



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

**TEACHING
GUIDE
2018 - 2019**

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
NombreCompleto	Vídeouegos
Code	E000005107
Title	Grado en Comunicación Audiovisual
Taught In	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]
Level	Reglada Grado Europeo
Quarter	Semestral
Credits	3,0
Character	Optativa (Grado)
Department	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsible	Víctor Navarro Remesal
Schedule Tutorials	Request date by email

Datos del profesorado	
Teacher	
Name	Víctor Manuel Navarro Remesal
Department	Departamento de Ciencias de la Comunicación
Office	6
E-Mail	vmnavarro@cesag.comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
Aportación al perfil profesional de la titulación
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.
Prerrequisitos



Capacity for critical reflection.

Familiarity with the language and modes of visual representation.

No need for prior knowledge about videogames.

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.

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. Countergaming
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	
ECTS CREDITS: 3,0 (90,00 hours)	

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN



Evaluation activities	Evaluation criteria	Weight
Analysis and creation assignments	Proficient use of theory and conceptual tools	40 %
Microgame (creation)	Use of theory and creative thinking	10 %
Engagement and participation, use of fora	Engagement	10 %
Test	Test, use of theory	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
Final assignments		Before the final test

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



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

**TEACHING
GUIDE
2018 - 2019**

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.