

## DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJCS

### 107513 - NARRATIVA

#### Informació general

- Curs acadèmic 2022/23
- Curs: Cinquè
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
  - Antonio José Planells De La Maza [<aplanells@tecnocampus.cat>](mailto:aplanells@tecnocampus.cat)

#### Llengües de docència

- Català

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

#### Presentació de l'assignatura

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.

**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 forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.**

**El Tecnocampus posarà a l'abast del professorat i l'alumnat les eines digitals necessàries per poder dur a terme l'assignatura, així com guies i recomanacions que facilitin l'adaptació a la modalitat no presencial.**

#### Competències/Resultats d'aprenentatge

##### Bàsica

- B1\_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que tingui la seva base en l'educació secundària general, i s'acostumi a trobar a un nivell que, tot i que amb el suport de llibre de text avançats, inclogui també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- B2\_ Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que demostrin mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B3\_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científica o ètica

- B4\_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat

## 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 els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats a cada titulació
- T2\_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membres més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

## Continguts

---

### 1. Hi ha una narrativa en els videojocs?

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

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

#### 2.1. Coneixement i acció

- 2.1.1. El narrador en els videojocs: graus d'existència i tipologia
- 2.1.2. A qui segueix el narrador? El focus i la focalització
- 2.1.3. Trencant les regles: la metalepsis

#### 2.2. Articulació espai-temporal

- 2.2.1. L'espai
- 2.2.2. La temporalitat narrativa en el videojoc

#### 2.3. El personatge

- 2.3.1 Concepte de personatge interactiu
- 2.3.2 Identificació i control de l'usuari
- 2.3.3 Configuració i arc de transformació
- 2.3.4 Caracterització emocional, psicològica i accions

#### 2.4. Funció narrativa de l'estil

- 2.4.1 El so
- 2.4.2 El disseny de la interfície
- 2.4.3 Abstracció i hiperrealisme
- 2.4.4 Tensió emocional narrativa i tensió emocional del joc

#### 2.5. Estructures narratives i models de joc

- 2.5.1 L'acció com a motor narratiu
- 2.5.2 Trames, conflicte i objectius
- 2.5.3 La relació de les trames amb les regles
- 2.5.4 Estructura d'actes i nivells
- 2.5.5 Ritme de joc i ritme narratiu
- 2.5.6 Clímax, resolució i balanç quantitatiu del joc

### 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
- 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

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

No definides

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

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

**A1. Exercici a realitzar a classe o a casa: Lectura d'articles 10%**

**A2. Pràctica de laboratori - Grupal: Documentació Narrativa: Concept, Story, Backstory i documentació 20%**

**A3. Pràctica de laboratori - Grupal: Prototipat: Missions, diàlegs lineals i no lineals 20%**

**A4. Examen final 50%**

Nota final = A1 0,1 + A2 0,2 + A3 0,2 + A4 0.5

#### Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Les activitats i els exàmens exposen la reducció de nota per problemes de redacció en el seu enunciat.
- 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 plagiat en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagiat, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a la Cap d'estudis 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 4.
- 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 nota de l'activitat A4. 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.