

Contingut

Dades generals	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge	2
Continguts	3
Descripció	3
Índex	3
Metodologia docent	4
Activitats formatives	4
Avaluació i qualificació	5
Avaluació Continuada	5
Revaluació	6
Avaluació única	7
Revaluació	8
Criteris específics de la nota No Presentat:	8
Bibliografia	9
Assignatures recomanades	9
Altres	9

GUIÓ AVANÇAT PER A VIDEOJOCOS

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 204416
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** Assignatura centrada en torno al disseny narratiu de videojuegos, tanto en su vertiente más técnica (escritura) como más conceptual (dirección creativa). El objetivo es entender y desarrollar narrativas efectivas que se acomoden a distintos géneros y formatos
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** castellano / algunos ejercicios en inglés
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** no
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** tercer
- **Semestre:** 5S
- **Professorat:** Francisco Luque

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB4] Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competències generals:

[CG2] Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.

[CG5] Adaptarse al cambio y enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.

Específiques

[CE3] Identificar los principios de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.

[CE11] Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.

[CE15] Desarrollar los diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos, así como de hacer adaptaciones para trasladar un trabajo de un medio a otro.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprender los elementos avanzados de la dramaturgia audiovisual así como los preceptos que rigen la elaboración de guiones no lineales. Estas herramientas enriquecen, desde un punto de guion no lineal, todas sus producciones en materia de producto y/o servicio digital.

Continguts

Descripció

El objetivo de esta clase es afrontar el aspecto narrativo de los videojuegos de manera profundamente práctica, mediante distintos desafíos. Se sacará filo al estilo a través de ejercicios centrados en la escritura pura y dura; pero también incluiremos contenidos relacionados con el diseño narrativo y la dirección creativa.

Intentaremos entender la flexibilidad que nos ofrece el medio de los videojuegos, explorando distintas formas que la narrativa puede tomar para amoldarse a diferentes mecánicas y géneros.

Cada clase incluirá al menos un nuevo desafío que deberá ser completado durante la semana para ser presentado y discutido al principio de la clase siguiente. Tendremos desafíos de índole más creativa en los que ampliaremos la manera en que entendemos la narrativa aplicada a los videojuegos, escapando de ideas y conceptos trillados; pero también ejercicios individuales puramente estilísticos en los que ejercitaremos nuestro dominio de la prosa.

Índex

1. Introducció
2. El ABC de la escritura
 - 2.1. 2.1 Ideas e imàgenes
 - 2.2. 2.2 Estilística
 - 2.3. 2.3 Tramas y conflicto
3. El arte de crear
 - 3.1. 3.1 Cómo crear personajes
 - 3.2. 3.2 Cómo crear química
 - 3.3. 3.3 Cómo crear mundos
4. Rizando el rizo
 - 4.1. Subvertir las expectativas
 - 4.2. Humor y absurdo
5. Narrativa y videojuegos
 - 5.1. Maridando diseño y narrativa
 - 5.2. Generación de narrativa
 - 5.3. Disrupciones del lenguaje
 - 5.4. Interfaces
 - 5.5. Interacción
6. Monster Prom (durante el todo el curso)
 - 6.1. Estructura narrativa
 - 6.2. Tono
 - 6.3. Personajes
 - 6.4. Creación de personajes
 - 6.5. Creación de eventos
 - 6.6. Creación de diálogos

Metodologia docent

Las sesiones de clase se organizarán de forma que en primer lugar se comentarán los ejercicios hechos de la semana pasada. Luego, se introducirá el nuevo tema a partir de teoría, análisis de casos reales y práctica (mediante pequeños ejercicios y comentarios). Al final se propondrá un nuevo desafío que se empezará a desarrollar en el último tramo de la clase, para pasar a ser el ejercicio a realizar durante la semana, y cuyo análisis y comentario será la apertura de la siguiente clase.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Teoría	Presencial	30	0	30
Resolución de problemas	Presencial	30	0	30
Ejercicios y trabajos tutelados	Treball dirigit	0	60	60
Estudio y documentación	Aprenentatge autònom	0	30	30
		60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB4], [CG5], [CE3], [CE11], [CE15]	Set. 4, 5, 7, i 10	Trabajo en grupo o individual*	Ejercicios de escritura y diseño narrativo (previsión de 4 ejercicios)
AA2	[CB4], [CG5], [CE3], [CE11], [CE15]	Set. 13 i 14	Trabajo en grupo o individual*	Ejercicios de diseño y narrativa (previsión de 2 ejercicios)
AA3	[CG2], [CE3], [CE11], [CE15]	Set. 8, 12, Avaluació	Trabajo principalmente individual	Trabajo final (<i>Monster Prom</i>). Consta de tres partes: creación de personajes, creación de eventos y creación de diálogos

