

## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

| Datos de la asignatura     |   |
|----------------------------|---|
| <b>Nombre completo</b>     | Videojuegos   |
| <b>Código</b>              | E000005107  |
| <b>Título</b>              | <a href="#">Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia Comillas</a>  |
| <b>Impartido en</b>        | Grado en Comunicación Audiovisual [Cuarto Curso]<br>Grado en Comunicación Audiovisual [Tercer Curso]<br>Grado en Periodismo y Grado en Comunicación Audiovisual [Cuarto Curso]<br>Grado en Periodismo y Grado en Comunicación Audiovisual [Quinto Curso]  |
| <b>Nivel</b>               | Reglada Grado Europeo   |
| <b>Cuatrimestre</b>        | Semestral   |
| <b>Créditos</b>            | 3,0 ECTS  |
| <b>Carácter</b>            | Optativa (Grado)  |
| <b>Departamento / Área</b> | Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)  |
| <b>Responsable</b>         | Nuria Vidal Trapero   |
| <b>Horario</b>             | Miércoles (14:00 a 16:00)   |
| <b>Horario de tutorías</b> | Solicitar cita previa   |
| <b>Descriptor</b>          | Introducción a las nuevas formas de ocio interactivo. Historia del videojuego: de los orígenes a la consolidación, crecimiento audiovisual, formal y social. Producción e industria. Teoría del diseño. Videojuego y discurso: serious games, juegos persuasivos. Videojuego y sociedad: comunidades, gamification. |

| Datos del profesorado      |  |
|----------------------------|--|
| <b>Profesor</b>            |  |
| <b>Nombre</b>              | Nuria Vidal Trapero                                  |
| <b>Departamento / Área</b> | Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG) |
| <b>Correo electrónico</b>  | nvidal@cesag.comillas.edu                            |

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

| Contextualización de la asignatura   |
|--|
| <b>Aportación al perfil profesional de la titulación</b>   |
| La de los videojuegos es una de las industrias con una mayor emergencia dentro del audiovisual de las últimas décadas. A pesar de que en la creación de videojuegos se encuentran perfiles comunes con el resto de medios audiovisuales, también requieren especializaciones propias como las del game designer y el worldbuilder. Esta asignatura permite sumar el conocimiento de los videojuegos a cualquiera de los 4 perfiles del Libro Blanco del Grado en Comunicación Audiovisual (director, guionista y realizador; productor y gestor; diseñador de producción y postproducción; investigador, docente y experto) prestando especial atención en el diseño conceptual y narrativo desde sus bases. |
| <b>Prerrequisitos</b>  |

Reflexión y capacidad crítica.

Familiaridad con el lenguaje y los modos de representación audiovisual.

No es necesario estar familiarizado con el videojuego.

## Competencias - Objetivos

### Competencias

#### GENERALES

|             |   |
|-------------|---|
| <b>CG03</b> | Conocer y utilizar con eficacia comunicativa los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas           |
| <b>CG06</b> | Desarrollar la capacidad analítica para la comprensión y el análisis de los diferentes relatos y de formatos hipertextuales |
| <b>CG09</b> | Conocer los procesos de ideación y de la narrativa audiovisual y elaborar guiones audiovisuales                             |

#### TRANSVERSALES

|             |   |
|-------------|---|
| <b>CT02</b> | Ser capaz de analizar y construir mensajes utilizando medios de expresión iconográficos, informáticos y gráficos para llevar a cabo la función propia del comunicador |
| <b>CT04</b> | Observar, analizar y procesar informaciones relevantes para emitir juicios fundamentados científicamente  |
| <b>CT07</b> | Aplicar los conocimientos adquiridos a la práctica  |

#### ESPECÍFICAS

|             |  |
|-------------|--|
| <b>CE03</b> | Aplicar las diferentes técnicas para la composición de textos, escaletas y guiones la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia  |
| <b>CE04</b> | Analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada. |

### Resultados de Aprendizaje

|             |  |
|-------------|--|
| <b>RA01</b> | Demostrar autonomía y rigor en el cumplimiento de plazos y pautas de trabajo.  |
| <b>RA02</b> | Ejecutar los procesos de producción, dirección y postproducción de los diversos productos audiovisuales y/o publicitarios. |
| <b>RA03</b> | Conocer el funcionamiento y características del mercado audiovisual y publicitario.  |
| <b>RA06</b> | Demostrar la capacidad de comunicación y expresión con coherencia y corrección en el ejercicio profesional.                |

## BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

### Contenidos – Bloques Temáticos

**TEMA 1.** Introducción: ¿Qué es un videojuego? El juego y la cultura.

**TEMA 2.** Breve historia de los videojuegos.

**TEMA 3.** Diseño y discurso lúdico: el sistema de jugabilidad.

**TEMA 4.** Escribiendo el videojuego: (ludo)narrativa y guión

**TEMA 5.** Interacción, tránsito y estética: el gameworld

**TEMA 6.** Sesión teórico-práctica: analizando "HADES" (Supergiant Games, 2018)

## METODOLOGÍA DOCENTE

### Aspectos metodológicos generales de la asignatura

#### Metodología Presencial: Actividades

Clases teóricas y prácticas

Exposición de trabajos

Seminarios y talleres

Tutorías para supervisión y resolución de dudas

#### Metodología No presencial: Actividades

Estudio individual

Prácticas de análisis y creación

Lecturas individuales y en grupo

## RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

| HORAS PRESENCIALES   |   |
|--|---|
| Clases teóricas y clases prácticas   | Seminarios, talleres y exposición de trabajos |
| 20.00  | 10.00   |
| HORAS NO PRESENCIALES  |   |
| Estudio de teoría, preparación de trabajos, preparación de actividad de evaluación |   |
| 45.00  |   |
| <b>CRÉDITOS ECTS: 3,0 (75,00 horas)</b>  |   |

## EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad.

| Actividades de evaluación  | Criterios de evaluación  | Peso |
|--|--|------|
| <p>Elaboración de un game document.</p> <p>Trabajo de creación de una propuesta de videojuego en grupo</p> | <p>Recuperable</p> <p>Se valora la aplicación de la teoría y el dominio de las herramientas conceptuales, la capacidad de trabajo en equipo, la creatividad de la propuesta, así como la capacidad de expresión escrita del alumnado.</p> <p>Los alumnos dispondrán de varias sesiones en clase para desarrollar la propuesta y su supervisión por parte del profesor.</p> | 50   |
| <p>Pitching proyecto grupal.</p> <p>Simulación de venta profesional de un proyecto.</p>                    | <p>No recuperable</p> <p>Se valorará la expresión oral, la capacidad de síntesis, la capacidad de defender un proyecto creativo, el trabajo en equipo, la creatividad de la propuesta y la adecuación de contenido.</p>  | 20 % |
| <p>Exposición.</p> <p>Análisis teórico-práctico de "HADES".</p>  | <p>Recuperable</p> <p>Se valora la capacidad de análisis y reflexión del lenguaje de los videojuegos, la expresividad oral, la capacidad de síntesis, la aplicación de los conocimientos teóricos y el uso correcto de los conceptos de la asignatura.</p>   | 30 % |

## Calificaciones

La nota mínima para superar **cada una de las partes es del 50%**. Por tanto, Cada una de las partes **ha de estar superada para poder hacer media final**.

### Observaciones:

1. La asignatura capacita a los alumnos en sus especificidades teniendo como objetivo también la práctica y perfeccionamiento de la lengua. Se trabajarán tanto los aspectos más avanzados de la morfología y sintaxis, como los de la semántica, adaptando el lenguaje a diferentes formatos: escrito y audiovisual. Asimismo, en la función comunicativa se atiende especialmente el léxico como base del enriquecimiento de la lengua y su aplicación a diferentes géneros y textos, y se siguen las normas de las RAE y de los libros de estilo. Se penalizarán las faltas de ortografía cometidas por los estudiantes en las diferentes actividades evaluativas.

Es fundamental que los estudiantes aprenden a expresarse con corrección y fluidez de forma oral y escrita, adaptándose a los diferentes registros. lo que incluye la capacidad de escribir textos claros y bien estructurados, de analizar diferentes tipos de discursos y de redactar

exposiciones detalladas de temas complejos.

Al menos el 10% de la nota final se destinará a la valoración de la correcta expresión oral y escrita en las lenguas cooficiales, conocimiento exigido en el títulos como competencia general y competencia transversal. En este punto se evaluará la ortografía y la gramática.

2. **No se admitirán entregas fuera del plazo correspondiente**, excepto si el alumno presenta el justificante pertinente.

## PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

| Actividades                                   | Fecha de realización                     | Fecha de entrega     |
|---|--|----------------------|
| Comentario de textos y análisis de visionados | Semanalmente                             | Semanalmente         |
| Pitching grupal                               | Antes de Semana Santa                    | 6ª sesión            |
| Sesiones prácticas: HADES                     | Antes de Semana Santa (finales de Marzo) |                      |
| Sesión de trabajo grupal                      | Después de Semana Santa                  | 11ª sesión           |
| Evaluación: exposición HADES                  | Último día de clase                      | Último días de clase |

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

### Bibliografía Básica

Adams, Ernest (2010) Fundamentals of Game Design. New Riders

Enevold, Jessica y Esther Mcallum-Stewart. eds (2015) Game Love: Essays on Play and Affection. McFarland & Company

McGonigal, Jane. (2011) Reality is Broken. Why Games Makes Us Better and How Can Change de World. Penguin Books

Salem, Katie y Eric Zimmerman. (2004) Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press

Skolnick, Evan. (2014) Videogame Storytelling. What Every Developer Nedds to Know About Narrative Techniques. Watson-Guptill.

Swink, Steve (2009). Game Feel. A game designer's guide to visual sensation. Morgan Kaufman Publishers

### Bibliografía Complementaria

Domsch, Sebastian (2013) Storyplaying. Agency and Narrative in Videogames. De Gruyter.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Heide Smith, Jonas & Tosca, Susana (2016). Understanding Videogames. Routledge

Fernández-Vara, Clara (2019). Introduction to Game Analysis. Routledge

Juul, Jesper (2005) Half-real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press

Planells, Antonio (2013) La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación

**Bibliotecas online especializadas:**

- Presura - Revista social y cultural de videojuegos
- DIGRA Digital Library

**Recursos en aula digital:**

- Textos académicos y divulgativos
- Lista de ludografía esencial a través del aula digital.

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos que ha aceptado en su matrícula entrando en esta web y pulsando "descargar"

[https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792](https://servicios.upcomillas.es/sedeelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792)