

## 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 Periodismo por la Universidad Pontificia Comillas</a>
<b>Impartido en</b>	Grado en Periodismo [Cuarto Curso] Grado en Periodismo [Tercer Curso] Grado en Periodismo [Cuarto Curso] Grado en Periodismo [Tercer 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>	Víctor Navarro Remesal
<b>Horario</b>	Martes (15:00 a 17:00)
<b>Horario de tutorías</b>	Solicitar cita previa

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>
<p>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.</p>
<b>Prerequisitos</b>
<p>Reflexión y capacidad crítica.</p> <p>Familiaridad con el lenguaje y los modos de representación audiovisual.</p> <p>No es necesario estar familiarizado con el videojuego.</p>

## 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>	Planificar y gestionar las fases para la redacción de contenidos específicos, según sea el medio escrito, oral, audiovisual o digital
-------------	---

### Resultados de Aprendizaje

<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 mediático.
<b>RA4</b>	Ejecutar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diferentes productos audiovisuales.
<b>RA6</b>	Demostrar la capacidad de comunicación y expresión con coherencia y corrección en el ejercicio profesional.

## BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

### Contenidos – Bloques Temáticos

1. ¿Qué es un videojuego? El juego y la cultura
2. Game Studies. Estudio académico del videojuego
3. Historia del videojuego: de los 60 al crash del 83
4. Historiografía y preservación del videojuego
5. Diseño y discurso videolúdico
6. El jugador. Motivaciones y placeres del juego. Counter gaming

7. La industria cultural del videojuego. Economía, arte y entretenimiento.

## 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	
60.00	
<b>CRÉDITOS ECTS: 3,0 (90,00 horas)</b>	

## EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
	Recuperable Se valora la aplicación de la teoría y el dominio de las herramientas conceptuales	



Trabajo de creación en Bitsy: CESAG Game Jam	Los alumnos dispondrán de varias sesiones (desde el regreso de las vacaciones de Semana Santa hasta el final de semestre) para desarrollar un microjuego usando Bitsy. Se fijará un tema común para todos.	40
Breve reseña de un capítulo del libro 'Libertad dirigida' (disponible en la bibliografía básica)	Recuperable Se valora la expresión, la capacidad de síntesis y la comprensión lectora.	10
Implicación y participación en foros	Participación en las siguientes actividades del foro: · Propuesta de microjuego analógico · Diario de juego personal · Comentario de textos periodísticos o divulgativos	10
Prueba de respuesta corta	Recuperable Conocimiento de la teoría Se valora la expresión, la capacidad de síntesis, la correcta aplicación de la teoría y el análisis crítico.	40

## 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.

## PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Microjuego		Al terminar el tema 1
CESAG Game Jam	Desde Semana Santa hasta el final de la asignatura	Examen final
Diario de juego	Semanalmente	Semanalmente
Comentario de textos periodísticos y divulgativos	Semanalmente	Semanalmente
Examen final	Último día de clase	Último día de clase

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

### Bibliografía Básica

- 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.

### Bibliografía Complementaria

- 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

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)