

## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Videojuegos
Código	E000005107
Título	<a href="#">Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia Comillas</a>
Impartido en	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]
Nivel	Reglada Grado Europeo
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	3,0 ECTS
Carácter	Optativa (Grado)
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsable	Nuria Vidal Trapero
Horario	Miércoles (14:00 a 16:00)
Horario de tutorías	Solicitar cita previa
Descriptor	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>	
Nombre	Nuria Vidal Trapero
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Correo electrónico	nvidal@cesag.comillas.edu

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
<b>Aportación al perfil profesional de la titulación</b>
<p>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.</p>
<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

1. Introducción: ¿Qué es un videojuego? El juego y la cultura.
2. Breve historia de los videojuegos
3. Diseño y discurso lúdico: el sistema de jugabilidad
4. Escribiendo el videojuego: (ludo)narrativa y guión
5. Interacción, tránsito y estética: el gameworld
6. 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>	

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>Exposición de proyecto grupal. Pitching.</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, la creatividad de la propuesta y la adecuación de contenido.</p>	15 %
<p>Exposición.</p> <p>Análisis teórico-práctico de "Journey".</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>	25 %
<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>	10 %

### 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 académicos y divulgativos	Semanalmente	Semanalmente
Sesiones prácticas grupales	Sesiones antes de Semana Santa	
Sesión Journey	Antes de Semana Santa	
Entrega Game Document y pitching		Último día 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/sedeelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>