

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos
-------------	--

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Fuentes Literarias y Audiovisuales en Videojuegos
-------------	---

Tipo:	Formación Básica
-------	------------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	1
--------	---

Código:	4649
---------	------

Periodo docente:	Primer semestre
------------------	-----------------

Materia:	Comunicación
----------	--------------

Módulo:	Bases para una Teoría de los Videojuegos
---------	--

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Alejandro Emiliano Montiel de la Corte	amontieldlc@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura tiene como objeto la introducción a las principales fuentes literarias y audiovisuales en videojuegos, examinando la tradición y los recursos documentales más relevantes en el campo, y profundizando en las diversas herramientas y materiales existentes para abordar tanto el proceso de desarrollo de un videojuego como el estudio de las principales corrientes de investigación en el ámbito de los game studies. Se trata, por tanto, de una asignatura cuyo objetivo radica en ofrecer al alumno una panorámica de la compleja e interdisciplinar realidad de los videojuegos, mientras se exploran sus distintos matices a través de un recorrido por los diferentes recursos

documentales de mayor relevancia en el área (y que más han contribuido a configurar su estado y carácter actual).

OBJETIVO

Entender el videojuego como dispositivo videolúdico embebido con las artes y trazar el recorrido de las principales fuentes literarias y audiovisuales en los videojuegos, así como sus orígenes y agentes que participan en todo el proceso de creación de los mismos.

Dominar conceptos esenciales de la industria y del desarrollo de videojuegos, así como entender el uso de recursos creativos que tienen su origen en las principales obras clave de la literatura y el arte.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se requieren conocimientos previos

CONTENIDOS

TEMARIO FUENTES LITERARIAS Y AUDIOVISUALES EN VIDEOJUEGOS

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Introducción a las fuentes generales en videojuegos y la cultura.
- 1.2. Principales dispositivos mediáticos y su vinculación con los videojuegos (cine, literatura, cómic, televisión, teatro...).

2. ARTE Y VIDEOJUEGOS

- 2.1. Estudio sobre el posicionamiento de los videojuegos como recurso cultural.
- 2.2. Videojuego como arte y como producto.

3. INTERACCIÓN

- 3.1. Introducción a la interactividad como sistema de comunicación.
- 3.2. Interpretación de la relación competitiva frente al resto de medios audiovisuales.

4. FUENTES

- 4.1. Orígenes y tipos de fuentes literarias y audiovisuales.
- 4.2. Game Studies y las principales corrientes en el análisis y metodologías en el estudio de videojuegos.

5. INDUSTRIA

- 5.1. Estudio y análisis de la industria del desarrollo de videojuegos.
- 5.2. El proceso de creación y ases de desarrollo de videojuegos para el consumo.
- 5.3. Análisis de elementos esenciales de diseño y su aplicación en la industria.

6. ANÁLISIS Y DECISIONES DE DISEÑO DE JUEGO

- 6.1. Reglas y mecánicas de juego.
- 6.2. Dinámicas y principios aplicados de diseño.
- 6.3. Estéticas y retroalimentación del jugador.

7. INFORMACIÓN Y JUGADOR

- 7.1. Ideación de sistemas de juego con información de fuentes específicas.
- 7.2. Métodos y herramientas para el control de la información durante el juego.
- 7.3. Diseño de interacción social como parte esencial del juego.

8. INFLUENCIAS

- 8.1. Influencia de las fuentes documentales en el significado y las decisiones de diseño.
- 8.2. Aplicación de diseño y sistemas de representación.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

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.

MÉTODO DEL CASO: Adquisición de aprendizaje mediante el análisis de casos o situaciones reales de gestión. Esta técnica de aprendizaje activa, centrada en la investigación del estudiante sobre un problema real y específico, ayuda al alumno a adquirir la base para un estudio inductivo.

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

ROLEPLAYING Y GAMIFICACIÓN: Sesiones gamificadas mediante la implementación de juegos de roleplaying (metodología didáctica) para lograr un mayor compromiso, participación e interactividad en el aula.

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 35h EVALUACIÓN 4h CLASES PRÁCTICAS 10h SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS: (Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales). 11h	TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO 30h ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO 40h TRABAJO VIRTUAL EN RED 20h

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

Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar.

Capacidad para integrarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, fomentando el análisis y la puesta en común de los diferentes enfoques.

Habilidad para dominar las tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación en el ámbito de la industria de los videojuegos.

Competencias específicas

Capacidad para conocer la historia y evolución del videojuego e identificar las principales corrientes e impulsores del ocio digital interactivo.

Capacidad para comprender las bases de la narrativa específica del videojuego y su plasmación en el medio digital.

Capacidad para identificar las principales corrientes y creaciones de la literatura y el cine como manifestaciones de la cultura occidental y su influencia en los videojuegos.

