

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106806 - DISSENY NARRATIU DE VIDEOJOCs

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Optativa
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Daniel Rissech Roig [<drissech@tecnocampus.cat>](mailto:drissech@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- 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.

Presentació de l'assignatura

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.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes 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

- 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.

No definides

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/adocrinar? 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. Escriptura 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.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
-

Activitats i Sistema d'avaluació

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

A1. Anàlisi i redacció d'una estructura en 3 actes. 15% de la nota final.

A2. Disseny i planificació d'una cut-scene. 15% de la nota final.

A3. GDD - Entrega parcial. 15% de la nota final.

A4. Disseny narratiu d'un videojoc basat en un cas real. 15% de la nota final.

A5. GDD - Entrega final. 40% de la nota final.

Nota final: $A1 \times 0,15 + A2 \times 0,15 + A3 \times 0,15 + A4 \times 0,15 + A5 \times 0,4$

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.

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.

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 detectar un plagiat, còpia o frau en qualsevol activitat o prova aevaluable aquesta obtindrà automàticament una qualificació final de 0.

Adicionalment, 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 plagiat, còpia 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.

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 plagiat o no compleixi amb els criteris establerts prèviament pel professor, l'assignatura quedarà definitivament suspesa.

Sobre el frau acadèmic

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

- - 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 guión." Alba Editorial.
-

- 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.