

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

| Datos de la asignatura | |
|----------------------------|--|
| Nombre completo | Videojuegos |
| Código | E000005107 |
| Título | Grado en Comunicación Audiovisual |
| 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 |
| Carácter | Básico |
| Departamento / Área | Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG) |
| Responsable | Víctor Navarro Remesal |
| Horario de tutorías | Solicitar cita previa |

| Datos del profesorado | |
|----------------------------|---|
| Profesor | |
| Nombre | Víctor Manuel Navarro Remesal |
| Departamento / Área | Departamento de Ciencias de la Comunicación |
| Despacho | 6 |
| Correo electrónico | vmnavarro@cesag.comillas.edu |

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

| Contextualización de la asignatura |
|--|
| Aportación al perfil profesional de la titulación |
| <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> |
| Prerequisitos |

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 | Aplicar las diferentes técnicas para la composición de textos, escaletas y guiones la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia |
| CE04 | 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. |

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

| Actividades de evaluación | Criterios de evaluación | Peso |
|--------------------------------------|---|------|
| Trabajo de creación y análisis | Aplicación de la teoría y dominio de las herramientas conceptuales | 40 % |
| Trabajo de creación (microjuego) | Pensamiento creativo y aplicación de los conceptos de la asignatura | 10 % |
| Implicación y participación en foros | Implicación en la asignatura | 10 % |
| Prueba de respuesta corta | Conocimiento de la teoría Recuperable | 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 |
| Entrega prácticas finales | | Semana anterior al examen final |

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

Jonas Heide Smith, Simon Egenfeldt-Nielsen, and Susana Pajares Tosca. Understanding Video Games: The Essential Introduction

Víctor Navarro Remesal. Libertad dirigida : una gramática del análisis y diseño de videojuegos

Johan Huizinga. Homo Ludens

Miguel Sicart. Play Matters

Fernández-Vara, Clara. Introduction to Game Analysis.



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)