(*) Según instrucciones del profesor

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.3 \cdot [\text{AA1}] + 0.25 \cdot [\text{AA2}] + 0.45 \cdot [\text{AA3}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- La nota [AA1] es la media ponderada de diversos ejercicios propuestos durante el semestre
 - Si algún ejercicio de los que pondera para [AA1] está suspendido, la nota màxima de [AA1] será un 4
- La nota [AA2] es la media ponderada de diversos ejercicios propuestos durante el semestre
 - Si algún ejercicio de los que pondera para [AA2] está suspendido, la nota màxima de [AA2] será un 4
- La nota [AA3] consta de tres partes: creación de personajes, creación de eventos y creación de diálogos, que ponderan según la siguiente ecuación:

$$[\text{AA3}] = ([\text{Creación de personajes}] + [\text{Creación de eventos}] + 2.5 \cdot [\text{Creación de diálogos}]) / 4.5$$

- Si [Creación de diálogos] > [AA3], entonces [AA3] = [Creación de diálogos]
- Si algún ejercicio de los que pondera para [AA3] está suspendido, la nota màxima de [AA3] será un 4
- Si nota [AA1] < 5, la Nota final [avaluació] serà un 4
- Si nota [AA2] < 5, la Nota final [avaluació] serà un 4
- Si nota [AA3] < 5, la Nota final [avaluació] serà un 4

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació			Reavaluació		
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Trabajo individual y en grupo	AR1	Reavaluació	Trabajo individual y en grupo	Reentrega de los ejercicios. El enunciado puede variar
AA3	Trabajo individual y en grupo	AR2	Reavaluació	Trabajo individual y en grupo	Reentrega de los ejercicios. El enunciado puede variar
AA3	Trabajo principalmente individual	AR3	Reavaluació	Trabajo principalmente individual	Reentrega

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.3 \cdot [\text{AR1}] + 0.25 \cdot [\text{AR2}] + 0.45 \cdot [\text{AR3}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es pren la nota d'avaluació
- La nota [AR1] es la media ponderada de diversos ejercicios
 - Si algún ejercicio de los que pondera para [AR1] está suspendido, la nota màxima de [AR1] será un 4
- La nota [AR2] es la media ponderada de diversos ejercicios
 - Si algún ejercicio de los que pondera para [AR2] está suspendido, la nota màxima de [AR2] será un 4
- La nota [AR3] consta de tres partes: creación de personajes, creación de eventos y creación de diálogos, que ponderan según la siguiente ecuación:

$$[\text{AR3}] = ((\text{Creación de personajes}_R) + [\text{Creación de eventos}_R] + 2.5 \cdot [\text{Creación de diálogos}_R]) / 4.5$$

- Si [Creación de diálogos_R] > [AR3], entonces [AR3] = [Creación de diálogos_R]
- Si algún ejercicio de los que pondera para [AR3] está suspendido, la nota màxima de [AR3] será un 4
- Si nota [AR1] < 5, la Nota final [reavaluació] serà un 4
- Si nota [AR2] < 5, la Nota final [reavaluació] serà un 4
- Si nota [AR3] < 5, la Nota final [reavaluació] serà un 4

