

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106411 - NARRATIVA

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Quart
- 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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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.
-

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.

No definides

Continguts

1. Conceptes preliminars.

- 1.1. Narració vs. Ficció. Relat vs. Món. El concepte de món possible i món ludoficcional.
- 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): qüestions, diàlegs i puzles.

- 3.1 Narrative Designer i figures afins: guionista, escriptor i dissenyador de jocs.
- 3.2. El disseny de missions o qüestions.
- 3.3. Els diàlegs lineals i no lineals.
- 3.4. El disseny de puzles narratius.
- 3.5. 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 (I): dimensió formal

- 5.1. El temps: duració, ordre i freqüència.
- 5.2. La veu: el narrador.
- 5.3. La ruptura: Metalepsis.

6. Narratologia Audiovisual i Interactiva (II): els arguments universals

- 6.1. Del mitema al motiu narratiu i la vertebració dels arguments
- 6.2. El laberint com estructura primordial
- 6.3. Els arguments del viatge: la cerca del tresor, el retorn a la llar i la fundació de la pàtria
- 6.4. Els arguments del poder: la venjança, la resistència i l'exercici de l'autoritat
- 6.5. Els arguments de l'amor, la família i la pèrdua
- 6.6. El mirall, la pulsio creadora i la lluita entre la llum i la foscor

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 04 - Educació de qualitat

Activitats i 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 d'un joc narratiu 30%

A3. Examen final 40%

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

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 avaluables. 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.

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.

Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria. En aquest sentit, a l'assignatura de Narrativa no s'admet l'ús d'intel·ligència artificial en cap de les seves activitats.

Bibliografia i Recursos

- Anyó, Lluís (2016). El jugador implicado: Videojuegos y narraciones. Barcelona: Laertes.
- Aristóteles (2004). Poética. Madrid: Alianza Editorial.
- Balló, Jordi & Pérez, Xavier (2006). La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine. Barcelona: Anagrama.
- Bateman, Chris (Ed.). (2021). Game writing: Narrative skills for videogames. New York: Bloomsbury.
- Bordwell, David (1996). La narración en el cine de ficción. Barcelona: Paidós.
- Campbell, Joseph (1959). El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cuadrado Alvarado, Alfonso (2017). Narración Audiovisual. Madrid: Síntesis.
- Gaudreault, André & Jost, François (1995). El relato cinematográfico. Cine y Narratología. Barcelona: Paidós.
- Heussner, Tobias (Ed.)(2019). The Advanced Game Narrative Toolbox. Abingdon: CRC Press.
- Katz, Steven (2005). Plano a plano: de la idea a la pantalla. Madrid: Plot.
- King, Stephen (2018). Mientras escribo. Madrid: Debolsillo.
- Lebowitz, Josiah & Klug, Chris (2012). Interactive Storytelling for Video Games: Proven Writing Techniques for Role Playing Games, Online Games,

First Person Shooters, and more. Massachusetts: Focal Press.

- Marx, Christy (2007). Writing for animation, comics & games. London: Taylor & Francis.
- McKee, Robert (2011). El guión. Story. Barcelona: Alba Editorial.
- McKee, Robert (2018). El diálogo: El arte de hablar en la página, la escena y la pantalla. Barcelona: Alba Editorial.
- Murray, Janet (1999). Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Paidós.
- Navarro Remesal, Víctor (2016). Libertad dirigida Una gramática del análisis y diseño de videojuegos. Santander: Shangrila.
- Nicklin, Hannah (2022). Writing for Games: Theory and Practice. Boca Ratón: CRC Press.
- Planells de la Maza, Antonio José (2015). Videojuegos y mundos de ficción. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Sheldon, Lee (2014). Character development and storytelling for games (2a edició). Boston: Course Technology.
- Short, Tanya X. & Adams, Tarn (Eds.)(2019). Procedural Storytelling in Game Design. Boca Raton: CRC Press.
- Skolnick, Evan (2014). Video Game Storytelling. Berkeley: Watson-Guptill Publications.
- Cuadrado Alvarado, Alfonso & Planells de la Maza, Antonio José (2020). Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración. Barcelona: UOC Press.
- Heussner, Tobias; Kristen Finley, Toiya; Brandes Hepler, Jennifer & Lemay, Ann (2015). The Game Narrative Toolbox. Abingdon: CRC Press.
- Walton, Marek & Suckling, Maurice (2012). Video Game Writing: From Macro to Micro. Dulles: Mercury Learning and Information.