



# Guia docent

## 804236 - NAV - Narrativa Audiovisual

Última modificació: 15/09/2024

**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 VIDEOJOC (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).

Les accions irregulars que poden conduir a una variació significativa de la qualificació d'un o més estudiants constitueixen una realització fraudulenta d'un acte d'avaluació. Aquesta acció comporta la qualificació descriptiva de suspens i numèrica de 0 de l'acte d'avaluació ordinària global de l'assignatura, sense dret a reavaluació.

Si els docents tenen indicis de la utilització d'eines d'IA no permeses en les proves d'avaluació, podran convocar els estudiants implicats a una prova oral o a una reunió per verificar-ne l'autoria.

## 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.