

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106411 - NARRATIVA

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Quart
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Antonio José Planells De La Maza [<aplanells@tecnocampus.cat>](mailto:aplanells@tecnocampus.cat)

Idiomes d'impartició

- Català

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

Competències que es treballen

Específica

- E1. 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.
- E2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.

Transversal

- T1. Comunicar en un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i d'acord amb les necessitats que tindran els graduats i graduades.
- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

Descripció

L'assignatura de Narrativa realitza una aproximació holística (literatura, cinema i joc) al fenomen d'explicar, viure i jugar històries en el marc de la matèria de Disseny i Creació de Jocs. D'aquesta manera, resulta clau entendre no només els elements formals de la tradició narratològica (personatges, trames, temporalitat i espai) sinó també els debats contemporanis que es plantegen des de les actuals posicions ludològiques. A més a més, l'assignatura té un fort vincle amb el marc cultural i social del videojoc, generant així una lectura text/context que pren en consideració tant la funció cultural del mitjà com la seva capacitat per a presentar nous imaginaris. Aquesta aproximació teòrica es complementa amb la realització de diferents pràctiques, totes elles orientades a la creació conceptual d'un petit joc de marcat caràcter narratiu.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura els estudiants han de ser capaços de:

- E2.1. Dissenyar mecàniques i regles de joc que en el seu conjunt es denomina jugabilitat
- E2.2. Dissenyar nivells incloent estratègies, definició del puzzle o la missió a completar, de manera que s'assoleixin els objectius que marca el guió.
- E2.3. Dissenyar la narrativa d'un videojoc i especificar el guió interactiu.
- E5.1. Escriure i mantenir el conjunt de documents que en la seva totalitat es coneix com el "Game Design Document" (GDD)

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Aprenentatge Col·laboratiu, Classe Magistral, Càpsules de vídeo, Presentacions.

Continguts

1. Hi ha una narrativa en els videojocs?

- 1.1. Aclarint termes: Narrativa, Relat, Ficció, Experiència i joc
- 1.2. La ludoficció i la ludonarrativa

2. La ludoficció en el marc de l'oci digital

- 2.1. Estructures narratives i models de joc
 - 2.1.1 L'acció com a motor narratiu
 - 2.1.2 Trames, conflicte i objectius
 - 2.1.3 La relació de les trames amb les regles
 - 2.1.4 Estructures narratives: dels models clàssics als storylets
 - 2.1.5 Ritme de joc i ritme narratiu
 - 2.1.6 Clímax, resolució i balanç quantitatiu del joc
- 2.2. El personatge
 - 2.2.1 Concepte de personatge interactiu
 - 2.2.2 Identificació i control de l'usuari
 - 2.2.3 Configuració i arc de transformació
 - 2.2.4 Caracterització emocional, psicològica i accions
- 2.3. Coneixement i acció
 - 2.3.1. El narrador en els videojocs: graus d'existència i tipologia
 - 2.3.2. A qui segueix el narrador? El focus i la focalització
 - 2.3.3. Trencant les regles: la metalepsis
- 2.4. Articulació espai-temporal
 - 2.4.1. L'espai
 - 2.4.2. La temporalitat narrativa en el videojoc

3. Narració i creació de jocs: el Narrative Designer

- 3.1 Narrative Designer i figures afins: guionista, dialoguista, escriptor i dissenyador de jocs.
- 3.2 Tipologies de textos i la noció de disseny de mons
- 3.3. Els diàlegs i la posada en escena
- 3.4. El disseny de missions o quests i el disseny de trencaclosques narratius

4. El videojoc com hereu cultural: arquetips i arguments universals

- 4.1. Les llavors immortals en el videojoc
- 4.2. Els grans arguments hegemònics
- 4.3. Els grans arguments pendents

Activitats d'aprenentatge

Amb l'objectiu de recollir evidència de l'assoliment dels resultats d'aprenentatge esperats es realitzaran les següents **activitats de caràcter avaluatiu** (Relacionades amb totes les competències comunes):

A1. Creació d'un guió audiovisual i un curtmetratge (Evidència del resultats d'aprenentatge E5.1)

Els alumnes han de fer un guió audiovisual i després fer-ne un curtmetratge.

A2. Disseny i implementació d'una aventura gràfica (Evidència del resultats d'aprenentatge E2.1, E2.2, E2.3, E5.1)

Els alumnes hauran de dissenyar una aventura gràfica. Caldrà fer toda la documentación narrativa per a, posteriorment, fer-ne una breu implementació (un prototip) en un motor específic.

A3. Examen final (Evidència dels resultats d'aprenentatge E2.1, E2.2)

Examen teòrico-pràctic on es recullen tots els continguts de l'assignatura.

Criteris generals de les activitats:

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els criteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informará de les dates i format del lliurament de l'activitat.

Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Pràctica de laboratori: Creació d'un guió audiovisual i un curtmetratge 30%

A2. Pràctica de laboratori: Disseny i implementació d'una aventura gràfica 40%

A3. Examen final 30%

Nota final = A1 0,3 + A2 0,4 + A3 0,3

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Cada falta d'ortografia o incorrecció en la redacció es penalitzarà amb 0,10 punts, fins un màxim de 4 punts, en totes les activitats i els exàmens (ordinari i de recuperació)
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una resta de 0. A més, el professor comunicarà a la Direcció la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recuperació:

- La recuperació es farà amb un examen de recuperació que tindrà el mateix format i continguts que l'examen de l'activitat 3.
- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la resta de l'activitat 3. Per tant, es tindrà en compte la ponderació de la resta d'activitats per a obtenir la nota final de la recuperació.
- No s'admetrà el lliurament de la resta d'activitats per a ser re-avaluades en el marc de la recuperació.
- En cas de superar la recuperació, la nota final màxima que es pot obtenir en el total de l'assignatura és 8.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- 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.
- Katz, S. (2005). Plano a plano: de la idea a la pantalla. Madrid: Plot.
- 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.
- Nicklin, H. (2022). Writing for Games: Theory and Practice. Boca Ratón: CRC Press.
- 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.

Complementaris

Bibliografies

- 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.
- Bateman, C. (Ed.). (2021). Game writing: Narrative skills for videogames. New York: Bloomsbury.
- Bordwell, D. (1996). La narración en el cine de ficción. Barcelona: Paidós.
- 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.