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB4], [CG5], [CE3], [CE11], [CE15]	Set. 11	Trabajo individual	Ejercicios de escritura y diseño narrativo (previsión de 4 ejercicios)
AA2	[CB4], [CG5], [CE3], [CE11], [CE15]	Set. 15	Trabajo individual	Ejercicios de diseño y narrativa (previsión de 2 ejercicios)
AA3	[CG2], [CE3], [CE11], [CE15]	Avaluació	Trabajo individual	Trabajo final (<i>Monster Prom</i>). Consta de tres partes: creación de personajes, creación de eventos y creación de diálogos

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.3 \cdot [\text{AA1}] + 0.25 \cdot [\text{AA2}] + 0.45 \cdot [\text{AA3}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- La entrega de [AA1] y [AA2] constarán de dos partes:
 - En la primera entrega deberán entregarse todos los trabajos propuestos desde el inicio del curso hasta la Semana 11
 - En la segunda entrega deberán entregarse todos los trabajos propuestos desde la anterior entrega
 - Si algún ejercicio de los que pondera para [AA1] está suspendido, la nota màxima de [AA1] será un 4
 - Si algún ejercicio de los que pondera para [AA2] está suspendido, la nota màxima de [AA2] será un 4
- La nota [AA3] consta de tres partes: creación de personajes, creación de eventos y creación de diálogos, que ponderan según la siguiente ecuación:

$$[\text{AA3}] = ([\text{Creación de personajes}] + [\text{Creación de eventos}] + 2.5 \cdot [\text{Creación de diálogos}]) / 0.45$$

- Si [Creación de diálogos] > [AA3], entonces [AA3] = [Creación de diálogos]
- Si algún ejercicio de los que pondera para [AA3] está suspendido, la nota màxima de [AA3] será un 4
- Si nota [AA1] < 5, la Nota final [avaluació] serà un 4
- Si nota [AA2] < 5, la Nota final [avaluació] serà un 4
- Si nota [AA3] < 5, la Nota final [avaluació] serà un 4

Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació			Revaluació		
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observacions
AA1	Trabajo individual y en grupo	AR1	Revaluació	Trabajo individual y en grupo	Reentrega de los ejercicios. El enunciado puede variar
AA3	Trabajo individual y en grupo	AR2	Revaluació	Trabajo individual y en grupo	Reentrega de los ejercicios. El enunciado puede variar
AA3	Trabajo principalmente individual	AR3	Revaluació	Trabajo principalmente individual	Reentrega

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.3 \cdot [\text{AR1}] + 0.25 \cdot [\text{AR2}] + 0.45 \cdot [\text{AR3}]$$

Críteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació
- La nota [AR1] es la media ponderada de diversos exercicis
 - Si algun exercici de los que pondera para [AR1] está suspendido, la nota màxima de [AR1] será un 4
- La nota [AR2] es la media ponderada de diversos exercicis
 - Si algun exercici de los que pondera para [AR2] está suspendido, la nota màxima de [AR2] será un 4
- La nota [AR3] consta de tres partes: creació de personajés, creació de eventos y creació de diàlogos, que ponderan según la siguiente ecuación:

$$[\text{AR3}] = ([\text{Creación de personajes}_R] + [\text{Creación de eventos}_R] + 2.5 \cdot [\text{Creación de diálogos}_R]) / 4.5$$

- Si $[\text{Creación de diálogos}_R] > [\text{AR3}]$, entonces $[\text{AR3}] = [\text{Creación de diálogos}_R]$
- Si algun exercici de los que pondera para [AR3] está suspendido, la nota màxima de [AR3] será un 4
- Si nota [AR1] < 5, la Nota final [revaluació] será un 4
- Si nota [AR2] < 5, la Nota final [revaluació] será un 4
- Si nota [AR3] < 5, la Nota final [revaluació] será un 4

Críteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

Bibliografia

Bàsica:

- KUNDERA, Milan (1986). *El arte de la novela*. Barcelona. Tusquets Editores.
- LODGE, David (1992). *El arte de la ficción*. Barcelona. Ediciones Península.

Complementària:

- KUNDERA, Milan (1984). *La insoporable levedad del ser*. Barcelona. Tusquets Editores.
- BORGES, Jorge Luis (1944). *Ficciones*. Madrid. Alianza Editorial.

Recursos online:

-

Assignatures recomanades

- XXXX

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient.