

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 104231 - GUIÓ INTERACTIU

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Rafael Suárez Gómez
- Curs: Segon
- Trimestre: Tercer
- Crèdits: 6
- Professorat:
  - Víctor Manuel Navarro Remesal <[vnavarro@tecnocampus.cat](mailto:vnavarro@tecnocampus.cat)>
  - Joan Jordi Miralles Broto <[jmiralles@tecnocampus.cat](mailto:jmiralles@tecnocampus.cat)>
  - Daniel Rissech Roig <[drissech@tecnocampus.cat](mailto:drissech@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès.

#### Competències que es treballen

##### Específica

- E1\_Dissenyar i programara les interfícies gràfiques de portals web estàtics o dinàmics, d'aplicacions interactives i de videojocs, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat
- E10\_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs

##### Bàsiques i Generals

- G3\_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis per incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic
- G4\_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat

#### Descripció

Guió Interactiu focalitza l'aprenentatge del grau en les noves formes d'expressió narratives digitals: concretament en els els videojocs i el documental interactiu.

L'assignatura forma part de la matèria de multimèdia i animació, però també comprèn altres matèries de formació bàsica com història (centrant-nos específicament en videojocs de càrrega narrativa significativa) i de comunicació (guió audiovisual, pel que fa a l'escriptura i creativitat).

En aquest sentit, d'una banda els continguts s'aproximen a la història de la indústria del videojoc, el seu actual ecosistema i el seu potencial narratiu. A més a més, l'alumne aprendrà a dissenyar i escriure videojocs eminentment narratius, mitjançant els coneixements teòrics, la redacció de documents propis de la indústria.

D'altra banda, el temari també es centra en l'estudi, el disseny, l'elaboració i la producció de documentals interactius o documentals multimèdia. L'alumne

aprendrà a identificar i a dominar les potencialitats de la narrativa no lineal i/o participativa aplicada al gènere documental.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19.

D'aquesta manera s'assegurarà la consecució dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

## Resultats d'aprenentatge

---

### Resultats d'aprenentatge.-

RA1. Aplicar metodologies d'avaluació de la qualitat, usabilitat i accessibilitat en productes interactius multimèdia.

RA2. Crear petites aplicacions multimèdia interactives a la web: jocs, reproductors de mitjans, animacions, etc.

RA3. Descriure i valorar les diferents tipologies i estàndards de productes interactius de gèneres diversos.

RA4: Fer ús de les estratègies i processos per a la creació de productes interactius multimèdia.

RA5. Documentar el projecte per a la seva posterior realització fent servir eines bàsiques i pautes per a la creació de productes interactius multimèdia.

### Resultats d'aprenentatge complementaris.-

RAC1. Dissenyar, planificar i redactar un GDD (Game Design Document) d'aplicació pràctica per al disseny i producció d'un videojoc, preferentment del gènere Aventura Gràfica.

RAC2. Adquirir el coneixement i la capacitat de redacció dels principals documents professionals que formen part del disseny de videojocs.

RAC3. Exposar de manera clara i persuasiva, davant públic, la idea del GDD, destacant els punts forts i les seves possibilitats de producció real.

RAC4. Adequar els treballs, les presentacions i la part escrita de l'examen al lèxic específic del món interactiu i, en general, del camp dels mitjans audiovisuals.

## Metodologia de treball

---

L'assignatura combina classes teòriques (GRUP GRAN), classes pràctiques (GRUP PETIT) i hores d'aprenentatge autònom (APRENTATGE AUTÒNOM).

Les classes teòriques (GRUP GRAN) consisteixen tant en classes expositives, amb l'explicació dels continguts de l'assignatura i activitats aplicades, com seminaris de discussió, estudis de cas i presentacions de temes per part dels alumnes. Algunes d'aquestes activitats poden realitzar-se sense previ avís i poden ser necessàries per al desenvolupament posterior dels treballs avaluable, dels exàmens i de les pràctiques de l'assignatura.

Les classes pràctiques (GRUP PETIT) consisteixen en la realització pràctica d'activitats individuals i/o de grup avaluable. L'assistència a les classes pràctiques és imprescindible, obligatòria i necessària per a l'aprovació de les mateixes. A més, s'aprofiten les pràctiques per fomentar la competència transversal de treball en un equip interdisciplinari.

Les hores d'aprenentatge autònom (APRENTATGE AUTÒNOM) consisteixen en el treball d'estudi individual de cada alumne/a, que pot estar finalitzat tant a l'aprenentatge de continguts com a la producció de treballs tant individuals com de grup, tant teòrics com pràctics. Aquestes hores inclouen l'estudi de casos, la recerca i la lectura crítica d'articles i materials proposats per l'equip docent.

