

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

### 107513 - NARRATIVA

#### Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Cinquè
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
  - Antonio José Planells De La Maza [<aplanelles@tecnocampus.cat>](mailto:aplanelles@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.

#### 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 sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que demostren 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. Conceptes preliminars.

- 1.1. Narració vs. Ficció. Relat vs. Món.
- 1.2. Rerefons (Backstory) i Context (Setting).

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

- 2.1. Història, successos i estructures narratives.
  - 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 De la Narrativa Ambiental a la Narrativa Indexical.
- 2.2. Els existents: El personatge i l'espai
  - 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
  - 2.2.5. Les tipologies de l'espai i la construcció dels eixos.

### 3. Disseny Narratiu (I): Worldbuilding, quests, diàlegs i puzles.

- 3.1 Narrative Designer i figures afins: guionista, escriptor i dissenyador de jocs.
- 3.2 El Worldbuilding: oportunitats i límits.
- 3.3. El disseny de missions o quests.
- 3.4. Els diàlegs lineals i no lineals.
- 3.5. El disseny de puzles narratius.
- 3.6. Cas d'estudi.

### 4. Disseny Narratiu (II): La posada en escena i la creació de cinemàtiques.

- 4.1. La composició i el quadre.

4.2. Tipologies de plans i moviments de càmera.

4.3. El fora de camp i el pla pictòric.

## 5. Narratologia Audiovisual i Interactiva.

5.1. El model triàdic de Genette.

5.2. El temps: duració, ordre i freqüència.

5.3. La veu: el narrador.

5.4. El mode: focus i focalització.

5.5. La ruptura: Metalepsis.

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

- 04 - Educació de qualitat

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

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'un joc narratiu 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.
- Les faltes d'ortografia, les incorreccions en la redacció i els problemes formals i tècnics específics de l'assignatura es penalitzaran amb 0,10 punts, fins un màxim de 4 punts, en totes les activitats i proves avaluable. En el cas de l'examen final ordinari i de recuperació la reducció màxima serà de 2 punts.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- En el cas de detectar un plagi, copia o frau en qualsevol activitat o prova avaluable aquesta obtindrà automàticament una qualificació final de 0. Addicionalment, en casos de còpia o frau, és responsable de la conducta tant qui copia com qui deixa copiar, i les conseqüències de la conducta afecten tots els estudiants implicats en l'actuació irregular. Independentment del suspens provocat pel plagi, copia o frau, el professor comunicarà a la Direcció del Departament la situació per a que es prenguin les mesures aplicables en matèria de règim sancionador i la incoació del pertinent expedient disciplinari.

### 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 nota 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.