

Teoria i Tècnica del Guió

Codi: 104736

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2503873 Comunicació Interactiva	OB	3	1

La metodologia docent i l'avaluació proposades a la guia poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Professor/a de contacte

Nom: Natividad Ramajo Hernández

Correu electrònic: Natividad.Ramajo@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: Sí

Grup íntegre en espanyol: No

Prerequisits

Coneixements bàsics dels Mitjans interactius, narrativa i ficció en diferents mitjans audiovisuals. Es valoraran els coneixements en videojocs i l'interès en la creació d'històries, personatges i worldbuilding.

Bona comprensió de l'anglès per a poder analitzar documents i obres audiovisuals pertinents per a l'assignatura.

Objectius

- Aprofundiment en el coneixement dels principis bàsics de la interactivitat.
- Aprenentatge de competències en la construcció de guions audiovisuals.
- Aprenentatge de les especificitats dels guions en produccions multimèdia.
- Tècniques per a la construcció de personatges i universos.
- Aprenentatge de competències per a l'anàlisi i avaluació de guions de productes multimèdia.
- Adquisició de coneixements sobre gèneres de productes multimèdia i com aquests condicionen el relat i el guió.
- Reflexionar sobre les temàtiques de les produccions multimèdia en temes socials.
- Adquisició de coneixements del condicionament de la indústria en termes narratius.

Competències

- Cercar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a la laboració de missatges, treballs acadèmics, exposicions, etc.
- Concebre, crear, animar i integrar espais, personatges i objectes virtuals i de realitat augmentada.
- Diferenciar i aplicar les principals teories, elaboracions conceptuals i enfocaments reguladors de la comunicació interactiva.

- Gestionar el temps de manera adequada i ser capaç de planificar tasques a curt, mitjà i llarg terminis.
- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

Resultats d'aprenentatge

1. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.
2. Diferenciar allò substancial d'allò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
3. Dominar les tècniques i els recursos narratius per crear històries adaptades als mons virtuals i inscriure-les en un gènere concret.
4. Exposar per escrit i oralment la síntesi de les anàlisis realitzades.
5. Planificar i executar treballs narratius.
6. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.
7. Reconèixer la divisió de les teories narratives per gèneres en els nous mitjans de lleure virtual.

Continguts

1. El guió audiovisual
2. Especificitats del guió audiovisual interactiu
3. Gèneres i guió audiovisual
4. Mecàniques de joc i guió audiovisual
5. Construcció a nivell de guió de personatges, escenaris i objectes
6. Diàlegs i subministrament d'informació
7. Tipus de guions: Del clàssic a la subversió del guió tradicional
8. Anàlisi de guions interactius

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions es facilitarà el primer dia a l'aula durant la presentació de l'assignatura. Igualment es penjarà al Campus Virtual on també s'hi trobarà la descripció detallada dels exercicis i pràctiques, els diversos materials docents i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura.

En cas de canvis o modificacions a l'assignatura per raons sanitàries, el professorat informarà dels canvis en la programació de l'assignatura i les metodologies docents.

La perspectiva de gènere s'inclou als continguts de l'assignatura, així com altres qüestions d'inclusió, una qüestió de pes en l'indústria interactiva a l'actualitat.

Metodologia

L'assignatura té com a objectiu principal l'aprenentatge per part de l'alumnat de teories, tècniques i recursos que serveixen com a eines per a l'elaboració de guions audiovisuals interactius.

Per a l'adquisició d'aquests coneixements es portarà a terme una feina a l'aula que es compondrà de classes magistrals, seminaris, pràctiques de laboratori i debats portats a terme a l'aula.

Els debats s'enriquiran amb l'elaboració d'elements de guió o a través de l'anàlisi de guions i obres audiovisuals ja elaborades.

