

## 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] Grado en Comunicación Audiovisual [Tercer Curso] Grado en Periodismo y Grado en Comunicación Audiovisual [Cuarto Curso] 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>
Los videojuegos son uno de los campos con mayor emergencia dentro del audiovisual. Incorporan perfiles comunes con el resto del campo pero también requieren especializaciones propias, como la de diseñador. 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) y presta especial atención a la figura del diseñador de videojuegos.
<b>Prerequisitos</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

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

2. Diseño y discurso lúdico: el sistema de jugabilidad
3. Escribiendo el videojuego: (ludo)narrativa y mundos de ficción
4. Interacción, tránsito y estética: el gameworld
5. Sesión teórico-práctica: analizando "Journey" (thatgamecompany, 2012)

## 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

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
---------------------------	-------------------------	------

<p>Trabajo de creación de una propuesta de videojuego en grupo. Dividida en dos partes:</p> <p>(1) Entrega de un game document.</p> <p>(2) Exposición de la propuesta en clase.</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 oral del alumnado.</p> <p>Los alumnos dispondrán de varias sesiones en clase para desarrollar la propuesta y su supervisión por parte del profesor.</p>	<p>40 %</p>
<p>Videoanálisis.</p> <p>Análisis y reflexión de un juego pactado con el profesor a partir de los fundamentos básicos de diseño de videojuegos.</p>	<p>Recuperable</p> <p>Conocimiento y aplicación de la teoría.</p> <p>Se valora la expresión, la capacidad de síntesis, la correcta aplicación de la teoría, la relación de los contenidos y el análisis crítico.</p>	<p>30 %</p>
<p>Exposición.</p> <p>Análisis de un videojuego a elección del profesor a partir de los criterios de la asignatura.</p>	<p>No 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>	<p>20 %</p>
<p>Participación en clase y en las actividades de la asignatura.</p>	<p>No recuperable.</p> <p>Participaciones en lecturas, debates, análisis y otras actividades relacionadas con la asignatura.</p>	<p>10 %</p>

## Calificaciones

La nota mínima para superar cada una de las partes es del 50%.

Cada una de las partes ha de estar superada para poder hacer media final.

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.

## PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Comentario de textos periodísticos y divulgativos	Semanalmente	Semanalmente
Sesiones prácticas grupales	Sesiones antes de Semana Santa	
Sesión Journey	Antes de Semana Santa	
Entrega Game Document y exposición		Último día de clase

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

### Bibliografía Básica

- Anable, Aubrey (2018) Playing with Feelings. Videogames and affect. Minnesota Press
- Bateman, Chris (2021). Game Writing. Narrative Skills for Videogames. Bloomsbury.
- Fernández-Vara, Clara (2019). Introduction to Game Analysis. Routledge
- Navarro Remesal, Víctor (2016). Libertad dirigida : una gramática del análisis y diseño de videojuegos. Shangrila.
- Salem Katie y Eric Zimmerman. (2004) Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press
- Swink, Steve (2009). Game Feel. A game designer's guide to visual sensation. Morgan Kaufman Publishers

### Bibliografía Complementaria

- Caillois, Roger (2001) Man, Play and Games. University of Illinois Press.
- Domsch, Sebastian (2013) Storyplaying. Agency and Narrative in Videogames. De Gruyter.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Heide Smith, Jonas & Tosca, Susana (2016). Understanding Videogames. 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

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

# CESAG



**GUÍA DOCENTE  
2023 - 2024**

pulsando "descargar"

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