Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

NARRATIVA INTERACTIVA

Coordinació: GOMEZ MORALES, BEATRIZ MARIA

Any acadèmic 2022-23

NARRATIVA INTERACTIVA 2022-23

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 assignatura (ECTS)	6
Tipus d'activitat, crèdits i grups	

Tipus d'activitat	PRAULA	TEORIA
Nombre de crèdits	3	3
Nombre de grups	1	1

Coordinació	GOMEZ MORALES, BEATRIZ MARIA
Departament/s	FILOLOGIA CATALANA I COMUNICACIÓ
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	Hores presencials (HP): 60 Hores de treball autònom (HTA): 90 Total: 150 hores
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.
Idioma/es d'impartició	Català
Distribució de crèdits	1 crèdit equival a 25 hores de treball de l'estudiant. Total: 150 hores (6 crèdits).

NARRATIVA INTERACTIVA 2022-23

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
GOMEZ MORALES, BEATRIZ MARIA	beatriz.gomez@udl.cat	6	Dilluns i dimarts (confirmar hora per correu electr?nic). Despatx 2.31.

Objectius acadèmics de l'assignatura

a. Introduir l'alumne a les formes narratives pròpies dels mitjans digitals i interactius.

b. Establir les semblances i diferencies entre la narrativa clàssica i la narrativa interactiva.

c. Dotar l'alumne de les diferents eines i estructures per a la construcció de narratives interactives.

d. Identificar les particularitats de les diferents instancies narratives clàssiques (personatges, temps, espai, narrador, etc.) a la narrativa interactiva, principalment al videojoc.

e. 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.

Transversals

CT4. Adquirir coneixements bàsics d'emprenedoria i dels entorns professionals.

Continguts fonamentals de l'assignatura

1. Introducció al concepte d'interactivitat, trets i característiques.

2. 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 interactiva: possibilitats i característiques.

5. Narrador i altres existents relators a la narrativa interactiva (especialment 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.

Activitats formatives		Hores destinades a l'activitat formativa
Activitats dirigides	Classe magistral presencial	37,5
	Esdeveniments científics i/o divulgatius	6,5
	Seminaris, debats, presentacions/exposicions	6,5
Activitats supervisades	Treballs (seguiment)	2,5
	Debats i fòrums de discussió guiats	2,5
	Atenció personalitzada (tutories)	2,5
Activitats autònomes	Treballs i estudi	90
Activitats avaluatives	Activitats avaluatives	2
TOTAL		**150**

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Programa	Cronograma 15 setmanes: 30 sessions
Bloc I 1. Introducció al concepte d'interactivitat, trets i característiques. 2. Interactivitat i narració: relacions, avantatges i desavantatges.	**6 sessions**
Bloc II 3. Arquitectura interactiva: estructures narratives possibles per a un text interactiu i gèneres més adients. 4. La narrativa interactiva: possibilitats i característiques. 5. Narrador i altres existents relators a la narrativa interactiva (especialment el videojoc). 6. Focalització i punt de vista. 7. Espais. 8. Temps. 9. Personatges. Avatar i representació del jugador.	**20 sessions**
Bloc III 10. Procés de creació de un text interactiu: estructura del guió interactiu.	**4 sessions**

Sistema d'avaluació

L'assignatura consta de les següents activitats d'avaluació:

PROVES ESCRITES (40%). Aquest apartat inclou dues proves de seguiment del temari, Parcial I i Parcial II, amb un valor d'un 20% cadascuna. Les dates de les dues proves parcials s'adaptarán al calendari d'exàmens de la Facultat de Lletres. **Totes dues proves PARCIALS son recuperables**.

TREBALL (50%). Inclou un treball individual amb tres entregues parcials (seguiment, 20%) i una final (30%). **PER MÉS DETALLS SOBRE EL CONTINGUT, DATA I FORMAT DE LES ENTREGUES PARCIALS I FINAL, REVISAR LA CARPETA "AVALUACIÓ", INCLOSA A L'APARTAT "RECURSOS" DEL CAMPUS VIRTUAL. Només el 30% corresponent a l'entrega final és recuperable.** Per contra, el seguiment (20%) no és recuperable.

ASSISTÈNCIA I PARTICIPACIÓ (10%). Inclou l'assistència a classes magistrals, intervencions i activitats a classe. L'assistència a classes és obligatòria i serà controlada a l'inici de cada sessió i/o mitjançant la realització d'activitats d'avaluació durant la sessió. **Les activitats realitzades a classe no son recuperables.**

ES NECESSARI APROVAR LES PROVES ESCRITES (PER MITJANA) I EL TREBALL FINAL PER SUPERAR L'ASSIGNATURA. En cas de no aprovar una d'aquestes dues parts de l'avaluació, no es calcularà la nota mitjana i la nota final de l'assignatura correspondrà a la nota de la part suspesa.

Les darreres setmanes del curs es destinaran a activitats de revaluació. L'alumne o l'alumna haurà de recuperar cadascun dels apartats que hagi suspès, ja siguin les proves escrites (40%) o el treball. La data de realització de les proves escrites de recuperació, així com d'una nova entrega final del treball, serà la que estableixi el calendari d'exàmens de la Facultat de Lletres.

En cas de plagi i/o l'ús de mitjans fraudulents durant la realització d'exàmens, s'aplicarà el que estableix la "Normativa de l'avaluació i la Qualificació de la Docència en els Graus i Màsters a La UdL" (https://www.udl.cat/export/sites/universitat-lleida/ca/udl/norma/.galleries/docs/Ordenacio_academica/Normativa-

davaluacio-i-qualif.-graus-i-masters-Acord-235-CG-21-7-2022.pdf).

Els estudiants que combinin els seus estudis amb una feina a temps complert o una feina a temps parcial amb horari coincident amb les classes tenen dret a demanar l'avaluació alternativa en un termini de 5 dies des del començament del semestre. Per més informació, envieu un correu electrònic a academic@lletres.udl.cat o adreceu-vos a la Secretaria de la Facultat de Lletres.

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.