A més hi haurà activitats i un projecte final que s'han de realitzar de manera autònoma amb tutorització per part del professorat de l'assignatura.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Pràctiques de Laboratori	17,5	0,7	3, 4, 5, 6, 7
Seminaris	17,5	0,7	3, 4, 6, 7
Teoria	17,5	0,7	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Tipus: Supervisades			
Tutories	7,5	0,3	3, 5
Tipus: Autònomes			
Lectures i treballs	82,5	3,3	1, 2, 5, 6

Avaluació

L'avaluació de l'assignatura es compon dels següents elements:

1. AE8 Examen teòric: 10% sobre la qualificació final.
2. AE3 Projecte final pràctic: 35% sobre la qualificació final.
3. AE2 Exposició de temes i debats sobre obres interactives: 20% sobre la qualificació final.
4. AE3 Exercicis avaluables realitzats a classe: 20% sobre la qualificació final.
5. AE9 Participació a les sessions: 10% (5% en participació directa a l'aula i 5% en activitats de ludificació).
6. AE11 Autoavaluació de projectes i avaluació companyes i companys: 5%.

Els criteris d'avaluació estan relacionats amb els resultats d'aprenentatge així com amb els indicadors de qualitat específics que es determinaran oportunament per a cada evidència evaluable.

Les últimes dues setmanes del curs es dedicaran a activitats de recuperació, a les quals es podrà acollir l'alumnat que compleixi les següents condicions:

- 1: Que hi hagi obtingut una nota d'entre 3,5 i 4,9 en l'examen teòric i les proves avaluables.
- 2: Participar a mínim 2/3 (66%) de les activitats avaluables.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
-------	-----	-------	------	--------------------------

Examen	10%	2	0,08	1, 2, 7
Exercicis avaluables a classe	20%	1,5	0,06	1, 2, 4
Exposició de temes i debats	20%	1,5	0,06	1, 2, 4
Participació a les sessions	10%	1	0,04	1, 2, 4
Projecte final pràctic	35%	1,5	0,06	3, 4, 5, 6

Bibliografia

Bates, Bob (2004). Game Design

De Paolis, Lucio Tomasso, & Bourdot, Patrick (Eds.). (2019). Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics (Vol. 11614). Cham: Springer International Publishing.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-25999-0>

Denton Bryant, Robert, & Giglio, Keith (2015). Slay the Dragon! Writing Great Video Games.

Duran, Jaume (2021). Narrativa, dramaturgia y guion audiovisual. Bradu Editorial.

Heussner, Tobias, Kristen Finley, Toya, Brandes Hepler, Jennifer, & Lemay, Anne (2015). The Game Narrative Toolbox .

Huizinga, Johan (1972). Homo ludens / Johan Huizinga. Madrid: Alianza.

Isbister, Katherine, & Schafer, Tim (2006). Better Game Characters by Design: A Psychological Approach .

Lodge, David (1991). The Art of Fiction.

McCloud, Scott (2001). Understanding Comics: The Invisible Art .

Rogers, Scott (2021). LEVEL UP! Guía para ser un gran diseñador de videojuegos

Rollings, Andrew, & Morris, David (2003). Game Architecture and Design: A New Edition

Rouse III, Richard (2004). Game Design, Theory and Practice .

Russin U, Robin (2013). Screenplay: Writing the Picture .

Salen Tekinbas, Katie, & Zimmerman, Eric (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals .

Swink, Steve (2009). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation.

Tavinor, Grant (2009). The Art of Videogames: 10 (New Directions in Aesthetics).

Bibliografia web i recursos

Francisco Pérez, Luis (2017). Guion literario: formato y plantilla. Aprendercine.
<https://aprendercine.com/guion-literario-formato-plantilla/>

BRAD DAILEY - STORY 5- THREE-ACT STRUCTURE. Tipos de personalidad | 16Personalities.
[https://www.16personalities.com/es/descripcion-de-los-tipos Trait](https://www.16personalities.com/es/descripcion-de-los-tipos-Trait) | White Wolf Wiki.
<https://whitewolf.fandom.com/wiki/Trait>

Do you want to write video games? - Polygon. (2016).
<https://www.polygon.com/2016/8/15/12455728/how-to-get-a-job-writing-games-maybe>

So You Want to Write for Video Games? - ScreenCraft. (2018)

<https://screencraft.org/2018/11/30/so-you-want-to-write-for-video-games/> Why Video Game Characters Say Such Ridiculous Things. (2012).

<https://kotaku.com/why-video-game-characters-say-such-ridiculous-things-5921878>

How to write a video game story - Polygon. (2019).

<https://www.polygon.com/features/2019/1/10/18165611/how-to-write-a-video-game-story-narrative-building-tips>

Programari

Coneixements de software d'ofimàtica com Word i Powerpoint.