

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106806 - DISSENY NARRATIU DE VIDEOJOC

Informació general

- Tipus d'assignatura : Optativa
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Daniel Rissech Roig <drissech@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Anglès

L'anglès serà l'idioma en què s'impartiran les classes.

La bibliografia i els documents i materials amb que es treballarà l'assignatura poden ser en català, castellà i 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.
- E3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- E5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.

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.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

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.

Descripció

L'assignatura de Disseny Narratiu de Videojocs s'emmarca dins l'àrea de disseny, i serveix com a complement de l'assignatura de Narrativa del 1er trimestre. S'ofereix a aquells alumnes que vulguin especialitzar-se en la narrativa interactiva i la creació de guions per a videojocs la oportunitat de treballar i millorar la seva tècnica literària específica, així com la seva expressió escrita. A més, els alumnes hauran de desenvolupar un Projecte Final: el GDD (Game Design Document) i el guió original per a un videojoc de creació pròpia.

L'assignatura de Disseny Narratiu de Videojocs respon a la importància cada vegada major que el marc narratiu està adquirint dins l'àmbit de la creació de videojocs, tant a les grans produccions com a les propostes independents més arriscades. La formulació d'un argument atractiu i d'uns personatges carismàtics, l'escriptura de diàlegs i textos dins del joc en un estil i registre adients, o l'habilitat de connectar amb el jugador mitjançant la introducció de temes que puguin ser del seu interès, són només alguns dels aspectes que es poden veure reforçats gràcies a la implementació del guió literari com una eina més dins del procés de desenvolupament del joc.

L'assignatura de Disseny Narratiu de Videojocs té un enfocament eminentment pràctic donat que l'alumnat ja disposarà del contingut teòric impartit a l'assignatura de Narrativa. Se'ls oferirà als alumnes la possibilitat d'incloure el Projecte Final de creació d'un GDD i un guió com a part del seu projecte de TFG, o com a projecte independent al marge del TFG. En qualsevol cas, la decisió d'incloure el projecte de GDD de l'assignatura com a part del projecte de TFG quedarà supeditada al criteri del tutor del TFG qui, en última instància, valorarà la idoneïtat de la proposta.

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 denominen jugabilitat.
- E2.2. Dissenyar nivells incloent estratègies, definicions de puzles o la missió a completar, de manera que s'aconsegueixin els objectius que marca el guió.
- E2.3. Dissenyar la narrativa d'un videojoc i específica del guió interactiu.
- E5.1. Escriure i mantenir el conjunt de documents que, en la seva totalitat, es coneixen com a "Game Design Document (GDD)."
- E5.2. Comunicar de manera eficaç a l'equip d'artistes i desenvolupadors i altres membres les especificacions del projecte, a partir del GDD.

Metodologia de treball

Tot i ser una assignatura de caire pràctic, s'hi inclouen algunes sessions teòriques prèvies a la realització dels exercicis que garanteixin una comprensió adient del què es demana. S'explicaran els conceptes més importants per tal d'assolir els objectius d'aprenentatge de l'assignatura. S'implementarà, doncs, una metodologia d'aprenentatge mitjançant exemples (learning by example). Es treballarà també la co-avaluació entre els alumnes.

Cada alumne ha de presentar un projecte final (Activitat 4 - GDD) que consisteix en l'escriptura del guió original d'un videojoc. L'alumne ha de plantejar i defensar setmanalment la seva proposta davant la resta de la classe, que proporcionarà el seu feedback. Les fases d'escriptura es divideixen en: log-line o premissa argumental, sinopsi, tractament o escaleta i, finalment, diàleg.

Tindran lloc a l'aula les lectures dels treballs que els alumnes realitzaran per compte propi. Donada la naturalesa del taller, on es dedicaran moltes hores a la lectura, anàlisi i reescriptura dels treballs dels alumnes, el número màxim d'alumnes no hauria de superar els 15 estudiants, per facilitar així que se li dediqui el mateix temps i la mateixa atenció a cada projecte.

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe magistral, presentacions, càpsules de vídeo, estudi de casos, jocs de rol, aprenentatge col·laboratiu, resolució de problemes, aprenentatge basat en preguntes, tutories no presencials.

