

## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
<b>Nombre completo</b>	Videojuegos
<b>Código</b>	E000005107
<b>Título</b>	<a href="#">Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia Comillas</a>
<b>Impartido en</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>Nivel</b>	Reglada Grado Europeo
<b>Cuatrimestre</b>	Semestral
<b>Créditos</b>	3,0 ECTS
<b>Carácter</b>	Optativa (Grado)
<b>Departamento / Área</b>	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
<b>Responsable</b>	Nuria Vidal Trapero
<b>Horario</b>	Martes (15:00 a 17:00)
<b>Horario de tutorías</b>	Solicitar cita previa

Datos del profesorado	
<b>Profesor</b>	
<b>Nombre</b>	Nuria Vidal Trapero
<b>Departamento / Área</b>	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
<b>Correo electrónico</b>	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
<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>RA02</b>	Ejecutar los procesos de producción, dirección y postproducción de los diversos productos audiovisuales y/o publicitarios.
<b>RA03</b>	Conocer el funcionamiento y características del mercado audiovisual y publicitario.
<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. ¿Qué es un videojuego? El juego y la cultura
2. Diseño y discurso lúdico: el sistema de jugabilidad
3. (Ludo)narrativa y mundos de ficción
4. Interacción, tránsito y estética: el gameworld

5. Breve historia de los videojuegos
6. Sesión práctica: analizando "Journey" (thatgamecompany, 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	
<b>CRÉDITOS ECTS: 3,0 (75,00 horas)</b>	

## EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Trabajo de creación de una propuesta de videojuego	Recuperable Se valora la aplicación de la teoría y el dominio de las	



<p>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>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>30 %</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>

### 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
Comentario de textos periodísticos y divulgativos	Semanalmente	Semanalmente
Sesiones prácticas grupales	Sesiones antes y después de Semana Santa	
Análisis videojuego		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 pulsando "descargar"

<https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>