Així mateix, la metodologia de treball inclou l'ús de:

- Càpsules de vídeo: Ús de YouTube i material online per exemplificar conceptes presents en el temari.

- Presentacions: Projeccions de presentacions de GDC, GameLab i similars on es tracti algun tema o concepte interessant i relacionat amb el tema que s'està impartint a la classe.

- Debats i fòrums: Els alumnes hauran de dialogar constantment de manera ordenada i debatre diferents aspectes de l'anàlisi i disseny de videojocs i documentals interactius, buscant sempre la crítica constructiva, la comunicació professional i l'evasió de l'ego.

- Estudi de casos: Amb papers i postmortems de diferents portals, alumnes i professor recorrerem diferents conceptes del temari en base a videojocs i documentals interactius concrets i les vivències documentades dels seus creadors.

- Resolució de problemes: els alumnes tindran a la seva disposició rondes de preguntes, dubtes i problemes després de cada tema o concepte que sigui propens a la confusió o ambigüitat.
- Activitats dirigides: al llarg de les sessions teòriques, s'inclouran algunes activitats en grups reduïts, en què s'aprofundirà sobre conceptes tractats durant les sessions. Aquestes activitats seran assistides pel professor i no seran avaluable.
- Investigació i lectura crítica d'articles divulgatius i de recerca: Serà una pràctica constant agafar com a referències puntuals per una classe, casos concrets d'anàlisi dels mitjans i de la comunitat de diferents aspectes del món dels videojocs i dels documentals interactius.

## Continguts

---

### 0. Introducció a l'assignatura.

#### 1. Introducció al videojoc.

- 1.1. Què és un joc? Per què juguem?
- 1.2. L'ecosistema del videojoc i joc no digital. Els rols del dissenyador narratiu i el Game Writer.

#### 2. Narrativa interactiva: història i gèneres

- 2.1. Breu història de la narrativa al videojoc.
- 2.2. Gèneres de jocs.
- 2.3. Formats no digitals i no videolúdics: tria la teva aventura, escape room, joc de taula...

#### 3. Mecàniques, dinàmiques i experiència de joc.

- 3.1. La mecànica.
- 3.2. La dinàmica.
- 3.3. Experiència de joc i usuari final.

#### 4. Narrativa i mons de ficció

- 4.1. Narratologia vs. Ludologia.
- 4.2. Narrativa vs. mons de ficció.
- 4.3. Els mons ludoficcional del videojoc.
- 4.4. Arquitectures narratives
- 4.5. Backstory, Story, Setting.

#### 5. Estructura, personatge i llibertat dirigida

- 5.1. Estructura i progressió narrativa
- 5.2. Tipus de ramificacions.
- 5.3. El personatge: rols, avatar, avataritat
- 5.4. Diàlegs no lineals
- 5.5. Temporalitat, focus, narració

#### 6. No ficció interactiva

- 6.1. La narració en els jocs no ficcionals: abstractes, serious games.
- 6.2. Newsgames
- 6.3. Advergames
- 6.4. Definició i conceptes bàsics del documental interactiu.

## Activitats d'aprenentatge

---

Nº de l'activitat	Sessions	Títol de la pràctica	Pes avaluatiu
1	2	Anàlisi de Videojocs (teoria)	15%
2	6	Videojocs - GDD (pràctica)	30%
3	1	Videojocs - Pitching (pràctica)	10%
4	2	Anàlisi de Documental Interactiu (teoria)	15%
5	-	Examen Final (teoria)	30%

### criteris generals de les activitats.

· Totes les pràctiques es faran en grups de 5-6 alumnes, ni més ni menys. Els alumnes podran organitzar-se lliurement al iniciar el curs. En el cas de falta de consens el professor decidirà la conformació dels grups.

· L'entrega fora de termini de qualsevol pràctica suposa automàticament un 0 o una penalització a determinar pel professor. De la mateixa manera, és responsabilitat de l'alumne que els documents es puguin obrir sense problemes. També es penalitzarà el plagi amb un 0, la qual cosa pot generar conseqüències previstes per la normativa com suspendre l'assignatura o el trimestre sencer.

· Aquesta normativa podrà precisar-se en un document més ampli si s'escau. En cas de conflicte amb normativa pròpia del Grau preval la establerta per la Direcció dels estudis.

