

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 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	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.

Resultados de Aprendizaje

RA01	Demostrar autonomía y rigor en el cumplimiento de plazos y pautas de trabajo.
RA02	Ejecutar los procesos de producción, dirección y postproducción de los diversos productos audiovisuales y/o publicitarios.
RA03	Conocer el funcionamiento y características del mercado audiovisual y publicitario.
RA06	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

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Trabajo de creación en Bitsy: CESAG Game Jam	<p>Recuperable</p> <p>Se valora la aplicación de la teoría y el dominio de las herramientas conceptuales</p> <p>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.</p>	40 %
Breve reseña de un capítulo del libro 'Libertad dirigida' (disponible en la bibliografía básica)	<p>Recuperable</p> <p>Se valora la expresión, la capacidad de síntesis y la comprensión lectora.</p>	10 %
Implicación y participación en foros	<p>Participación en las siguientes actividades del foro:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Propuesta de microjuego analógico · Diario de juego personal · Comentario de textos periodísticos o divulgativos 	10 %
Prueba de respuesta corta	<p>Recuperable</p> <p>Conocimiento de la teoría</p> <p>Se valora la expresión, la capacidad de síntesis, la correcta aplicación de la</p>	40 %

	teoría y el análisis crítico	
--	------------------------------	--

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
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

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)