



Guia docent

804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Última modificació: 25/04/2024

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2024 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català, Anglès

PROFESSORAT

Professorat responsable: Borrull Zapata, Mariona

Altres: Anglada Pujol, Ona

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

CEVJ 1. Dissenyar les mecàniques, les regles, l'estructura, el guió i el concepte artístic d'un videojoc, maximitzant la immersió i els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència d'usuari possible.

CEVJ 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

Transversals:

CT4. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat, i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

METODOLOGIES DOCENTS

- Mètode expositiu / lliçó magistral.
- Classe participativa.
- Estudi de casos.
- Treball Autònom.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Concebre la teoria narrativa tradicional en el marc de l'audiovisual i la seva connexió amb els videojocs.
- Identificar els principals elements del relat i de la ficció audiovisual, els desencadenant i els mecanismes de representació de l'espai-temps.
- Desenvolupar la capacitat crítica i reflexiva envers la narrativa en els mitjans audiovisuals.
- Analitzar correctament productes audiovisuals narratius, siguin d'estructura clàssica o contemporània.
- Comprendre l'evolució dels models i les estructures narratives hegemòniques en el context cinematogràfic i del videojoc.
- Conèixer en profunditat els principals conceptes que vinculen la narrativa amb el videojoc.
- Capacitar a l'alumne en l'ús de la interactivitat com una eina d'expressió narrativa.

HORES TOTS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup gran	18,0	12.00
Hores grup mitjà	30,0	20.00
Hores activitats dirigides	12,0	8.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

1. Narrativa audiovisual

Descripció:

1. La narració i la dramàtúrgia
2. Mecanismes de la ficció
 - 2.1 Mecanismes fonamentals
 - 2.2 Mecanismes estructurals
 - 2.3 Mecanismes locals
3. El viatge de l'heroi
4. Gèneres

Dedicació: 45h

Grup gran/Teoria: 20h

Aprenentatge autònom: 25h

2. Llenguatge audiovisual

Descripció:

1. Espai-temps (Casetti i Di Chio, Martin)
2. Les Maneres de Representació (Bordwell)
3. Anàlisi sobre qüestions de posada en escena: color, planificació
4. So i música en l'audiovisual (Chion)
5. Bases per escriure un guió
6. Muntatge (Mitry)
 - 6.1 Introducció a Adobe Premiere

Dedicació: 45h

Grup gran/Teoria: 20h

Aprenentatge autònom: 25h

ACTIVITATS

Pràctica P01. Anàlisi narratiu d'una producció audiovisual [10%]

Descripció:

L'alumne ha d'escollir un producte audiovisual i ha d'analitzar-ne el model narratiu de manera extensa.

Dedicació: 15h

Aprenentatge autònom: 15h



Pràctica P02. Anàlisi lingüística d'una producció audiovisual [15%]

Descripció:

L'alumne ha d'escollir un producte audiovisual i ha d'analitzar-ne el llenguatge audiovisual de manera extensa.

Dedicació: 15h

Aprenentatge autònom: 15h

Pràctica P03. Pràctica muntatge [15%]

Descripció:

Creació d'un curt - Cinemàtica de joc

A més de la cinemàtica en vídeo, es lliurarà:

- Un guió de la cinemàtica al format treballat a classe
- Moodboard amb referències
- Breu memòria (mitja pàgina)

Dedicació: 22h 30m

Aprenentatge autònom: 22h 30m

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

- Anàlisi 1 10%
 - Examen parcial 20%
 - Presentacions del Bloc 2 10%
 - Anàlisi 2 15%
 - Examen final 20%
 - Pràctica final (curt) 15%
 - Actitud 10%
- Els alumnes que participin en l'avaluació continuada i no superin aquesta assignatura, podran presentar-se a la prova de reavaluació en què es reavaluarà el contingut teòric (examen parcial i examen final).

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

- Les activitats, un cop finalitzades, s'han de lliurar al Campus Virtual en el lliurament corresponent i en la data corresponent.
- Els estudiants dedicaran temps de treball autònom (fora d'hores de classe), per a aconseguir aquestes activitats.
- L'avaluació de les activitats no implica solament la resolució d'aquestes, sinó també la presentació que es faci dels resultats (quan l'estudiant o el grup sigui requerit per a això durant les classes).
- Els documents hauran de completar-se seguint les instruccions que en ells es donen, especialment pel que fa als noms d'arxiu i l'estructura del contingut. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte relacionat amb les competències a adquirir i és, per tant, objecte d'avaluació.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Bestard, Maria. Realización audiovisual. Editorial UOC, 2011.
- Mitry, Jean. La semiología en dubte. AKAL, 1990.
- Aumont, Jacques; Marie, Michel. Anàlisi del film. Paidós, 1990.
- Casetti, F.; Chio, F. di. Cómo analizar un film. Barcelona: Paidós, 1991. ISBN 8475096689.
- Chion, M. Como se escribe un guión. Madrid: Cátedra, 1988. ISBN 8437607647.
- Lavandier, Y. La dramaturgia: los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, televisión, cómic. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 2003. ISBN 9788484690900.

Complementària:

- Pérez, Oliver. El arte del entretenimiento: un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales. Laertes, 2015.
- Martín Rodríguez, I.. Análisis narrativo del guión de videojuego. Síntesis, 2015.
- Bordwell, David. La narración en el cine de ficción. Paidós, 1996.
- Gutiérrez, B. . Teoría de la narración audiovisual.. Cátedra, 2006.
- Aristóteles. Poética. Alianza, 2013.
- Planells, Anton. Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Cátedra, 2015.
- Scolari, Carlos. Homo Videoludens 2.0.: de Pacman a la gamification [en línea]. Laboratori de Mitjans Interactius, 2012 Disponible a: <http://hdl.handle.net/10230/26009>.
- Teixes, Ferran. Gamificación: motivar jugando.. UOC, 2015.
- Zunzunegui, S.. Pensar la imagen. Cátedra, 1998.
- Mercader, A; Suárez, R. . Puntos de encuentro en la iconosfera: interacciones en el audiovisual.. Universitat de Barcelona, 2013.
- Bateman, C.M. Game writing: narrative skills for videogames. . Charles River Media, 2007.
- Burch, N. . El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico. Cátedra, 1987.
- Villalobos, J.M. Cine y videojuegos: un diálogo transversal. Arcade, 2014.
- Bazin, A. . ¿Qué es el cine?. Rialp, 1990.
- McKee, R.. El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones.. Alba, 2012.
- Sheldon, L. . Character development and storytelling for games. Course Technology, 2014.
- Torelló, Josep. La música en las maneras de representación cinematográfica. Laboratori de Mitjans Interactius, 2015.
- López Redondo, I. ¿Qué es un videojuego?. Héroes de Papel, 2014.
- Sánchez Navarro, J.. Narrativa Audiovisual. UOC, 2006.
- Font, D.. Paisajes de la modernidad: cine europeo, 1960-1980. Paidós, 2002.