

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Videojuegos
Código	E000005107
Título	Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia Comillas
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	Nuria Vidal Trapero
Horario	Martes (15:00 a 17:00)
Horario de tutorías	Solicitar cita previa
Descriptor	Introducción a las nuevas formas de ocio interactivo. Historia del videojuego: de los orígenes a la consolidación, crecimiento audiovisual, formal y social. Producción e industria. Teoría del diseño. Videojuego y discurso: serious games, juegos persuasivos. Videojuego y sociedad: comunidades, gamification.

Datos del profesorado	
Profesor	
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
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. Introducción: ¿Qué es un videojuego? El juego y la cultura

2. Diseño y discurso lúdico: el sistema de jugabilidad
3. Escribiendo el videojuego: (ludo)narrativa y mundos de ficción
4. Interacción, tránsito y estética: el gameworld
5. Sesiones teórico-prácticas: analizando "Journey" y "Flower" (thatgamecompany, 2009 y 2012)

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
---------------------------	-------------------------	------



<p>Trabajo de creación de una propuesta de videojuego en grupo. Dividida en dos partes:</p> <p>(1) Entrega de un game document.</p> <p>(2) Exposición de la propuesta en clase.</p>	<p>Recuperable</p> <p>Se valora la aplicación de la teoría y el dominio de las herramientas conceptuales, la capacidad de trabajo en equipo, la creatividad de la propuesta, así como la capacidad de expresión oral del alumnado.</p> <p>Los alumnos dispondrán de varias sesiones en clase para desarrollar la propuesta y su supervisión por parte del profesor.</p>	<p>40 %</p>
<p>Sesión teórico-práctica.</p> <p>Análisis y reflexión de un juego pactado con el profesor a partir de los fundamentos básicos de diseño de videojuegos.</p>	<p>Recuperable</p> <p>Conocimiento y aplicación de la teoría.</p> <p>Se valora la expresión, la capacidad de síntesis, la correcta aplicación de la teoría, la relación de los contenidos y el análisis crítico.</p>	<p>15 %</p>
<p>Análisis de un videojuego a elección del alumno a partir de los criterios de la asignatura.</p>	<p>Recuperable.</p> <p>Se valora la capacidad de análisis y reflexión del lenguaje de los videojuegos, la buena redacción, la capacidad de síntesis, la utilización de fuentes bibliográficas pertinentes, la aplicación de los conocimientos teóricos y el uso correcto de los conceptos de la asignatura.</p>	<p>30 %</p>
<p>Participación en clase y en las actividades de la asignatura.</p>	<p>No recuperable.</p> <p>Participaciones en lecturas, debates, análisis y otras actividades relacionadas con la asignatura.</p>	<p>15 %</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.

La asignatura capacita a los alumnos en sus especificidades teniendo como objetivo también la práctica y perfeccionamiento de la lengua. Se trabajarán tanto los aspectos más avanzados de la morfología y sintaxis, como los de la semántica, adaptando el lenguaje a diferentes formatos: escrito y audiovisual. Asimismo, en la función comunicativa se atiende especialmente el léxico como base del enriquecimiento de la lengua y su aplicación a diferentes géneros y textos, y se siguen las normas de las RAE y de los libros de estilo. Se penalizarán las faltas de ortografía cometidas por los estudiantes en las diferentes actividades evaluativas.

Es fundamental que los estudiantes aprenden a expresarse con corrección y fluidez de forma oral y escrita, adaptándose a los diferentes registros. lo que incluye la capacidad de escribir textos claros y bien estructurados, de analizar diferentes tipos de discursos y de redactar exposiciones detalladas de temas complejos.

Al menos el 10% de la nota final se destinará a la valoración de la correcta expresión oral y escrita en las lenguas cooficiales, conocimiento exigido en el títulos como competencia general y competencia transversal. En este punto se evaluará la ortografía y la gramática.

PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Comentario de textos periodísticos y divulgativos	Semanalmente	Semanalmente
Sesiones prácticas grupales	Sesiones antes y después de Semana Santa	
Análisis videojuegos		Después de Semana Santa
Entrega Game Document y exposición		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.
- Swink, Steve (2009). Game Feel. A game designer's guide to visual sensation. Morgan Kaufman Publishers

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
- Anable, Aubrey (2018) Playing with Feelings. Videogames and affect. Minnesota Press

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



CESAG

**GUÍA DOCENTE
2022 - 2023**

pulsando "descargar"

[https://servicios.upcomillas.es/sedeelectronica/inicio.aspx?
csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792](https://servicios.upcomillas.es/sedeelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792)