

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Bellas Artes		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Videojuegos		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	2623
Periodo docente:	Quinto semestre		
Materia:	Creatividad		
Módulo:	Estrategias Creativas		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Pablo Francisco Medina Gallego	pablo.medina@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El objetivo fundamental de esta asignatura 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.

## OBJETIVO

Obtener los conocimientos y las destrezas necesarias entender el valor del juego, desde una perspectiva tradicional como comportamiento innato al ser humano y esencia de su modo de aprendizaje y poder usarlo en la industria del ocio y la cultura.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al Grado.

## CONTENIDOS

- 1.Introducción a la historia del juego
- 2.Aproximación a la teoría del juego
- 3.La experiencia de juego
- 4.El videojuego como versión tecnológica del juego tradicional

1.Introducción a la historia del juego  
Definición y concepto de juego.  
Introducción a la evolución del juego  
Características del juego y aproximación a las tipologías de juego  
Procesos de categorización de juegos

2.Aproximación a la teoría del juego  
El juego como texto  
Principales teorías del juego desde la visión de la filosofía, la antropología, la psicología y la sociología  
Procesos de entendimiento de juegos antiguos en oriente y occidente

3.La experiencia de juego  
La recepción del juego: concepto de inmersión  
Procesos de identidad y simulación: definición y concepto de avatar  
Aproximación a las tipologías de jugadores  
Procesos de mecánicas complejas e híbridas

4.El videojuego como versión tecnológica del juego tradicional  
El juego en la sociedad digital: ciberjuego  
Características del videojuego  
El videojuego en la sociedad digital  
Aproximación a la creación de los contenidos de juego para los nuevos entornos digitales

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA.  
TRABAJO AUTÓNOMO.  
TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS.  
SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL.  
INVESTIGACIÓN

**LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA:** A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

**TRABAJO AUTÓNOMO.** En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación

**TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS:** El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos. Slavin define el trabajo cooperativo como "estrategias de instrucción en las que los alumnos están divididos en grupos pequeños y son evaluados según la productividad del grupo", lo que pone en juego tanto la responsabilidad individual como la interdependencia positiva, base del trabajo profesional en equipo.

**SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL:** que incluye entrevistas, grupos de discusión, autoinformes e informes de seguimiento tutorial.

**INVESTIGACIÓN:** Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
CLASE EXPOSITIVA PARTICIPATIVA: 40 EVALUACIÓN: 4 CLASES PRÁCTICAS: 6 SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS: 10 60h	TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO: 25 ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO: 50 TRABAJO VIRTUAL EN RED: 15 90h

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### **Competencias generales**

El alumno será capaz de poder trabajar como un artista visual autónomo y autosuficiente en la práctica creativa y en la exposición de la obra con un conocimiento lo más amplio posible de los medios de expresión artística.

El alumno será capaz de poder trabajar como un asesor de arte a partir del estudio de las técnicas más diversas que permitan la expresión visual, las habilidades artísticas y la traducción de ideas críticas o de emociones en formas.

El alumno será capaz de concebir, planificar, realizar, organizar, gestionar y mediar la información visual.

### **Competencias específicas**

Conocer los métodos artísticos susceptibles de ser aplicados a proyectos socio-culturales.

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

El alumno creará mecánicas de juego con un fin específico

El alumno analizará un contexto y sabrá gamificarlo para darlo a conocer más eficazmente

El alumno gestionará su trabajo en grupo con profesionales de distintas áreas

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

### **CONVOCATORIA ORDINARIA:**

En la evaluación se tendrán en cuenta tanto el dominio de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura, acreditados en una prueba final escrita, como la asistencia y la entrega puntual de los trabajos propuestos.

Ponderación:

Trabajos en clase: 25%

Creación de prototipo: 75%

### **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:**

Se seguirán los mismos criterios de evaluación que en la convocatoria ordinaria.

Creación de prototipo: 100%

**ALUMNOS REPETIDORES:**

Deberán asistir a clase normalmente como si acabaran de matricularse

**REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:**

Se tendrán en cuenta en la evaluación:

Dado el carácter práctico de la asignatura, la asistencia del alumno y la realización de los trabajos serán fundamentales. Solo se valorarán los trabajos si el alumno obtiene en el examen final una calificación superior a 5.

El alta del alumno en Aula Virtual con los datos suficientes para su identificación y localización durante el primer mes de clase.

La participación en la totalidad de los ejercicios y actividades propuestos en clase.

Cualquier modificación de estas condiciones en casos excepcionales deben ser consultados y aprobados por el profesor en el primer mes del cuatrimestre (Octubre); transcurrido ese plazo sólo serán considerados casos de fuerza mayor, debidamente acreditados.

Las calificaciones se obtendrán atendiendo a los siguientes criterios:

- Comprensión de los conceptos básicos de la asignatura.
- Desarrollo práctico de la asignatura.
- Capacidad para realizar trabajos relacionados con la información, de tipo individual y colectivo.
- Conocimiento y análisis de juegos destacados en la historia.
- Capacidad de iniciativa e innovación.
- Asistencia y participación en clase.

**INFORMACIÓN ADICIONAL**

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Concesión Matrícula de Honor: la Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

Schell, J. (2008) The Art of Game Design: A book of lenses 1