



DESCRIPCIÓN DE LOS MÓDULOS O MATERIAS

- **Breve descripción de los módulos o materias y su secuencia temporal y adecuación a la adquisición de competencias:**
 - MÓDULO: BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS

Historia

El objetivo fundamental de esta materia es que el alumno conozca la historia del juego en su concepción tradicional y en su versión tecnológica actual como videojuego. Conocer su esencialidad y su valor innato de aprendizaje para el ser humano le dará una visión profunda y necesaria para conocer el fenómeno. Esta materia incluye también la adquisición de los conocimientos necesarios para buscar, tratar y procesar fuentes documentales útiles en el desarrollo de videojuegos. Además, la UFV incluye en la formación histórica de sus alumnos conocimientos sobre los acontecimientos y protagonistas fundamentales de la cultura y el pensamiento occidental, vinculándolos con los aspectos histórico- económicos y el papel de las creencias religiosas en la historia de Occidente, que ayudará al alumno a desarrollar su actividad con mayor perspectiva.

Antropología

El objetivo de esta materia es proporcionar al alumno un conocimiento integral del hombre y de sus anhelos más profundos desde una doble perspectiva: la antropológica y la ética. Este aprendizaje dará al alumno las claves sobre las pautas de comportamiento de los usuarios en los mapas virtuales de juego y de su relación con la realidad que se le presenta.

Los alumnos también obtendrán formación sobre las bases filosóficas que asientan la fantasía y la ciencia ficción, que les ayudará a emular historias en paisajes imaginarios. En este sentido, se incluye formación sobre cómo las obras de los autores de videojuegos más representativos han configurado la imaginación de mundos de juego.

Además, el alumno aprenderá a poner en valor la formación universitaria como medio para impulsar la búsqueda comunitaria del saber, la sensibilidad hacia la teoría y su aplicación práctica en el ejercicio profesional, al mismo tiempo que comprenderá la importancia de adquirir un compromiso ético en el desarrollo responsable de su actividad.

Comunicación

La materia de Comunicación integra la formación necesaria para conocer, comprender, analizar y sintetizar el concepto del videojuego como nueva forma de interacción social y de participación popular. Así, los alumnos recibirán formación en la teoría del videojuego, los principales impulsores del medio y las corrientes específicas del objeto de estudio. Además, analizarán y obtendrán una visión global sobre los medios de comunicación establecidos para los usuarios y las redes de conexión y colaboración generadas por las propias comunidades de jugadores, donde se analizará cómo se comportan los usuarios, cómo interaccionan y cómo se

distribuye la información de estos colectivos. Esta materia incluye necesariamente formación en narración para videojuegos como parte fundamental del concepto, en cuanto a la construcción narrativa del objeto de estudio y en cuanto a la utilización y las interacciones que la sociedad hace de las historias que se generan, para lo cual también se estudiarán las influencias establecidas con otras disciplinas como la literatura y el cine. La materia incorpora también formación en técnicas de composición y estructura a través de secuencias cinemáticas no interactivas para videojuegos orientadas a suministrar información relativa al sistema de juego y a la historia.

Para motivar la capacidad creativa de los alumnos, la materia incluye asignaturas de técnicas de pensamiento creativo.

Sociología

Esta materia está orientada en la formación del alumno en la sociología del videojuego y el análisis del comportamiento de los jugadores, dado el gran potencial participativo y comunicativo del medio. El alumno conocerá en profundidad cómo a partir de un ocio común se han formado grandes comunidades capaces de capturar la inteligencia colectiva de sus usuarios mediante el intercambio de información y almacenaje a nivel global.

Estadística

Los alumnos recibirán formación en la ciencia estadística para que, en función de las fórmulas de probabilidad establecidas en el juego, se mantenga en todo momento la tensión narrativa. El alumno aprenderá a configurar estrategias y sistemas de juego equilibrados (esfuerzo, complejidad, persistencia, etc.) para que el usuario mantenga el interés en la historia que está jugando.

Educación

La materia contempla el análisis de las posibilidades educativas y las corrientes actuales en torno al uso didáctico que se puede hacer de los videojuegos. Para ello, se estudiarán las ofertas del mercado del videojuego con una finalidad didáctica para la adquisición de conocimientos y destrezas, aprovechando y explotando las facilidades de diversión, desde los productos enfocados al público infantil hasta aquellos creados como medio de aprendizaje adulto.

El alumno recibirá especial formación en las posibilidades de la simulación, como medio de configuración de todo tipo de escenarios y situaciones.

○ MÓDULO: ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Empresa

Esta materia abarca la formación dirigida a la materialización de proyectos en la industria del videojuego, con especial atención al apoyo del emprendimiento de ideas y proyectos propios, para que el futuro egresado pueda desempeñar su actividad de forma competente y competitiva. Los alumnos obtendrán también los conocimientos necesarios para crear prototipos y realizar presentaciones comerciales en el entorno empresarial. Además, el alumno recibirá la capacitación para conocer las claves de las posibilidades del videojuego en el ámbito empresarial mediante el conocimiento de mecánicas de juego que motiven el aprendizaje de contenidos y formas de actuar en un ambiente distendido, nuevo e innovador.

