

## TECHNICAL SHEET OF THE SUBJECT

Data of the subject	
<b>Subject name</b>	Videogames
<b>Subject code</b>	E000005107
<b>Main program</b>	<a href="#">Bachelor's Degree in Advertising and Public Relations</a>
<b>Involved programs</b>	Grado en Periodismo [Fourth year] Grado en Periodismo [Third year] Grado en Periodismo [Fourth year] Grado en Periodismo [Third year] Grado en Publicidad y Relaciones Públicas [Fourth year] Grado en Publicidad y Relaciones Públicas [Third year]
<b>Level</b>	Reglada Grado Europeo
<b>Quarter</b>	Semestral
<b>Credits</b>	3,0 ECTS
<b>Type</b>	Optativa (Grado)
<b>Department</b>	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
<b>Coordinator</b>	Víctor Navarro Remesal
<b>Schedule</b>	Wednesday (16:00 - 18:00)
<b>Office hours</b>	Request date by email

Teacher Information	
<b>Teacher</b>	
<b>Name</b>	Nuria Vidal Trapero
<b>Department</b>	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
<b>E-Mail</b>	nvidal@cesag.comillas.edu

## SPECIFIC DATA OF THE SUBJECT

Contextualization of the subject
<b>Contribution to the professional profile of the degree</b>
<p>Videogames are an emergent field in media. Some of the professional roles that define their culture and industry are shared with other media, while others require their own specialisation, such as the designer or the game analyst. This course allows the student to incorporate critical reflection and knowledge about games to any of the 3 profiles of the White Paper of the Communication Degree (director, screenwriter, producer and manager, production and postproduction designer, researcher, teacher and expert) and it pays special attention to the figures of the game designer and the game scholar.</p>
<b>Prerequisites</b>
<p>Capacity for critical reflection.</p> <p>Familiarity with the language and modes of visual representation.</p>



No need for prior knowledge about videogames.

## Competencies - Objectives

### Competences

#### GENERALES

<b>CG03</b>	Conocer y utilizar con eficacia comunicativa los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas (por ejemplo: foros, blogs, redes sociales, microblogging) en el entorno de la cultura digital.
<b>CG06</b>	Desarrollar la capacidad analítica para la disección, comprensión y análisis de los diferentes relatos y de formatos textuales en el contexto mediático, cultural y social actual.
<b>CG09</b>	Conocer y utilizar los procesos de ideación y de la narrativa audiovisual y elaborar guiones audiovisuales para los diferentes soportes y plataformas.

#### 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, saber relacionarlas y contextualizarlas y ser capaz de argumentarlas, para emitir juicios fundamentados científicamente.
<b>CT07</b>	Aplicar los conocimientos adquiridos y resolver los obstáculos que surjan en la práctica de la comunicación .

#### ESPECÍFICAS

<b>CE02</b>	Ser capaz de crear el mensaje persuasivo publicitario, desarrollando elementos gráficos, imágenes, símbolos o textos o cualquier otro recurso con potencialidad comunicativa.
<b>CE06</b>	Aplicar soluciones eficientes a los problemas surgidos en los procesos de comunicación publicitaria

### Learning outcomes

<b>RA1</b>	Demostrar autonomía y rigor en el cumplimiento de plazos y pautas de trabajo.
<b>RA3</b>	Conocer el funcionamiento y características del mercado audiovisual y publicitario.
<b>RA4</b>	Ejecutar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diferentes productos audiovisuales.
<b>RA5</b>	Demostrar la capacidad de comunicación y expresión con coherencia y corrección en el ejercicio profesional.

## THEMATIC BLOCKS AND CONTENTS

### Contents - Thematic Blocks

1. What is a videogame? Games, play and culture
2. Game Studies.
3. Videogame History: From the 60s to the 1983 Crash
4. Historiography and game preservation
5. Design and videoludic discourse
6. The player. Motivations and pleasures of play. Countergaming
7. The videogame industry. Economy, art, and entertainment.

## TEACHING METHODOLOGY

### General methodological aspects of the subject

#### In-class Methodology: Activities

Master classes

Assignments and presentations

Seminars and workshops

Office hours

#### Non-Presential Methodology: Activities

Individual study

Analysis and creation assignments

Individual and group readings

## SUMMARY STUDENT WORKING HOURS

CLASSROOM HOURS	
Clases teóricas y clases prácticas	Seminarios, talleres y exposición de trabajos
20.00	10.00
NON-PRESENTIAL HOURS	
Estudio de teoría, preparación de trabajos, preparación de actividad de evaluación	
45.00	

## EVALUATION AND CRITERIA

Evaluation activities	Evaluation criteria	Weight
Creation using Bitsy: CESAG Game Jam	<p>Can be retaken</p> <p>The proper use of theory and conceptual tools will be required</p> <p>Students will have several sessions (from the Easter holidays to the end of the semester) to develop a microgame using Bitsy. A common theme will be set for everyone.</p>	40
Brief review of a chapter of 'Libertad dirigida'	<p>Can be retaken</p> <p>Expression, summarising, and reading comprehension.</p>	10
Engagement in the course fora	<p>Participation in the following activities in the course fora:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Proposal of an analog microgame</li> <li>· Personal playing diary</li> <li>· Commenting on gaming media texts</li> </ul>	10
Test	<p>Can be retaken</p> <p>Expression, summarising, and critical thinking</p>	40

### Ratings

Each part of the course must be above 50% to pass.

## WORK PLAN AND SCHEDULE

Activities	Date of realization	Delivery date
Microgame		By the end of Topic 1
Brief summary of a chapter of 'Libertad dirigida'		Last session before the Easter break

CESAG Game Jam	From Easter break to the last day of the course	Last day of the course
Final test		Last day of the course
Playing diary	Weekly	Weekly
Commenting on gaming media texts	Weekly	Weekly

## BIBLIOGRAPHY AND RESOURCES

### Basic Bibliography

- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Heide Smith, Jonas & Tosca, Susana (2016). Understanding Videogames. Routledge
- Fernández-Vara, Clara (2019). Introduction to Game Analysis. Routledge
- Huizinga, Johan (2012). Homo Ludens. Alianza Editorial
- Navarro Remesal, Víctor (2016). Libertad dirigida : una gramática del análisis y diseño de videojuegos. Shangrila.
- Navarro Remesal, Víctor (2019). Cine Ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine. UOC Editorial
- Sicart, Miguel (2014). Play Matters. MIT Press.

### Complementary Bibliography

- Caillois, Roger (2001) Man, Play and Games. University of Illinois Press.
- Mäyrä, Frans (2008) An Introduction to Game Studies. SAGE Press
- Planells, Antonio (2013) La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación
- Deterding, Sebastian (2017) The Pyrrhic Victory of Game Studies: Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research
- Shaw, Adrienne (2010) What is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies

In compliance with current regulations on the **protection of personal data**, we would like to inform you that you may consult the aspects related to privacy and data [that you have accepted on your registration form](https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792) by entering this website and clicking on "download"

<https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>