

## Contingut

|  |    |
|--|----|
| Dades generals                               | 2  |
| Competències                                 | 2  |
| Bàsiques i generals                          | 2  |
| Específiques                                 | 2  |
| Resultats d'aprenentatge                     | 3  |
| Continguts                                   | 4  |
| Descripció                                   | 4  |
| Índex  | 4  |
| Metodologia docent                           | 6  |
| Activitats formatives                        | 6  |
| Avaluació i qualificació                     | 7  |
| Avaluació Continuada                         | 7  |
| Revaluació                                   | 8  |
| Avaluació única                              | 9  |
| Revaluació                                   | 10 |
| Criteris específics de la nota No Presentat: | 10 |
| Bibliografia                                 | 11 |
| Assignatures recomanades                     | 11 |
| Altres                                       | 11 |

# GUIÓ AVANÇAT PER A VIDEOJOC

## Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 204416
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** Assignatura centrada al voltant del disseny narratiu de videojocs tant en la seva vessant més tècnica (escriptura), com en la conceptual (direcció creativa). L'objectiu és entendre els principis i aplicar-los per a desenvolupar narratives efectives associades a diferents gèneres i formats.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Castellà (alguns exercicis, en anglès)
- **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 ([francisco.luque@enti.cat](mailto:francisco.luque@enti.cat))

## Competències

### Bàsiques i generals

#### Competències bàsiques:

[CB4] Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

#### Competències generals:

[CG2] Treballar autònomament, de forma organitzada i amb resistència a les situacions frustrants i amb tensió.

### Específiques

[CE3] Identificar els principis de la narrativa en relació amb els mitjans audiovisuals i la seva especificitat cultural.

[CE11] Aplicar coneixements de composició i narrativa audiovisual a la realització, planificació i edició de seqüències i plans.

[CE15] Desenvolupar els diferents tipus de guions segons el mitjà al qual vagin dirigits, així com fer adaptacions per traslladar un treball d'un mitjà a un altre.

## Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprendre els elements avançats de la dramàtúrgia audiovisual, així com els preceptes que regeixen l'elaboració de guions no lineals. Aquestes eines enriqueixen, des d'un punt de vista de guió no lineal, totes les seves produccions en matèria de producte i/o servei digitals.

# Continguts

## Descripció

L'objectiu de l'assignatura és afrontar l'aspecte narratiu dels videojocs de forma pràctica, mitjançant un seguit de reptes. Es perfeccionarà l'estil a través d'exercicis centrats en l'escriptura; també s'inclouran continguts relacionats amb el disseny narratiu, la direcció creativa, la narrativa audiovisual i en videojocs. Es persegueix entendre la flexibilitat que ens ofereix el medi dels videojocs, explorant diferents formes que la narrativa pot adoptar per adaptar-se a diferents mecàniques i gèneres.

Cada classe inclourà almenys un nou repte que haurà de ser dut a terme durant la setmana per tal de presentar-lo i discutir-lo a la sessió següent. Hi haurà reptes de tipus més creatiu en els que ampliarem la forma com entenem la narrativa en els videojocs, escapant d'idees i conceptes sovint esgotats; però també exercicis individuals de caire estilístic en els que exercitarem el domini de la prosa.

## Índex

1. **Introducció**
2. **L'ABC de l'escriptura**
  - 2.1. Idees i imatges
  - 2.2. Estilística
  - 2.3. Trames i conflicte
3. **L'art de crear**
  - 3.1. Com crear personatges
  - 3.2. Com crear química
  - 3.3. Com crear mons
4. **Filant prim**
  - 4.1. Subvertir les expectatives
  - 4.2. Humor i absurd
  - 4.3. Guió no lineal
5. **Narrativa audiovisual**
  - 5.1. Seqüències, plans i moviments
  - 5.2. El camp i el fora de camp
  - 5.3. Composició
  - 5.4. Muntatge i edició
6. **Narrativa i videojocs**
  - 6.1. Maridant disseny i narrativa
  - 6.2. Generació de narrativa
  - 6.3. Disrupcions en el llenguatge
  - 6.4. Interfícies
  - 6.5. Interacció
7. **Cas pràctic: Monster Prom (durant tot el curs)**
  - 7.1. Estructura narrativa
  - 7.2. To

- 7.3. Personatges
- 7.4. Creació de personatges
- 7.5. Creació d'esdeveniments
- 7.6. Creació de diàlegs

## Metodologia docent

Les sessions de classe s'organitzaran de forma que en primer lloc es discutiran els exercicis realitzats la setmana anterior. Després, s'introduirà un nou tema a partir de la presentació de conceptes teòrics, anàlisis de casos reals i pràctica. Finalment, es proposarà un nou repte que es començarà a desenvolupar en el darrer tram de la classe, per a passar a ser l'exercici a realitzar durant la setmana.

