



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

NARRATIVA INTERACTIVA

Coordinació: GOMEZ MORALES, BEATRIZ MARIA

Any acadèmic 2023-24

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 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).			

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 electrònic). Despatx 2.31.

Objectius acadèmics de l'assignatura

- Introduir l'alumnat 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'alumnat 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'alumnat 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 proves 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. La prova **Parcial I** està programada pel dia 31 d'octubre de 2023 i la prova **Parcial II**, pel dia 9 de gener de 2024, tot seguint el calendari d'exàmens de la Facultat de Lletres. **Totes dues proves parcials son recuperables.**

SEGUIMENT TREBALL (20%). Inclou dues entregues parcials del treball final de l'assignatura. PER DETALLS SOBRE EL CONTINGUT, DATES I FORMAT DE LES ENTREGUES PARCIAIS, REVISAR LA CARPETA "AVALUACIÓ", INCLOSA A L'APARTAT "RECURSOS" DEL CAMPUS VIRTUAL. **Aquest apartat de l'avaluació no és recuperable.**

TREBALL FINAL (30%). Inclou l'entrega final del treball de l'assignatura, que s'haurà de lliurar a l'última sessió de classe (19 de desembre de 2023). PER MÉS DETALLS SOBRE EL CONTINGUT I FORMAT D'AQUESTA ENTREGA, REVISAR LA CARPETA "AVALUACIÓ", INCLOSA A L'APARTAT "RECURSOS" DEL CAMPUS VIRTUAL. **Aquest apartat de l'avaluació 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. **Aquest apartat de l'avaluació no és recuperable.**

ES NECESSARI APROVAR LES PROVES ESCRITES (PER MITJANA) I EL TREBALL FINAL PER SUPERAR L'ASSIGNATURA.

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%) i/o el treball final (30%). La data de realització de les proves escrites de recuperació, així com d'una nova entrega final del treball, serà el 2 de febrer de 2024, tal com estableix el calendari d'exàmens de la Facultat de Lletres.

En cas de frau acadèmic o còpia espontània, s'aplicarà el que estableix la Normativa de l'avaluació i la qualificació de la docència en els graus i màsters de la UdL.

L'estudiant o l'estudianta que es vulgui acollir a l'avaluació alternativa haurà de presentar un contracte de treball o justificar, mitjançant un escrit dirigit a la degana, les raons que li impossibiliten fer l'avaluació continua en un termini de cinc (5) dies des del començament del quadrimestre. Per més informació, envieu un correu electrònic a lletres.secretariacentre@udl.cat o adreceu-vos a la Secretaria Acadèmica de la Facultat de Lletres. **L'avaluació alternativa consistirà en una única prova relativa a tot el contingut de l'assignatura (9 de gener de 2024).**

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, Amau. (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.