



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

NARRATIVA INTERACTIVA

Coordinació: GÓMEZ MORALES, BEATRIZ MARIA

Any acadèmic 2017-18

Informació general de l'assignatura

Denominació	NARRATIVA INTERACTIVA			
Codi	101990			
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Comunicació i Periodisme Audiovisuals	3	OPTATIVA	Presencial
Nombre de crèdits ECTS	6			
Grups	1GG			
Crèdits teòrics	0			
Crèdits pràctics	0			
Coordinació	GÓMEZ MORALES, BEATRIZ MARIA			
Departament/s	FILOLOGIA CATALANA I COMUNICACIÓ			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
GÓMEZ MORALES, BEATRIZ MARIA	beatrizgomez@filcat.udl.cat	6	

Objectius acadèmics de l'assignatura

- Introduir l'alumne a les formes narratives pròpies dels mitjans digitals i interactius.
- Establir les semblances i diferències entre la narrativa clàssica i la narrativa interactiva.
- Dotar l'alumne de les diferents eines i estructures per a la construcció de narratives interactives.
- Identificar les particularitats de les diferents instàncies narratives clàssiques (personatges, temps, espai, narrador, etc.) a la narrativa interactiva, principalment al videojoc.
- Introduir l'alumne als principis de la creació d'un guió interactiu i dotar-lo de les eines necessàries per a la seva elaboració.

Competències

Bàsiques

CB2. Aplicar el seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseir les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

Generals

CG2. Desenvolupar la capacitat d'organització i planificació.

CG3. Aplicar els coneixements teòrics a l'activitat pràctica.

CG6. Desenvolupar la creativitat, la innovació i la competitivitat.

Específiques

CE10. Identificar les tradicions contemporànies en la creació de discursos informatius i no informatius.

CE13. Identificar i aplicar els fonaments teòrics i pràctics de la comunicació audiovisual i de la comunicació en internet.

CE14. Identificar i aplicar les lògiques i habilitats narratives i expositives específiques dels continguts audiovisuals i interactius de caràcter informatiu i no informatiu.

CE15. Desenvolupar la capacitat creativa en la realització audiovisual, multimèdia i interactiva dels diferents gèneres.

Continguts fonamentals de l'assignatura

- Introducció al concepte d'interactivitat, trets i característiques.
- Interactivitat i narració: relacions, avantatges i desavantatges.

3. Arquitectura interactiva: estructures narratives possibles per a un text interactiu i gèneres més adients.
4. La narrativa al videojoc: possibilitats i característiques.
5. Narrador i altres existents relators a la narrativa interactiva i el videojoc.
6. Focalització i punt de vista.
7. Espais.
8. Temps.
9. Personatges. Avatar i representació del jugador.
10. Procés de creació de un text interactiu: estructura del guió interactiu.

Eixos metodològics de l'assignatura

Classes magistrals. Exposició dels continguts de l'assignatura de forma oral per part d la professora.

Col·loquis. Activitats d'intercanvi d'opinions entre l'alumnat sota la direcció de la professora.

Conferències. Exposició pública sobre un tema duta a terme per una persona experta.

Treball en grup. Activitat d'aprenentatge que s'ha de fer mitjançant la col·laboració entre els membres d'un grup.

Estudi de casos. Mètode utilitzat per estudiar un individu, una institució, un problema, etc. de manera contextual i detallada.

Simulació. Activitat en que, davant un cas o un problema, cada estudiant o cada grup té assignat un rol o paper segons el qual ha d'intervenir en el desenvolupament de la situació.

Pràctiques. Permeten aplicar i configurar, a nivell pràctic, la teoria d'un àmbit de coneixement en un context concret.

Sistema d'avaluació

Examen escrit (40%).

Treballs (40%).

Assistència (20%): inclou l'assistència a classes magistrals, intervencions i activitats a classe.

Bibliografia i recursos d'informació

Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: John Hopkins University Press.

Anyo, Lluís. (2016). *El jugador implicado: videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.

Gawlinski, Mark. (2003). *Interactive Television Production*. Oxford: Focal Press.

Gifreu Castells, Arnau. (2013). *El documental interactivos. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona: Editorial UOC.

Jensen, Jens F. & Toscan, Cathy. (Eds.). (1999). *Interactive Television. TV of the Future or the Future os TV?* Aalborg, Denmark: Aalgorg University Press.

Juul, Jesper. (2005). *Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge (MA): MIT Press.

- Martín Rodríguez, Iván. (2015). Análisis narrativo del guión de videojuego. Madrid: Editorial Universidad de Granada & Síntesis.
- Murray, Janet H. (1999). Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Paidós.
- Navarro Remesal, Víctor. (2016). Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de video juegos. Santander: Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Newman, James. (2004). Videogames. London: Routledge.
- Planells de la Maza, Antonio J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal. Madrid: Cátedra.
- Pérez Latorre, Óliver. (2012). El Lenguaje videolúdico : análisis de la significación del videojuego. Barcelona: Laertes.
- Ryan, Marie-Laure. (2004). La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Barcelona: Paidós.
- Ryan, M. L. (2005). Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts. *Online*.
- Ryan, Marie-Laure. (2006). Atavars of story. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Scolari, Carlos A. (2008). L'homo videoludens. Videojcs, textualitat i narrativa interactiva. Vic: Eumo.
- Sora, Carles. (2016). Temporalidades digitales. Análisis del tiempo en los news media y las narrativas interactivas. Barcelona: UOC Press.
- Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, Pat. (Eds.) (2004). First Person. New media as Story, Performace and Game. London: The MIT Press.
- Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard (ed.). (2003). The Video Game Theory Reader. London: Routledge.