## Activitats formatives

| Activitat                     | Tipus                | Hores amb professor | Hores sense professor | Total      |
|-------------------------------|----------------------|---------------------|-----------------------|------------|
| Classe teòrica                | Presencial           | 30                  | 0                     | 30         |
| Pràctiques                    | Presencial           | 30                  | 0                     | 30         |
| Exercicis i treballs tutelats | Treball dirigit      | 0                   | 60                    | 60         |
| Estudi i documentació         | Aprenentatge autònom | 0                   | 30                    | 30         |
|                               |                      | <b>60</b>           | <b>90</b>             | <b>150</b> |

# 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                          | [CB2], [CG2], [CE3], [CE11], [CE15] | Set. 4, 5, 7, i 10    | Treball en grup / individual *   | Exercicis d'escriptura i disseny narratiu (previsió de 4 exercicis)   |
| AA2                          | [CB2], [CG2], [CE3], [CE11], [CE15] | Set. 13 i 14          | Treball en grup / individual *   | Exercicis de disseny i narrativa (previsió de 2 exercicis)  |
| AA3                          | [CB2], [CG2], [CE3], [CE11], [CE15] | Set. 8, 12, Avaluació | Treball principalment individual | Treball final ( <i>Monster Prom</i> ). Consta de tres parts: creació de personatges, creació d'esdeveniments i creació de diàlegs |

(\*) Segons instruccions del professor

### 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] és la mitjana ponderada de diversos exercicis proposats durant el semestre.
  - Si algun exercici dels que pondera per [AA1] està suspès, la nota màxima de [AA1] serà un 4.
- La nota [AA2] és la mitjana ponderada de diversos exercicis proposats durant el semestre.
  - Si algun exercici dels que pondera per [AA2] està suspès, la nota màxima de [AA2] serà un 4.
- La nota [AA3] consta de tres parts: creació de personatges, creació d'esdeveniments i creació de diàlegs, que ponderaran segons l'equació següent:
  - $[\text{AA3}] = ([\text{Creació de personatges}] + [\text{Creació d'esdeveniments}] + 2.5 \cdot [\text{Creació de diàlegs}]) / 4.5$
  - Si  $[\text{Creació de diàlegs}] > [\text{AA3}]$ , llavors  $[\text{AA3}] = [\text{Creació de diàlegs}]$ .
  - Si algun exercici dels que pondera per [AA3] està suspès, la nota màxima de [AA3] serà 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                                       | Treball en grup / individual     | AR1         | Reavaluació | Treball en grup / individual     | Reentrega dels exercicis. L'enunciat pot variar. |
| AA3                                       | Treball en grup / individual     | AR2         | Reavaluació | Treball en grup / individual     | Reentrega dels exercicis. L'enunciat pot variar  |
| AA3                                       | Treball principalment individual | AR3         | Reavaluació | Treball principalment 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 presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- La nota [AR1] és la mitjana ponderada de diversos exercicis proposats durant el semestre.
  - Si algun exercici dels que pondera per [AR1] està suspès, la nota màxima de [AR1] serà un 4.
- La nota [AR2] és la mitjana ponderada de diversos exercicis proposats durant el semestre.
  - Si algun exercici dels que pondera per [AR2] està suspès, la nota màxima de [AR2] serà un 4.
- La nota [AR3] consta de tres parts: creació de personatges, creació d'esdeveniments i creació de diàlegs, que ponderaran segons l'equació següent:
 
