

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Videojuegos
Código	E000005107
Título	Grado en Periodismo por la Universidad Pontificia Comillas
Impartido en	Grado en Periodismo [Cuarto Curso] Grado en Periodismo [Tercer Curso] Grado en Periodismo [Cuarto Curso] Grado en Periodismo [Tercer Curso]
Nivel	Reglada Grado Europeo
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	3,0 ECTS
Carácter	Optativa (Grado)
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsable	Víctor Navarro Remesal
Horario	Martes (15:00 a 17:00)
Horario de tutorías	Solicitar cita previa

Datos del profesorado	
Profesor	
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
Aportación al perfil profesional de la titulación
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.
Prerrequisitos
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

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

TRANSVERSALES

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

ESPECÍFICAS

CE03	Planificar y gestionar las fases para la redacción de contenidos específicos, según sea el medio escrito, oral, audiovisual o digital
-------------	---

Resultados de Aprendizaje

RA1	Demostrar autonomía y rigor en el cumplimiento de plazos y pautas de trabajo.
RA3	Conocer el funcionamiento y características del mercado mediático.
RA4	Ejecutar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diferentes productos audiovisuales.
RA6	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. Countergaming

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	
45.00	
CRÉDITOS ECTS: 3,0 (75,00 horas)	

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
---------------------------	-------------------------	------

Trabajo de creación en Bitsy: CESAG Game Jam	Recuperable Se valora la aplicación de la teoría y el dominio de las herramientas conceptuales 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.

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 los diferentes formatos: escrito o audiovisual. Asimismo, en la función comunicativa se atiende especialmente el léxico como base del enriquecimiento de la lengua y su aplicación a los diferentes géneros y textos, y se siguen las normas de la 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 aprendan a expresarse con corrección y fluidez de forma oral o 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.

En la asignatura se acomete la valoración de la correcta expresión oral y escrita en las lenguas cooficiales, conocimiento exigido en el título

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
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
Resumen de un capítulo de 'Libertad dirigida'		Sesión antes de las vacaciones de Semana Santa

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

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>