Continguts

El temari de l'assignatura està sintetitzat en els següents punts:

1. Del guió audiovisual al guió interactiu.
 - 1.1. Conceptes bàsics per al desenvolupament del Projecte Final: log-line, sinopsi, escaleta/tractament i diàleg.
 - 1.2. Les eines del guionista: els conflictes, el to, les premisses argumentals, l'atmosfera, flash-backs i flash-forwards, cliff-hangers, els dilemes, les sinergies entre el guió i el disseny de nivells.
 - 1.3. Quina història vull explicar? Per què ho vull fer? A qui em vull adreçar? És una història original/necessària? Pretenc entretenir/denunciar/adoctrinar? Quin és el meu posicionament com a autor/guionista?
 - 1.4. Construcció de personatges. Arquetips. Descripcions físiques i psicològiques. Aprenentatge emocional del jugador.
 - 1.5. Narrativa visual. Fonaments de realització i muntatge. Planificació amb intenció. Capacitats expressives de l'enquadrament. Cut-scenes.

2. Narratives interactives. Història, present i horitzons.

2.1. De les aventures conversacionals als videojocs AAA. Un breu repàs als guions més rellevants de la història dels videojocs. Lectures i visionats d'exemples pràctics i referencials.

2.2. Maridatge entre la història i la mecànica (narració vs. interacció): objectius, obstacles, regles, accions, objectes, dosificació de la informació.

2.3. Estructures: lineals, no lineals, ramificades, finals múltiples. El rol del narrador. Punts de vista.

2.4. Escripció de diàlegs. Classificació segons el gènere. Quadres de diàlegs. Diàlegs incidentals. Acotacions. El treball de l'actor de doblatge.

2.5. Immersió en un univers que neix de la història i, alhora, ajuda a narrar-la. Creació de noms propis. Descripció de localitzacions i espais. Creació d'un marc històric, d'un context, d'una lògica, un significat, etc.

3. El guió interactiu aplicat al món professional. Creació d'un GDD.

3.1. Formats: presentació formal d'un guió de videojoc.

3.2. Treball en equip. Reescriptures. Dinàmiques de desenvolupament.

3.3. Pitch: com vendre un projecte de guió de videojoc. Guió mainstream vs. guió indie: diferències, avantatges i inconvenients.

Activitats d'aprenentatge

A1. Exercici a casa: Anàlisi i redacció d'una estructura en 3 actes. (Evidència del Resultat d'Aprenentatge E2.3)

Treball individual. Anàlisi i redacció d'una estructura en tres actes de llargmetratge, episodi de telesèrie o llibre ja publicat, a mode d'exercici pràctic.

A2. Exercici a classe: Disseny d'una cut-scene. (Evidència del Resultat d'Aprenentatge E2.3, E5.1, E5.2)

Treball individual. Disseny i elaboració d'una cut-scene mitjançant un story-board. Narrativa visual. Fonaments de planificació i realització audiovisual.

A3. Pràctiques de Laboratori: Fases del Viatge de l'Heroi. (Evidència del Resultat d'Aprenentatge E2.3)

Treball individual. Presentació d'un fragment d'una pel·lícula, sèrie o videojoc que representi una fase específica del viatge de l'heroi (Joseph Campbell).

A4. Treball individual o en parelles: GDD. (Evidència del Resultat d'Aprenentatge E2.1, E2.2, E2.3, E5.1, E5.2)

Projecte final. Elaboració d'un GDD (Game Design Document) que inclogui seccions com, per exemple: sinopsi argumental, fitxa de personatges, rerefons narratiu, descripció d'entorns, escenaris, ambients, descripció de mecàniques / gameplay, descripció de puzzles, diàlegs / diàlegs ambientals, textos in-game, sinopsi de venda / claims comercials, etc.

criteris generals de les activitats:

Per a cada activitat, el professor informará de les normes i condicions particulars que la regeixin, inclosos els terminis i els medis de lliurament.

No s'acceptaran lliuraments fora dels terminis que s'indiquin i mitjançant medis no especificats en les normes.

Les activitats individuals pressuposen el compromís de l'alumnat de realitzar-les de manera individual. Es consideraran suspeses totes aquelles activitats en què l'estudiant no compleixi aquest compromís.

Igualment, les activitats que s'hagin de realitzar en grup pressuposen el compromís per part de l'alumnat que l'integra de realitzar-les en el si del grup. Es consideraran suspeses totes aquelles activitats en què el grup no hagi respectat aquest compromís. La responsabilitat dels resultats del treball és del grup, i no de les individualitats que el componen.

Tant a les redaccions com a les presentacions es tindrà en compte tant el contingut com la forma, inclosa la ortografia. Els treballs que no compleixin uns requisits mínims a nivell formal no seran avaluats, per tant es puntuaran amb zero punts.

Qualsevol activitat no lliurada es puntuarà amb zero punts.

