

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Subject name	Videogames
Subject code	E000005107
Mainprogram	Bachelor's Degree in Advertising and Public Relations
Involved programs	Grado en Periodismo [Cuarto Curso] Grado en Periodismo [Cuarto Curso] Grado en Periodismo [Tercer Curso] Grado en Periodismo [Tercer Curso] Grado en Publicidad y Relaciones Públicas [Cuarto Curso] Grado en Publicidad y Relaciones Públicas [Tercer Curso]
Level	Reglada Grado Europeo
Quarter	Semestral
Credits	3,0 ECTS
Type	Optativa (Grado)
Department	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Coordinator	Víctor Navarro Remesal
Schedule	Wednesday (16:00 - 18:00)
Office hours	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
<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>

Prerequisitos

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 (por ejemplo: foros, blogs, redes sociales, microblogging) en el entorno de la cultura digital.
CG06	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.
CG09	Conocer y utilizar los procesos de ideación y de la narrativa audiovisual y elaborar guiones audiovisuales para los diferentes soportes y plataformas.

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

ESPECÍFICAS

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

Resultados de Aprendizaje

RA1	Demostrar autonomía y rigor en el cumplimiento de plazos y pautas de trabajo.
RA3	Conocer el funcionamiento y características del mercado audiovisual y publicitario.



RA4	Ejecutar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diferentes productos audiovisuales.
RA5	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. 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	
45.00	
ECTS CREDITS: 3,0 (75,00 hours)	

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"> · Proposal of an analog microgame · Personal playing diary · Commenting on gaming media texts 	10 %
Test	<p>Can be retaken</p> <p>Expression, summarising, and critical</p>	40 %

	thinking	
--	----------	--

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
Brief summary of a chapter of 'Libertad dirigida'		Last session before the Easter break
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

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>