Capacidad para comprender las interacciones y los canales de comunicación establecidos entre comunidades de videojugadores a través de las redes y su influencia en la industria del videojuego.

Capacidad para comprender el contexto sociológico y las pautas de comportamiento de los jugadores en una industria global para crear obras de éxito adaptadas a cada cultura.

Capacidad para desarrollar y ejercitar técnicas que fomenten la creatividad y el desarrollo de nuevas ideas y

conceptos.

Capacidad para transmitir la diversidad cultural en el medio del ocio digital mediante la creación de puntos de encuentro entre personas o grupos sociales de diferentes países y culturas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Como resultado de aprendizaje los estudiantes serán capaces de evaluar y de transmitir la diversidad cultural en el medio del ocio digital siendo sensibles a las distintas realidades socioculturales (diferentes grupos humanos), y de gestionar y analizar críticamente variedad fuentes literarias y audiovisuales de distinta índole (multidisciplinares y diversas culturalmente).

Como resultado de aprendizaje derivado del manejo de una amplia diversidad de fuentes documentales (nacionales e internacionales) centradas en diversos campos de la industria del videojuego, los alumnos desarrollarán la capacidad para comprender el contexto sociológico y las pautas de comportamiento de los jugadores en una industria global para crear obras de éxito adaptadas a cada cultura (obras que consultarán y gestionarán de manera sistemática y fluida).

Como asignatura focalizada en las fuentes literarias y audiovisuales en videojuegos, los estudiantes desarrollarán altas capacidades para identificar las principales corrientes y creaciones de la literatura y el cine como manifestaciones de la cultura occidental y su influencia multidireccional en el ámbito los videojuegos.

Como resultado de aprendizaje, los estudiantes serán capaces de analizar y obtener 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 a través de fuentes literarias y audiovisuales.

Como resultado de aprendizaje, los estudiantes serán capaces de la historia y evolución del videojuego e identificar las principales corrientes e impulsores del ocio digital interactivo a través del manejo fluido de fuentes documentales (literarias y audiovisuales). 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 de los videojuegos.

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 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.

Derivado del fomento de técnicas de pensamiento creativo y metodologías docentes innovadoras (gamificación

educativa) los estudiantes mejorarán su capacidad para desarrollar y ejercitar técnicas que impulsen la creatividad y el desarrollo de nuevas ideas y conceptos relacionados con las fuentes literarias y audiovisuales en videojuegos.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación ordinaria se hará por el sistema de evaluación continua.

Requisitos obligatorios:

1. Los alumnos deben obtener un mínimo de 5 en todos los elementos de calificación para poder aprobar.
2. La asistencia no debe ser inferior al 80%. Dicha asistencia no puede ser parte de la calificación.

Convocatoria ordinaria, elementos de calificación:

1. Asistencia y participación en las actividades presenciales en el aula: 25%
2. Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 25%
3. Evaluación con pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 50%

Convocatoria extraordinaria, elementos de calificación:

1. Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 30%
2. Evaluación con pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 70%

Los exámenes se realizarán de manera presencial.

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.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H., & Tosca, S.P. (2019) *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (4th ed.) Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9780429431791>

Fernández-Vara, C. (2019) *Introduction to Game Analysis* (2nd ed.) Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9781351140089>

Fullerton, T. (2018) *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Fourth Edition (4th ed.). A K Peters/CRC Press.

<https://doi.org/10.1201/b22309>

Schell, J. (2019) *Tenth Anniversary: The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3rd ed.). A K Peters/CRC Press.

<https://doi.org/10.1201/b22101>

Hjorth, L. (2011) *Games and Gaming: An introduction to new media*. Berg.

Salen, K., Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Londres: MIT Press.

Crawford, C. (2003) *Chris Crawford on Game Design*. New Riders Publishing.

Complementaria

Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2022) *La industria del videojuego en España en 2022*.

Recuperado de: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2023/05/AEVI_Anuario-2022-DIGITAL.pdf

Interactive Software Federation of Europe (ISFE) (2022) ISFE-EGDF Key Facts from 2021 Video games - a force for good

Recuperado de: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2022/08/FINAL-ISFE-EGDFKey-Facts-from-2021-about-Europe-video-games-sector-web.pdf>

Aranda, D. Sánchez-Navarro, J. (2013) Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuegos. UOCpress

Ham, E. (2015) Tabletop Game Design for Video Game Designers (1st ed.). Routledge
<https://doi.org/10.4324/9781315726120>

Aarseth, E. (2007) Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. En Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura Artnodes, 7.
Recuperado de <http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/aarseth.pdf>

Tay (2006) Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture. Cambridge: MIT Press.

Juul, J. (2005) Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press.

Aarseth, E. (2001) Computer Game Studies, Year One. Game Studies, 1, (1)
Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>