

## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
<b>Subject name</b>	Videogames
<b>Subject code</b>	E000005107
<b>Main program</b>	<a href="#">Bachelor's Degree in Audiovisual Communication</a>
<b>Involved programs</b>	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]
<b>Level</b>	Reglada Grado Europeo
<b>Quarter</b>	Semestral
<b>Credits</b>	3,0 ECTS
<b>Type</b>	Optativa (Grado)
<b>Department</b>	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
<b>Coordinator</b>	Víctor Navarro Remesal
<b>Schedule</b>	Wednesday (16:00 - 18:00)
<b>Office hours</b>	Request date by email

Datos del profesorado	
<b>Teacher</b>	
<b>Name</b>	Nuria Vidal Trapero
<b>Department</b>	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
<b>E-Mail</b>	nvidal@cesag.comillas.edu

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
<b>Aportación al perfil profesional de la titulación</b>
<p>Videogames are an emergent field in media. Some of the professional roles that define their culture and industry are shared with other media, while others require their own specialisation, such as the designer or the game analyst. This course allows the student to incorporate critical reflection and knowledge about games to any of the 3 profiles of the White Paper of the Communication Degree (director, screenwriter, producer and manager, production and postproduction designer, researcher, teacher and expert) and it pays special attention to the figures of the game designer and the game scholar.</p>
<b>Prerequisitos</b>
<p>Capacity for critical reflection.</p> <p>Familiarity with the language and modes of visual representation.</p> <p>No need for prior knowledge about videogames.</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>	Aplicar las diferentes técnicas para la composición de textos, escaletas y guiones la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia
<b>CE04</b>	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

<b>RA01</b>	Demostrar autonomía y rigor en el cumplimiento de plazos y pautas de trabajo.
<b>RA03</b>	Conocer el funcionamiento y características del mercado audiovisual y publicitario.
<b>RA04</b>	Ejecutar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diferentes productos audiovisuales.
<b>RA06</b>	Demostrar la capacidad de comunicación y expresión con coherencia y corrección en el ejercicio profesional.

## BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

### Contenidos – Bloques Temáticos

1. What is a videogame? Games, play and culture
2. Game Studies.
3. Videogame History: From the 60s to the 1983 Crash

4. Historiography and game preservation
5. Design and videoludic discourse
6. The player. Motivations and pleasures of play. Counter gaming
7. The videogame industry. Economy, art, and entertainment.

## METODOLOGÍA DOCENTE

### Aspectos metodológicos generales de la asignatura

#### Metodología Presencial: Actividades

Master classes

Assignments and presentations

Seminars and workshops

Office hours

#### Metodología No presencial: Actividades

Individual study

Analysis and creation assignments

Individual and group readings

## RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

CLASSROOM HOURS	
Clases teóricas y clases prácticas	Seminarios, talleres y exposición de trabajos
20.00	10.00
NON-PRESENTIAL HOURS	
Estudio de teoría, preparación de trabajos, preparación de actividad de evaluación	
60.00	
<b>ECTS CREDITS: 3,0 (90,00 hours)</b>	

## EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Evaluation activities	Evaluation criteria	Weight
-----------------------	---------------------	--------



Creation using Bitsy: CESAG Game Jam	<p>Can be retaken</p> <p>The proper use of theory and conceptual tools will be required</p> <p>Students will have several sessions (from the Easter holidays to the end of the semester) to develop a microgame using Bitsy. A common theme will be set for everyone.</p>	40
Brief review of a chapter of 'Libertad dirigida'	<p>Can be retaken</p> <p>Expression, summarising, and reading comprehension.</p>	10
Engagement in the course fora	<p>Participation in the following activities in the course fora:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Proposal of an analog microgame</li> <li>· Personal playing diary</li> <li>· Commenting on gaming media texts</li> </ul>	10
Test	<p>Can be retaken</p> <p>Expression, summarising, and critical thinking</p>	40

### Calificaciones

Each part of the course must be above 50% to pass.

### PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Activities	Date of realization	Delivery date
Microgame		By the end of Topic 1
CESAG Game Jam	From Easter break to the last day of the course	Last day of the course
Final test		Last day of the course
Playing diary	Weekly	Weekly

Commenting on gaming media texts	Weekly	Weekly
Brief summary of a chapter of 'Libertad dirigida'		Last session before the Easter break

## 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

In compliance with current regulations on the **protection of personal data**, we would like to inform you that you may consult the aspects related to privacy and data that you have accepted on your registration form by entering this website and clicking on "download" <https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>