

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104231 - GUIÓ INTERACTIU

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Segon
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Víctor Manuel Navarro Remesal [<vnnavarro@tecnocampus.cat>](mailto:vnnavarro@tecnocampus.cat)
 - Nataliya Kolesova Kolesova [<nkolesova@tecnocampus.cat>](mailto:nkolesova@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Anglès

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

Presentació de l'assignatura

Guió Interactiu focalitza l'aprenentatge del grau en les formes d'expressió narratives audiovisuals vinculades a la interactivitat en totes les seves formes. El perfil professional per al qual prepara l'assignatura és el de dissenyador narratiu (narrative designer).

L'assignatura forma part de la matèria de multimèdia i animació, però també comprèn altres matèries de formació bàsica com comunicació (guió audiovisual, pel que fa a l'escriptura i creativitat).

Es treballen formats audiovisuals interactius com el cinema interactiu, la visual novel, el documental interactiu, les experiències VR, la aventura gràfica o altres gèneres de videojocs, i també analògics, com els jocs de rol o les escape rooms. A més a més, l'alumne aprendrà a dissenyar i escriure per a aquests formats, mitjançant els coneixements teòrics, la redacció de documents propis de la indústria.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homofòbes, transfòbes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E4_Dissenyar, planificar, editar, programar i comercialitzar aplicacions multimèdia interactives
- E10_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs

Bàsiques i Generals

- G1_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteixin de la base de l'educació secundària general, i s'acostuma a trobar a un nivell que, amb el suport de llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
-

G2_ Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi

- G4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat

No definides

Continguts

0. Introducció a l'assignatura.

BLOC 1. FORMATS I INDÚSTRIA

1. Formats de la narrativa interactiva

1. Videojocs. Gèneres. Aventura gràfica, RPG, altres.
2. Visual novel
3. Ficció interactiva
4. Joc aplicat. Newsgames, adverggames, serious games.
5. Experiències VR
6. Documental interactiu
7. Cinema interactiu
8. Formats analògics. TTRPG, escape room, gamebooks

2. La interactivitat i allò lúdic.

1. Filosofia d'allò lúdic. Què és un joc? Per què juguem?
2. Hipertextualitat i cibertextualitat (model dinàmic)

3. Perfils professionals. L'ecosistema del videojoc i joc no digital. Els rols del dissenyador narratiu i el Game Writer.

BLOC 2. EINES CONCEPTUALS DE DISSENY NARRATIU

4. Estructura i llibertat dirigida

1. Estructura i progressió ludonarrativa. Elements.
2. Estructura hipertextual i estructura dinàmica
3. Tipus de ramificacions
4. Diàlegs no lineals

5. Narrativa i mons de ficció interactius

- 5.1. Narrativa vs. mons de ficció.
- 5.2. Els mons ludoficcional del videojoc.
- 5.3. Arquitectures narratives
- 5.4. Backstory, Story, Setting.

6. MDE. Mecàniques, dinàmiques i experiència de joc.

1. Mecàniques i dinàmiques
2. Experiències i plaers
3. Obstacles i reptes. Obstacles hipertextuals. Elements escape room i puzzle. Incertesa i reptes d'acció.

7. Personatge i avatar

1. El jugador i l'avatar
2. Elements de l'avatarietat
3. Personatges dinàmics

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 05 - Igualtat de gènere
- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

A1. Pràctica. Creació d'una narrativa ramificada en Twine 10%

A2. Pràctica. Creació d'un GDD 20%

A3. Pràctica. Complement al GDD: Estudi de gènere (CCT2 - Gènere) 10%

A4. Pràctica. Pitching del GDD 10%

A5. Teoria. Lectura de papers 10%

A6. Teoria. Examen final 40%

Consideracions:

- L'assignatura consta d'una part teòrica i una pràctica. Cal aprovar tant la part teòrica com la part pràctica per poder aprovar l'assignatura.
- És necessària l'assistència de com a mínim el 80% de les sessions de pràctiques per poder gaudir de l'avaluació continuada. S'acceptaran un màxim de dues faltes d'assistència justificades.
- Si la nota mitjana de les activitats pràctiques és inferior a 5 sobre 10, la part pràctica de l'assignatura queda suspesa i, per tant, l'alumne haurà de recuperar aquesta part de l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- Un examen final amb una nota inferior a 5 sobre 10, independentment de la resta de notes de les activitats, implica que l'alumne haurà de recuperar la part teòrica de l'assignatura.
- Cal presentar-se a l'examen final. En cas de no fer-ho, l'alumne tindrà un NP i no podrà optar a recuperació.
- Tres de les cinc activitats amb NP impliquen que el curs no s'ha seguit i donen lloc a un NP global. En aquest cas, l'alumne tindrà un NP i no podrà optar a recuperació.
- La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a l'assignatura. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.
- L'ús d'IA generativa es considera plagi i frau, en la línia del punt anterior.
- Seguint la normativa, l'ús del mòbil i l'ordinador només està permès quan sigui necessari per a les activitats formatives i, de base, queda fora del moment a moment de l'aula.

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

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.

Bibliografia i Recursos

- Bateman, Chris, ed. Game writing: Narrative skills for videogames. Bloomsbury Publishing USA, 2021.
- Cantallops, M. M. (2023). Rompecabezas: cinco décadas de videojuegos y puzles. Héroes de papel.
- Case, J., Freeze, E., & Pane, S. (2024). Story Mode: The Creative Writer's Guide to Narrative Video Game Design. Bloomsbury Publishing.
- Gifreu, Arnau (2013). "El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo". UOC. Barcelona.
- Hassapopoulou, M. (2024). Interactive Cinema: The Ambiguous Ethics of Media Participation (Vol. 63). U of Minnesota Press.
- Navarro Remesal, Víctor (2019) "Cine Ludens. 50 diálogos entre el juego y el cine". Editorial UOC. Barcelona.
- Planells, Antonio José (2016). "Videojuegos y mundos de ficción". Ediciones Cátedra. Madrid.
- Reed, A. A., Murray, J., & Salter, A. (2020). Adventure games: Playing the outsider. Bloomsbury Publishing USA.
- Ross, Edward. Gamish: Una historia gráfica de los videojuegos. Reservoir Books, 2022.
- Cuadrado, Alfonso; Planells, Antonio José (2020). "Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración" Editorial UOC. Barcelona.
- Navarro, Víctor (2016). "Libertad dirigida Una gramática del análisis y diseño de videojuegos". Shangila. Santander.
- Nicklin, Hannah. Writing for Games: Theory and Practice. CRC Press, 2022.