· Encara que no és obligatori, tots els grups estan convidats a implementar total o parcialment el seu projecte de documental interactiu en una web o projecte de videojoc en un motor de joc. A mode d'incentiu, aquells grups que desenvolupin una demo jugable del seu videojoc dissenyat a nivell documental o que implementin total o parcialment el seu projecte documental en un lloc web poden rebre una bonificació de fins a 2 punts a la nota final de la part pràctica de l'assignatura.

#### **Activitat 1 – Anàlisi de videojocs (RA1, RA3, RAC4, G3, G4).**

Activitat en grup. Els alumnes analitzaran el videojoc *The Curse of Monkey Island* des de la perspectiva del model MDA (mecànica, dinàmica, estètica), la teoria de gèneres i el disseny narratiu. Caldrà aplicar els conceptes que s'hagin explicat a classe, i omplir una fitxa del videojoc on cada grup haurà de respondre un seguit de preguntes proposades pel professor. L'activitat es durà a terme en dues sessions: una de pràctiques per jugar al joc i una de teoria per omplir la fitxa corresponent. El document en PDF es lliurarà via Campus Virtual mitjançant una tasca. Aquesta activitat suposarà un 10% de la nota de la part teòrica de l'assignatura.

#### **Activitat 2 – Videojocs. Creació d'un GDD (RA1, RA2, RA4, RA5, RAC1, RAC2, RAC4, G4, E1, E10).**

Activitat en grup. Els alumnes començaran a dissenyar un joc, preferentment del gènere d'aventura gràfica, del qual n'hauran d'entregar un dossier complet (GDD) que inclogui els apartats esmentats a les sessions pràctiques, proposant un backstory, storyline, setting, les fitxes de personatges, descripció de les mecàniques, un document de puzzles (si s'escau) i una mostra de diàlegs no lineals. L'activitat es durà a terme en tres sessions pràctiques durant les quals el professor realitzarà un seguiment de l'evolució de cada projecte. El document final en PDF es lliurarà via Campus Virtual mitjançant una tasca. Aquesta activitat suposarà un 15% de la nota de la part pràctica de l'assignatura.

#### **Activitat 3 – Videojocs. Pitching (RAC3, RAC4, G4, G3).**

Activitat en grup. Els alumnes realitzaran una Game Concept Presentation del seu GDD on exposaran davant la resta de la classe el seu projecte. L'activitat es durà a terme en una sessió de teoria. El document amb la presentació es lliurarà via Campus Virtual mitjançant una tasca. Aquesta activitat suposarà un 10% de la nota de la part pràctica de l'assignatura.

#### **Activitat 4 – Anàlisi d'un documental interactiu (RA1, RA3, RAC4, G3, G4).**

Activitat en grup. Els alumnes analitzaran un documental interactiu de la seva tria tenint en compte els conceptes explicats a classe, i en faran una presentació davant la resta de la classe. Aquest anàlisi permetrà fer visible certs aspectes i característiques del documental interactiu, tractar les diferents modalitats interactives i la seva relació amb els usuaris. L'activitat es durà a terme en dues sessions: una de pràctiques per visionar el documental i una de teoria per fer-ne les presentacions corresponents. El document amb la presentació es lliurarà via Campus Virtual mitjançant una tasca. Aquesta activitat suposarà un 10% de la nota de la part teòrica de l'assignatura.

#### **Activitat 5 – Examen Final (RA1, RA3, RAC4, G3, G4).**

Activitat individual. L'examen consta d'una part tipus test i una part d'anàlisi, interpretació i redacció. Aquesta activitat es durà a terme a la data establida segons el calendari acadèmic. Aquesta activitat suposarà un 30% de la nota de la part teòrica de l'assignatura.

## Sistema d'avaluació

---

L'assignatura consta d'una part teòrica i una pràctica. Cal aprovar tant la part teòrica com la part pràctica per poder aprovar l'assignatura.

La nota de la part teòrica de l'assignatura correspon a un 60% de la nota final de l'assignatura, i és la resultant de:

**Activitat 1** - Anàlisi de Videojocs (15%)

**Activitat 4** - Anàlisi de Documental Interactiu (15%)

**Activitat 5** - Examen Final (30%)

La nota de la part pràctica de l'assignatura correspon al 40% restant de la nota final de l'assignatura, i és la resultant de:

**Activitat 2** - Creació d'un GDD (30%)

**Activitat 3** - Pitching del GDD (10%)

És necessària l'assistència de com a mínim el 80% de les sessions de pràctiques per poder gaudir de l'avaluació continuada. S'acceptaran un màxim de dues faltes d'assistència justificades.

Un examen final amb una nota inferior a 5 sobre 10, independentment de la resta de notes de les activitats, implica que l'alumne haurà de recuperar la part teòrica de l'assignatura.

