

**Teoria i Tècnica del Guió**

Codi: 104736

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2503873 Comunicació Interactiva	OB	3	1

**Professor/a de contacte**

Nom: Pau Lluís Gumiel

Correu electrònic: pau.lluis@uab.cat

**Idiomes dels grups**

Podeu accedir-hi des d'aquest [enllaç](#). Per consultar l'idioma us caldrà introduir el CODI de l'assignatura. Tingueu en compte que la informació és provisional fins a 30 de novembre de 2023.

**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 construcció d'universos.

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

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi valorant l'impacte social, econòmic i mediambiental.
- Cercar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració 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.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.
- 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. Analitzar les desigualtats per raó de sexe/gènere i els biaixos de gènere en l'àmbit de coneixement propi.
2. Analitzar una situació i identificar-ne els punts de millora.
3. Comunicar fent un ús no sexista ni discriminatori del llenguatge.
4. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.
5. Diferenciar allò substancial d'allò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
6. Dominar les tècniques i els recursos narratius per crear històries adaptades als mons virtuals i inscriure-les en un gènere concret.
7. Exposar per escrit i oralment la síntesi de les anàlisis realitzades.
8. Identificar les implicacions socials, econòmiques i mediambientals de les activitats acadèmico professionals de l'àmbit de coneixement propi.
9. Identificar situacions que necessiten un canvi o millora.
10. Planificar i executar treballs narratius.
11. Ponderar els riscos i les oportunitats de les propostes de millora tant pròpies com alienes.
12. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.
13. Proposar nous mètodes o solucions alternatives fonamentades.
14. Proposar projectes i accions que estiguin d'acord amb els principis de responsabilitat ètica i de respecte pels drets humans i els drets fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
15. Proposar projectes i accions que incorporin la perspectiva de gènere.
16. Proposar projectes i accions viables que potenciïn els beneficis socials, econòmics i mediambientals.
17. Reconèixer la divisió de les teories narratives per gèneres en els nous mitjans de lleure virtual.
18. Valorar com els estereotips i els rols de gènere incideixen en l'exercici professional.

## 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	6, 7, 10, 12, 17
Seminaris	17,5	0,7	6, 7, 12, 17
Teoria	17,5	0,7	4, 5, 6, 7, 10, 12, 17
Tipus: Supervisades			
Tutories	7,5	0,3	6, 10
Tipus: Autònomes			

## Avaluació

### AVALUACIÓ

L'avaluació continuada 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 avaluable 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 avaluable.

Recuperació: 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 i 4,9 en l'examen teòric i les proves avaluable.
- 2: Participar a mínim 2/3 (66%) de les activitats avaluable.

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

- 1: Prova teòrica (25%): S'ha d'aprovar (nota de 5 o més) i constarà de coneixements diferents dels de l'avaluació continuada.
- 2: Estudi de cas (25%): Analitzar tres referents narratius de tres mitjans audiovisuals.
- 3: Elaboració d'un producte narratiu audiovisual (50%): Fent ús dels coneixements tractats a l'assignatura, crear un producte audiovisual amb apartats com personatges, trama o part del guió.

### Recuperació:

- a) Segons normativa per poder participar en el procés de recuperació, l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat almenys 2/3 del total d'activitats avaluable de l'assignatura.
- b) Només es pot recuperar la prova de teoria si l'alumne/a ha obtingut una nota inferior a 4,9. La prova de recuperació consistirà en una prova escrita d'avaluació de coneixements teòrics.
- c) La nota obtinguda en la resolució de les activitats 2 i 3 formarà part de la mitjana ponderada de la nota final. Només en cas de suspendre aquesta prova i si l'alumne així ho considera podrà optar a recuperar-la amb una prova de la mateixa índole.
- d) Les activitats 2 i 3 no són recuperables i la nota obtinguda en cada treball (ja estigui superat o no) formarà part de la mitjana ponderada de la nota final.

## Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen	10%	2	0,08	4, 5, 17
Exercicis avaluables a classe	20%	1,5	0,06	1, 3, 4, 5, 7, 14, 15, 18
Exposició de temes i debats	20%	1,5	0,06	3, 4, 5, 7, 15, 18
Participació a les sessions	10%	1	0,04	4, 5, 7
Projecte final pràctic	35%	1,5	0,06	1, 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18

## 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*.

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/>

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 o Powerpoint. La resta de programari com CeltX o Twine s'estudiarà als seminaris i sessions.