

## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Videojuegos
Código	E000005107
Título	<a href="#">Grado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Pontificia Comillas</a>
Impartido en	Grado en Publicidad y Relaciones Públicas [Cuarto Curso] Grado en Publicidad y Relaciones Públicas [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	Nuria Vidal Trapero
Horario	Martes (15:00 a 17:00)
Horario de tutorías	Solicitar cita previa

Datos del profesorado	
<b>Profesor</b>	
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
<b>Aportación al perfil profesional de la titulación</b>
<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>
<b>Prerequisitos</b>
<p>Reflexión y capacidad crítica.</p> <p>Familiaridad con el lenguaje y los modos de representación audiovisual.</p> <p>No es necesario estar familiarizado con el videojuego.</p>

Competencias - Objetivos
--------------------------

## Competencias

### GENERALES

<b>CG03</b>	Conocer y utilizar con eficacia comunicativa los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas (por ejemplo: foros, blogs, redes sociales, microblogging) en el entorno de la cultura digital.
<b>CG06</b>	Desarrollar la capacidad analítica para la disección, comprensión y análisis de los diferentes relatos y de formatos textuales en el contexto mediático, cultural y social actual.
<b>CG09</b>	Conocer y utilizar los procesos de ideación y de la narrativa audiovisual y elaborar guiones audiovisuales para los diferentes soportes y plataformas.

### 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, saber relacionarlas y contextualizarlas y ser capaz de argumentarlas, para emitir juicios fundamentados científicamente.
<b>CT07</b>	Aplicar los conocimientos adquiridos y resolver los obstáculos que surjan en la práctica de la comunicación .

### ESPECÍFICAS

<b>CE02</b>	Ser capaz de crear el mensaje persuasivo publicitario, desarrollando elementos gráficos, imágenes, símbolos o textos o cualquier otro recurso con potencialidad comunicativa.
<b>CE06</b>	Aplicar soluciones eficientes a los problemas surgidos en los procesos de comunicación publicitaria

## Resultados de Aprendizaje

<b>RA1</b>	Demostrar autonomía y rigor en el cumplimiento de plazos y pautas de trabajo.
<b>RA3</b>	Conocer el funcionamiento y características del mercado audiovisual y publicitario.
<b>RA4</b>	Ejecutar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diferentes productos audiovisuales.
<b>RA5</b>	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. 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	
45.00	
<b>CRÉDITOS ECTS: 3,0 (75,00 horas)</b>	

## EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso



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

### 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
Resumen de un capítulo de 'Libertad dirigida'		Sesión antes de las vacaciones de Semana Santa
CESAG Game Jam	Desde Semana Santa hasta el	Examen final

	Final de la asignatura	
Diario de juego	Semanalmente	Semanalmente
Comentario de textos periodísticos y divulgativos	Semanalmente	Semanalmente
Examen final		Último día de clase

## 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>