Si la nota mitjana de les activitats pràctiques és inferior a 5 sobre 10, la part pràctica de l'assignatura queda suspesa i, per tant, l'alumne haurà de recuperar aquesta part de l'assignatura.

### Recuperacions.

En cas de suspendre o bé la part teòrica o la part pràctica, l'assignatura queda automàticament suspesa. Si es suspèn o bé la part teòrica o la part pràctica de l'assignatura, l'alumne té dret a recuperar aquesta part de l'assignatura.

En cas de suspendre la part teòrica, es realitzarà un examen de recuperació en el període establert pel Cap d'Estudis. Cal obtenir, com a mínim, un 5 sobre 10 a l'examen de recuperació per poder aprovar l'assignatura. Un cop obtenida la nota de l'examen de recuperació, es calcularà la nota final tenint en compte la resta d'activitats segons els percentatges esmentats anteriorment.

En cas de suspendre la part pràctica, es realitzarà un treball escrit designat pel professor i que haurà de ser lliurat dins del termini establert pel professor. Cal obtenir, com a mínim, un 5 sobre 10 en aquest treball per poder aprovar l'assignatura. Un cop obtenida la nota de l'examen de recuperació, es calcularà la nota final tenint en compte la resta d'activitats segons els percentatges esmentats anteriorment.

### Terminis i lliuraments de les tasques.

L'alumne té la obligació de lliurar qualsevol tasca, activitat o treball a través de l'Aula Virtual o de correu electrònic, en funció dels requeriments del professor, dins dels terminis establerts pel professor a les instruccions de la tasca.

El lliurament fora de termini de qualsevol tasca, activitat o treball avaluable implica automàticament un 0.

El no lliurament de qualsevol tasca, activitat o treball avaluable implica automàticament un No Presentat (NP) a l'avaluació. Un NP a qualsevol de les activitats avaluables teòriques o pràctiques pot implicar la impossibilitat de recuperar ja sigui la part pràctica o teòrica de l'assignatura i, per tant, l'alumne pot quedar automàticament suspès.

## Sobre els treballs en grup.

La majoria de treballs de l'assignatura es duen a terme en grup. Els alumnes són responsables de participar activament en la creació i desenvolupament de les activitats i treballs en grup. En cas que un alumne no participi de manera activa en aquestes activitats en grup, aquest alumne serà avaluat de manera individual i rebrà una penalització o un NP.

## Sobre les faltes d'ortografia i la correcció en la redacció.

En el context universitari i d'educació superior, la redacció i la qüestió formal en els lliurables en llengua catalana i castellana són objecte d'avaluació. Les faltes d'ortografia es penalitzen amb un 0,25 per falta, sense comptar duplicacions. Les incorreccions greus en la redacció o la impossibilitat en la comprensió del text també poden penalitzar-se, sense límit pel que fa a la nota. La redacció en anglès ha d'ésser apropiada i correcte, si bé els errors puntuals no seran tinguts en compte a nivell d'avaluació (no així la reiteració o greus errades).

## Sobre el plagi.

És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, el lliurable en qüestió i tota l'activitat que en formi part passarà automàticament a tenir una nota de 0. A més a més, el professor comunicarà al Cap d'Estudis la situació per a que es prenguin les mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

## Recursos

---

### Bàsics

#### Bibliografies

- 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.
- Cuadrado, Alfonso; Planells, Antonio José (2020). "Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración" Editorial UOC. Barcelona.
- Gifreu, Arnau (2013). "El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo". UOC. Barcelona.
- Navarro Remesal, Víctor (2019) "Cine Ludens. 50 diálogos entre el juego y el cine". Editorial 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.

### Complementaris

#### Bibliografies

- Català, Josep Maria (2017). "Viaje al centro de las imágenes". Shangrila: Santander.
- Denizel, Deniz; Sansal, Deniz Eyüce; and Tetik, Tuna (2021). [Multidisciplinary Perspectives on Narrative Aesthetics in Video Games](#). Peter Lang
- 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
- Navarro Remesal, Víctor (ed.) (2020) "Pensar el juego. 25 caminos para los game studies". Shangrila, Santander.
-

Sheldon, Lee (2014). "Character development and storytelling for games" (2nd Edition). Course Technology. Boston.

#### Enlaços web

- Giannetti, Claudia; tavares, Mirian; Lunenfeld, Peter; Koenitz, Hartmut; Shaw, Jeffrey; Mendes da Silva, Bruno (2021). The Forking Paths. Interactive Film as Media [https://www.academia.edu/49986923/The\\_Forking\\_Paths](https://www.academia.edu/49986923/The_Forking_Paths)