

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	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		
Héctor Puente Bienvenido	hector.puentebienvenido@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

A lo largo de la asignatura, los estudiantes serán capaces de identificar y manejar con soltura el variado espectro de fuentes, herramientas y recursos literarios y/o académicos más influyentes en el campo de los game studies; comprender la relación de los distintos enfoques y escuelas de pensamiento; conocer los distintos tipos de análisis existentes; reconocer la naturaleza diversa y multidisciplinar de un dispositivo heredero de una tradición cultural determinada y entender el videojuego como un artefacto situado en un contexto social determinado; introducirse a las principales metodologías de investigación y manejar la principal documentación y bibliografía aplicada.

Al concluir la asignatura, los estudiantes tendrán las herramientas y nociones básicas para desenvolverse eficazmente entre el difuso mapa de la realidad del videojuego contemporáneo; pudiendo manejar y obtener información acerca de la historia, industria, actores implicados, corrientes teórico-prácticas y proceso de creación y desarrollo del software de entretenimiento.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se requieren conocimientos previos

## CONTENIDOS

### PLANIFICACIÓN TEMARIO FUENTES LITERARIAS Y AUDIOVISUALES EN VIDEOJUEGOS

#### 1. INTRODUCCIÓN A LAS FUENTES LITERARIAS Y AUDIOVISUALES EN VIDEOJUEGOS.

1.1. Introducción a las fuentes generales en videojuegos en el mundo y en España: Breve panorámica sobre las principales revistas, organizaciones y fuentes documentales internacionales y nacionales en videojuegos.

1.2. Principales herramientas de búsqueda y gestión de la información documental.

#### 2. LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO.

2.1. Fuentes documentales en industria del videojuego.

2.2. ¿Quién estudia videojuegos? Perfiles profesionales y documentación. El proceso de desarrollo de un videojuego y roles implicados.

2.3. El tamaño y la estructura de la industria del videojuego. ¿Cómo acceder y gestionar la información? Nuevas dinámicas en la industria del videojuego internacional y española.

#### 3. ESTUDIANDO VIDEOJUEGOS I: PRINCIPALES ENFOQUES Y APROXIMACIONES EN GAME STUDIES.

3.1. Introducción a los modelos generales para entender los videojuegos. Fuentes literarias y audiovisuales en los game studies.

3.2. Principales enfoques y aproximaciones a los videojuegos. El formalismo y el situacionismo.

3.3. Fuentes literarias y audiovisuales en narratología. Recepción y storytelling. La experiencia del jugador frente a la historia.

3.4. Fuentes literarias y audiovisuales en ludología.

3.5. Fuentes literarias y audiovisuales en situacionismo.

#### 4. ESTUDIANDO VIDEOJUEGOS II: PRINCIPALES TIPOS DE ANÁLISIS Y FUENTES LITERARIAS Y AUDIOVISUALES.

4.1. Introducción a los principales tipos de análisis y metodologías en el estudio y desarrollo de videojuegos: Videojuego, Jugador, Cultura, Ontológico, Métricas y Diseño.

4.2. Proceso y análisis integrado.

#### 5. EL ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO Y LAS DECISIONES DE DISEÑO (GAME).

5.1. Principales fuentes documentales y conceptos básicos (mecánicas y reglas de juego, gameplay y emergencia).

5.2. Fuentes documentales sobre significado y las decisiones de diseño (design choices).

#### 6. EL ANÁLISIS DEL JUGADOR (PLAYER).

6.1. Principales fuentes y metodologías de estudio del jugador.

6.2. Agencia, uso de los juegos, interacción social, comunidades virtuales y contenido generado por el usuario.

#### 7. EL ANÁLISIS DE LA CULTURA DE JUEGO (CULTURE).

7.1. Principales fuentes y metodologías de estudio de la cultura de juego. La posición cultural de los videojuegos y jugadores.