Qualsevol activitat on es detecti còpia i/o plagi es puntuarà amb zero punts, al marge d'altres accions disciplinàries que es puguin posar en marxa.

Qualsevol activitat que no compleixi els requisits especificats a les normes es puntuarà amb zero punts.

Sistema d'avaluació

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

A1. Exercici a casa: Anàlisi i redacció d'una estructura en 3 actes. 20% de la nota final.

A2. Exercici a classe: Disseny d'una cut-scene. 20% de la nota final.

A3. Pràctiques de laboratori: Fases del Viatge de l'Herói. 20% de la nota final.

A4. Treball individual o en parelles: GDD. 40% de la nota final.

Nota final: A1 0,2 + A2 0,2 + A3 0,2 + A4 0,4

Consideracions

Qualsevol activitat lliurada fora del termini establert quedarà automàticament suspesa. Si l'Activitat 4 (GDD) queda suspesa, l'alumne haurà de lliurar una nova versió de la mateixa seguint les indicacions i els comentaris del professor, i ho haurà de fer durant el període de recuperació establert pel Cap d'Estudis. També és important remarcar que l'alumne que obtingui un NP (No Presentat) a l'Activitat 4 (GDD), no tindrà dret a realitzar la recuperació.

Per tal de dur a terme les activitats pràctiques i, en particular, l'Activitat 4 (GDD), el professor actuarà com a script-doctor de cadascun dels projectes, i en farà un seguiment mitjançant sessions en grup i també individualitzades. L'Activitat 4 (GDD) s'ha de començar a desenvolupar a partir de la segona setmana i al llarg de tot el trimestre. Les lectures a l'aula dels progressos de cadascú han de fomentar la co-avaluació entre els alumnes, i es valoraran positivament les aportacions sobre els treballs de la resta de companys.

Per tal d'avaluar l'Activitat 4 (GDD) i les seccions i/o apartats que aquest inclou es seguirà una rúbrica on quedin reflectides la originalitat de la proposta, l'expressió escrita, la ortografia, la viabilitat del projecte, l'ús adient dels coneixements i tècniques treballats a l'aula, el seguiment que s'ha pogut fer del projecte, etc.

Penalitzacions de treballs escrits presentats: plagis totals o parcials, faltes d'ortografia i puntuació, no utilitzar o no aplicar correctament els correctors ortogràfics, presentacions fora de termini, no seguir les instruccions del treball prèviament establertes, etc. En el context universitari en que ens trobem i al tractar-se d'una assignatura on la redacció és una part fonamental de la mateixa, les errades ortogràfiques, sintàctiques i lexicals són del tot inacceptables i, per tant, es penalitzaran.

L'assistència a classe és obligatòria per tal d'aprovar l'assignatura. Qualsevol alumne que falti a més d'un 20% de les classes sense justificació quedarà automàticament suspès.

Recuperacions

Si la mitjana avaluativa de les activitats no supera el 5, l'alumne quedarà automàticament suspès i haurà de presentar un treball de recuperació. Aquest treball consistirà o bé en desenvolupar apartats addicionals del projecte de GDD o bé en reescriure i reformular apartats del GDD ja lliurats, seguint sempre les indicacions del professor. La nota del treball de recuperació mai podrà superar el 7.

En cas que el treball de recuperació es presenti fora de termini, s'hi detecti plagis o no compleixi amb els criteris establerts prèviament pel professor, l'assignatura quedarà definitivament suspesa.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- - Corbal, José Antonio. (2017). "Curso de Narrativa en Videojuegos". RA-MA Editorial. Madrid.
- - Rogers, Scott. (2010). "Level Up." Wiley.
- - Schell, Jesse. (2008). "The Art of Game Design." Morgan Kaufmann.
- - Walton, Marek & Suckling, Maurice (2012). "Video Game Writing: From Macro to Micro". Mercury Learning and Information. Dulles.
- - Skolnick, Evan (2014). "Video Game Storytelling". Berkeley: Watson-Guptill Publications.

Complementaris

Bibliografies

- - Juul, Jesper. (2013). "The Art of Failure." MIT Press.
- - Bittanti, Matteo et altri. (2008). "L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva (Vol. 7)". Eumo Editorial.
- - Campbell, Joseph (1959). "El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito". Fondo de Cultura Económica.
- - Martínez Rodríguez, Iván (2015). "Análisis narrativo del guión de videojuego". Editorial Síntesis. Madrid.
-

- McKee, Robert (2011). "El gui3n." Alba Editorial.