$$[\text{AR3}] = ([\text{Creació de personatges}] + [\text{Creació d'esdeveniments}] + 2.5 \cdot [\text{Creació de diàlegs}]) / 4.5$$
  - Si [Creació de diàlegs] > [AR3], llavors [AR3] = [Creació de diàlegs].
  - Si algun exercici dels que pondera per [AR3] està suspès, la nota màxima de [AR3] serà un 4.
- Si nota [AR1] < 5, la Nota final [avaluació] serà un 4.
- Si nota [AR2] < 5, la Nota final [avaluació] serà un 4.
- Si nota [AR3] < 5, la Nota final [avaluació] 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   | Treball individual | Exercicis d'escriptura i disseny narratiu (previsió de 4 exercicis)   |
| AA2                       | [CB4], [CG5], [CE3], [CE11], [CE15] | Set. 15   | Treball individual | Exercicis de disseny i narrativa (previsió de 2 exercicis)  |
| AA3                       | [CB4], [CG5], [CE3], [CE11], [CE15] | Avaluació | Treball individual | Treball final ( <i>Monster Prom</i> ). Consta de tres parts: creació de personatges, creació d'esdeveniments i creació de diàlegs |

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.
- L'entrega de [AA1] i [AA2] constarà de dues parts:
  - La primera entrega inclou tots els treballs proposats des de l'inici del curs i fins a la setmana 8.
  - La segona entrega inclou tots els treballs proposats des de la setmana 8.
  - Si algun exercici dels que pondera per [AA1] està suspès, la nota màxima de [AA1] serà un 4.
  - Si algun exercici dels que pondera per [AA2] està suspès, la nota màxima de [AA2] serà un 4.
- La nota [AA3] consta de tres parts: creació de personatges, creació d'esdeveniments i creació de diàlegs, que ponderaran segons l'equació següent:
 
$$[\text{AA3}] = ([\text{Creació de personatges}] + [\text{Creació d'esdeveniments}] + 2.5 \cdot [\text{Creació de diàlegs}]) / 4.5$$
  - Si [Creació de diàlegs] > [AA3], llavors [AA3] = [Creació de diàlegs].
  - Si algun exercici dels que pondera per [AA3] està suspès, la nota màxima de [AA3] serà 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 única: reavaluació |                                  |             |             |                                  |   |
|--------------------------------------|----------------------------------|-------------|-------------|----------------------------------|---|
| Avaluació                            |                                  | Reavaluació |             |                                  |   |
| Id                                   | Tipus d'activitat                | Id          | Calendari   | Tipus d'activitat                | Observacions                                    |
| AA1                                  | Treball en grup / individual     | AR1         | Reavaluació | Treball en grup / individual     | Reentrega dels exercicis. L'enunciat pot variar |
| AA3                                  | Treball en grup / individual     | AR2         | Reavaluació | Treball en grup / individual     | Reentrega dels exercicis. L'enunciat pot variar |
| AA3                                  | Treball principalment individual | AR3         | Reavaluació | Treball principalment 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] és la mitjana ponderada de diversos exercicis proposats durant el semestre.
  - Si algun exercici dels que pondera per [AR1] està suspès, la nota màxima de [AR1] serà un 4.
- La nota [AR2] és la mitjana ponderada de diversos exercicis proposats durant el semestre.
  - Si algun exercici dels que pondera per [AR2] està suspès, la nota màxima de [AR2] serà un 4.
- La nota [AR3] consta de tres parts: creació de personatges, creació d'esdeveniments i creació de diàlegs, que ponderaran segons l'equació següent:
 
$$[\text{AR3}] = ([\text{Creació de personatges}] + [\text{Creació d'esdeveniments}] + 2.5 \cdot [\text{Creació de diàlegs}]) / 4.5$$
  - Si [Creació de diàlegs] > [AR3], llavors [AR3] = [Creació de diàlegs].
  - Si algun exercici dels que pondera per [AR3] està suspès, la nota màxima de [AR3] serà un 4.
- Si nota [AR1] < 5, la Nota final [avaluació] serà un 4.
- Si nota [AR2] < 5, la Nota final [avaluació] serà un 4.
- Si nota [AR3] < 5, la Nota final [avaluació] serà un 4.

### **Criteris 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 insoportable levedad del ser*. Barcelona. Tusquets Editores.
- BORGES, Jorge Luis (1944). *Ficciones*. Madrid. Alianza Editorial.

## Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- No n'hi ha

Assignatures recomanades de cursar alhora:

- No n'hi ha

## 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.