La materia también proporciona fundamentos de responsabilidad, compromiso y voluntariado de acción social directa.

Derecho

Esta materia formará a los alumnos en el respeto a la propiedad intelectual y los derechos de autor del videojuego. Por ello, contempla el panorama de la protección jurídica actual del nuevo medio, especialmente complicado por los diversos ámbitos que abarca.

- MÓDULO: CONOCIMIENTO DE SISTEMAS JUGABLES Y PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGO

Bases de conocimiento tecnológico

La materia Bases del Conocimiento Tecnológico aúna las asignaturas necesarias para comprender las bases de la tecnología digital, soporte natural de las obras y creaciones en el campo del videojuego. Pero la visión de esta materia no se centra en los aspectos técnicos de la tecnología informática, sino en sus aspectos prácticos y teóricos aplicables a la construcción de narraciones a través del juego. Proponemos no una visión desde la ingeniería, sino un acercamiento desde el punto de vista del uso del lenguaje dentro de las posibilidades lógicas y de procesos que tiene la computadora. Los límites de los lenguajes informáticos, el uso de editores y motores gráficos, la creación de prototipos, la comprensión de las posibilidades de creación en entornos conectados como la red de Internet, el diseño de automatismos lógicos e inteligencia simulada, son campos que debe conocer el alumno para participar en procesos de testeo, diseño conceptual o dirección de proyectos.

- MÓDULO: PROCESO DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL

Expresión Artística

Esta materia ofrece formación para la correcta aplicación de la creatividad del alumno en la configuración de los elementos estéticos que definen la forma en que se percibe el videojuego, situándolo en corrientes específicas o contribuyendo a la creación de nuevas tendencias visuales. Las competencias adquiridas en esta materia serán fundamentales para que los estudiantes sean capaces de crear un entorno gráfico correcto para sus proyectos. Para ello, se formará a los alumnos en los fundamentos de la estética digital que incluye los rudimentos de las principales herramientas de dibujo digital, así como la manera de aplicarlas de forma creativa. Además, el alumno aprenderá a animar espacios, personajes e interfaces con el objeto de crear experiencias interactivas en los usuarios.

La materia ofrece formación específica y avanzada en diseño 3D para desarrollar gráficos digitales en tres dimensiones a través de programas especializados.

También incluye formación en el empleo de cualquier recurso de expresión, en especial los recursos específicos del ocio digital interactivo.

- MÓDULO: ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS

Actividades Formativas Complementarias

El alumno elige actividades diversas de carácter formativo (culturales, científicas, simposia, conferencias, debates universitarios, visitas culturales tutorizadas, cursos

de verano y formación, etc.) ofertadas cada curso académico por la Universidad, debidamente cuantificadas y certificadas.

Esta asignatura se crea para permitir la posibilidad del reconocimiento académico en créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, de conformidad con lo estipulado en el art. 12, aptdo. 8 del RD 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, modificado por el RD 861/2010.

- MÓDULO: TRABAJO FIN DE GRADO Y PRÁCTICAS EXTERNAS

- Trabajo Fin de Grado**

- Trabajo de fin de grado elegido por el alumno sobre alguno de los aspectos abordados en el grado que debe ser una síntesis de los conceptos, capacidades y habilidades adquiridas durante el grado.

- Prácticas Externas**

- Realización de prácticas en empresas como medio de aprendizaje y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.

- **Distribución de créditos por Módulo:**

MÓDULO	MATERIA	ECTS	SEM
BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	HISTORIA	6	1 SEM
		6	5-6 SEM
	ANTROPOLOGÍA	6	1 -2 SEM
		6	5-6 SEM
		6	3- 4 SEM
		6	7-8 SEM
		6	2 SEM
		6	3 SEM
	COMUNICACIÓN	6	1 SEM
		6	7 SEM
		3	7 SEM
		6	1 SEM
		6	3 SEM
		6	5 SEM
		6	2 SEM
6		4 SEM	
SOCIOLOGÍA	6	6 SEM	
ESTADÍSTICA	6	3 SEM	
ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL VIDEOJUEGO	EMPRESA	6	3-4 SEM
		6	5 SEM
		3	7 SEM
		6	7 SEM
	6	8 SEM	
DERECHO	6	4 SEM	
CONOCIMIENTO DE SISTEMAS JUGABLES Y PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGO	BASES DE CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO	6	2 SEM
		6	4 SEM
		6	5 SEM
PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	6	1 SEM
		3	2 SEM
		6	4 SEM
		6	1-2 SEM
		6	3 SEM
		6	5 SEM
		3	2 SEM
		6	6 SEM
TRABAJO FIN DE GRADO Y PRÁCTICAS EXTERNAS	TRABAJO FIN DE GRADO	12	7-8 SEM
	PRÁCTICAS EXTERNAS	6	7-8 SEM
OPTATIVAS		6	6 SEM
		6	6 SEM
		6	8 SEM
		6	8 SEM