los films jugables y los nuevos paradigmas narrativos

Actividades de aprendizaje

Con el objetivo de recoger evidencia del logro de los resultados de aprendizaje esperados se realizarán las siguientes **actividades de carácter evaluativo** (Relacionadas con todas las competencias comunes):

Actividad 1. Documentación Narrativa: Concept, Story, Backstory y fichas de personajes (Evidencia de los resultados de aprendizaje E2.2 y 2.3)

Los alumnos deberán crear una propuesta de juego, desarrollar la historia y el Backstory. Igualmente, deberán crear fichas de personajes.

Actividad 2. Misiones, diálogos lineales y no lineales (Evidencia de los resultados de aprendizaje E1.6, E2.1)

A partir del marco del juego propuesto a la Actividad 1 los alumnos deberán redactar, por un lado, un diagrama de flujo de misiones y la descripción de las misiones principales. También será necesario que redacten los diálogos lineales en formato de guión literario (cutscene de inicio y fin del juego) y, como mínimo, uno de los diálogos no lineales que sean significativos dentro del juego hechos con Chat Mapper (por ejemplo, un diálogo donde se plantee una misión, o de conocimiento de personajes ...).

Actividad 3. Examen final (Evidencia de los resultados de aprendizaje E1.6, E2.1, E2.2)

Examen teórico-práctico donde se recogen todos los contenidos de la asignatura.

Criterios generales de las actividades:

- El profesor presentará un enunciado por cada actividad y los criterios de evaluación y/o rúbricas.
- El profesor informará de las fechas y formato de entrega de la actividad.

Sistema de evaluación

La nota de cada alumno se calculará siguiendo los siguientes porcentajes:

Actividad 1. Ejercicio a realizar en clase o en casa: Documentación Narrativa: Concept, Story, Backstory y fichas de personajes 20%

Actividad 2. Trabajo en grupo: Misiones, diálogos lineales y no lineales 30%

Actividad 3. Examen final 50%

Nota final = A1 0,2 + A2 0,3 + A3 0,5

Consideraciones:

- Hay que obtener una nota superior a 5 en el examen final para aprobar la asignatura.
- Una actividad no entregada o entregada con retraso y sin justificación (citación judicial o asunto médico) cuenta como un 0.
- Es responsabilidad del alumno evitar el plagio en todas sus formas. En el caso de detectar un plagio, independientemente de su alcance, en alguna actividad corresponderá a tener una nota de 0. Además, el profesor comunicará a la Jefa de estudios la situación para que se tomen medidas aplicables en materia de régimen sancionador.

Recuperación:

- Hay que obtener una nota superior a 5 en el examen final de recuperación para aprobar la asignatura.
- La nota del examen de recuperación se aplicará sólo a la nota de la actividad A3.
- En caso de superar la recuperación, la nota final máxima de la asignatura será de 5.

Recursos

Básicos

Bibliografías

- Aristóteles (2004). Poética. Madrid: Alianza Editorial.
- Cuadrado Alvarado, A. & Planells de la Maza, A.J. (2020). Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración. Barcelona: UOC Press.
- Lebowitz, J. & Klug, C. (2012). Interactive Storytelling for Video Games: Proven Writing Techniques for Role Playing Games, Online Games, First Person Shooters, and more. Massachusetts: Focal Press.
- Navarro, V. M. (2016). Libertad dirigida Una gramática del análisis y diseño de videojuegos.Santander: Shangrila.
- Planells de la Maza, A. J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Walton, M. & Suckling, M. (2012). Video Game Writing: From Macro to Micro. Dulles: Mercury Learning and Information.

Complementarios

Bibliografías

- Anyó, L. (2016). El jugador implicado: Videojuegos y narraciones. Barcelona: Laertes.
- Balló, J. & Pérez, X. (2006). La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine. Barcelona: Anagrama.
- Campbell, J. (1959). El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cuadrado Alvarado, A. (2017). Narración Audiovisual. Madrid: Síntesis.
- Domsch, S. (2013). Storyplaying. Agency and narrative in video games. Berlin: De Gruyter.
- Gaudreault, A. & Jost, F. (1995). El relato cinematográfico. Cine y Narratología. Barcelona: Paidós.
- Heussner, T., Finley, T., Hepler, J. & Lemay, A. (2015). The Game Narrative Toolbox. Abingdon: CRC Press.
- King, S. (2018). Mientras escribo. Madrid: Debolsillo.
- Marx, C. (2007). Writing for animation, comics & games. London: Taylor & Francis.
- McKee, R. (2011). El guión. Story. Barcelona: Alba Editorial.
- Mckee, R. (2018). El diálogo: El arte de hablar en la página, la escena y la pantalla.Barcelona: Alba Editorial.
- Murray, J. (1999). Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Paidós.
- Sheldon, L. (2014). Character development and storytelling for games (2a edició). Boston: Course Technology.
- Thabet, T. (2015). Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story. London: Palgrave Macmillan.
- Vogler, C. (2002). El viaje del escritor. Madrid: Ma Non Troppo.