

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre Completo	Vídeo juegos
Código	E000005107
Título	Grado en Periodismo
Impartido en	Grado en Periodismo [Cuarto Curso] Grado en Periodismo [Cuarto Curso] Grado en Periodismo [Tercer Curso] Grado en Periodismo [Tercer Curso]
Nivel	Reglada Grado Europeo
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	3,0
Carácter	Optativa (Grado)
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>
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
-------------	---

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	
CRÉDITOS ECTS: 3,0 (90,00 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 de 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. Man, Play and Games.



Mäyrä, Frans. An Introduction to Game Studies.

Planells, Antonio. La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación

Deterding, Sebastian. The Pyrrhic Victory of Game Studies: Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research

Shaw, Adrienne. What is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies

Swalwell, Melanie. Classic Gaming.

Swalwell, Melanie. Moving on from the Original Experience: Games history, preservation and presentation

Dille, Flint; Zuur Platten, John. The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design.

Anthropy, Anna; Clark, Naomi. A Game Design Vocabulary.

Fernández-Vara, Clara. Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance

Navarro Remesal, Víctor. Diseño de juegos orientado al jugador.