7.2. Los videojuegos como dispositivo cultural y artefacto situado en una ecología y/o entorno cultural determinado. Emergencia cultural y cambio social.

7.3. Género y videojuegos. Principales fuentes literarias y audiovisuales.

#### 8. EL ANÁLISIS ONTOLÓGICO (ONTOLOGY).

8.1. Principales fuentes y metodologías de estudio de las cuestiones lógicas y filosóficas del juego.  
 9. EL ANÁLISIS DE LAS MÉTRICAS (METRICS) Y DOCUMENTACIÓN EN METODOLOGÍAS DE ESTUDIO DEL VIDEOJUEGO.  
 9.1. Principales fuentes y metodologías de estudio del videojuego y de las métricas (de juego y diseño). Encuestas, test, observación, técnicas de big data y recopilación de datos a tiempo real.  
 9.2. Fuentes documentales en desarrollo de software, explotación de datos estadísticos, sociometría y psicometría aplicada a los videojuegos.

## 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.

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

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

## 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 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 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 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

Dos pruebas escritas de desarrollo, respuesta corta y tipo test: 50%  
Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 35%  
Asistencia y participación en las actividades presenciales en el aula y/o laboratorio: 15%

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H., Tosca, S.P. (2015). Understanding Videogames: The Essential Introduction. Nueva York: Routledge (tercera edición).

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

Aranda, D. Sánchez-Navarro, J. (2009). Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuegos. Barcelona: UOCpress.

### Complementaria

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

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>

Asociación Española de Videojuegos (2014). El anuario del videojuego, Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/docs/documentacion/el-anuario-del-videojuego>

Buckingham, D. (2006). Studying computer games. En Carr, E., Buckingham, D., Burn, A., y Schott, G., (Eds.), *Computer Games, Text, Narrative and Play* (1–13). Cambridge: Polity Press.

Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Consalvo, M. y Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6 (1). Recuperado de [http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)

Corneliussen, H., Rettberg, J. (2008). *Digital culture, play, and identity: A world of warcraft reader*. Cambridge: MIT Press.

Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *Game Studies*, 1. Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative. En Wolf, J. P. and Perron, B. (221-235). *The Video Game Theory Reader*. Nueva York: Routledge.

Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza/Emecé.

Interactive Software Federation of Europe (ISFE) (2012). *Video games in Europe: Consumer Study*, Ipsos Media CT. Recuperado de [http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro\\_summary\\_-\\_isfe\\_consumer\\_study.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf)

Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Nueva York: Routledge.

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

Mäyrä, F. (2009). La experiencia de juego en contexto. Sobre los contextos socioculturales del significado en el juego digital. En Aranda, D., Sánchez-Navarro, J. (Ed.), *Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuegos* (129-144). Barcelona: UOCpress.

Pearce, C. (2009): *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Massachusetts: MIT Press.

Puente, H. (2014). El poder del consumidor digital: agencia y emergencia entre videojugadores online. En Sierra, J., Rodrigues, D. (Ed.), *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada* (179-202). Madrid: Fragua.

Puente, H., Tosca, S. (2013). The Social Dimension of Collective Storytelling in Skyrim, *Proceedings of DiGRA 2013*. Rescatado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-social-dimension-of-collectivestorytellingin-skyrim/>

Rodríguez, E., Megías, I., Calvo, A., Sánchez, E., Navarro, J. (2002). Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos. Madrid: INJUVE. Rescatado de [http://www.fad.es/sala\\_lectura/videojuegos.pdf](http://www.fad.es/sala_lectura/videojuegos.pdf)

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

Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press.

Taylor, T.L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.

Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., Sun, J. (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender, Games and Computing*, Cambridge: The MIT Press.

Taylor, T.L. (2008). Becoming a Player: Networks, Structures, and Imagined Futures. En Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., Sun, J. (Ed.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender, Games, and Computing* (50-65). Cambridge: The MIT Press.