

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

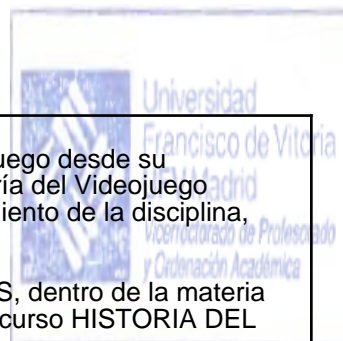
Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Teoría del Videojuego		
Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	4657
Periodo docente:	Tercer semestre		
Materia:	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
Belén Mainer Blanco	b.mainer@ufv.es
Gabriel Peñas Rodríguez	gabriel.penas@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El objetivo fundamental de esta asignatura es que el alumno conozca la Teoría del Videojuego desde su concepción tecnológica actual, cuyo centro de estudio es el objeto del videojuego. La Teoría del Videojuego proporciona los fundamentos teóricos y prácticos necesarios para el consolidar el conocimiento de la disciplina, necesario para el conocimiento de las posibilidades del nuevo medio digital.

La asignatura se ubica en el módulo BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS, dentro de la materia de COMUNICACIÓN. Teoría del Videojuego está relacionada con la asignatura de primer curso HISTORIA DEL



JUEGO. Se imparte en el primer cuatrimestre del segundo curso del Grado de Creación y Narración de Videojuegos.

OBJETIVO

El alumno deberá adquirir la capacidad de dominar los fundamentos epistemológicos del videojuego y deberá situar el lugar que ocupa la Teoría del Videojuego entre las diversas disciplinas de la comunidad científica. El deberá adquirir la capacidad de aplicar la Teoría del Juego al análisis de obras ajenas y propias.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al Grado.

Asignaturas previas:

- Historia del juego
- Técnicas de pensamiento creativo 1
- Comunicación en comunidades virtuales

CONTENIDOS

- 1.Introducción a la Teoría del Videojuego
- 2.Principales impulsores de la Teoría del Videojuego
- 3.Los actores de la Teoría del Videojuego
- 4.Nuevas líneas de la Teoría del Videojuego
- 5.La Teoría del Juego y sus primeras manifestaciones prácticas
- 6.Las bases de la Teoría del Juego aplicada al análisis de casos reales
- 7.El origen de las estructuras que configuran los mundos virtuales en el videojuego
- 8.Aplicaciones prácticas de la Teoría del Juego.

1.Introducción a la Teoría del Videojuego
El videojuego como objeto de estudio. Dimensiones teóricas, científicas y deontológicas de la Teoría del Videojuego.
La posición de la Teoría del Videojuego entre los saberes
Las formas posibles de interacción: ciencias aplicadas y la ejecución

2.Principales impulsores de la Teoría del Juego
Escuelas de Game Research
Principales impulsores de la Teoría del Videojuego

3.Los actores de la Teoría del Videojuego
Los trabajos receptivos. El videojuego en la vida y en la sociedad: la producción social del videojuego
Ontología de los videojuegos
Otras perspectivas principales de la Teoría del Videojuego: videojuego y diseño y videojuego y arte.

4.Nuevas líneas de la Teoría del Videojuego
Ecosistemas, canales, mutaciones y especializaciones comunicativas
Los trabajos de aplicación instrumental y referida a efectos. Serious Games.
El videojuego y la gamificación

5.La Teoría del Juego y sus primeras manifestaciones prácticas.
Comunicación a través de un sistema de reglas.
Ritos Iniciáticos y juegos de simulación.
Tipología de los juegos según el factor suerte. Estrategia versus azar.

6.Las bases de la Teoría del Juego aplicada al análisis de casos reales
Los pioneros en la Teoría del Juego, Blaise Pascal y Pierre Fermat. Aplicaciones prácticas de la teoría estadística.
Bases lógicas del videojuego. George Boole y Ada Byron.
Los juegos serios y la teoría aplicada a la simulación geoeconómica, John von Neumann.

7.El origen de las estructuras que configuran los mundos virtuales en el videojuego.



La democratización tecnológica del juego de simulación, de H. G. Wells a Gary Gigax.
Primer mundo digital complejo, el Colossal Cave Adventure.

8. Aplicaciones prácticas de la Teoría del Juego.

Jugar contra una máquina, principios de los automatismos inteligentes en el videojuego.

Generación de flujos y algoritmos en el juego y análisis de resultados. Armonía entre componentes expresivos y componentes matemáticos.

Análisis de casos prácticos.

Tema 1: Conceptos clave

Tema 2: Sistemas, interacción y elecciones

Tema 3: Evolución

Tema 4: Habilidades

Tema 5: Diseño de niveles

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.

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

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

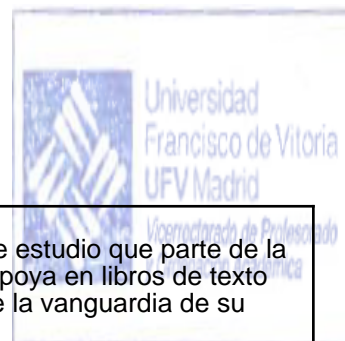
DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

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 expresarse con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral.

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 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 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

Conocer las características del videojuego, su concepto, evolución y sus posibilidades. Adquirir los criterios fundamentales para aprovechar las sinergias que facilita el videojuego con otras disciplinas.

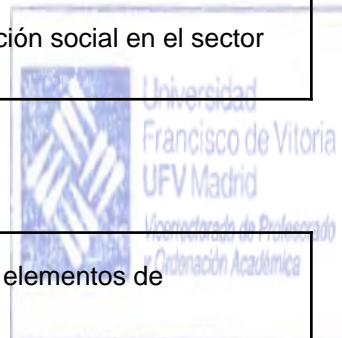
Capacidad para empezar a idear y planificar proyectos de videojuegos. Conocer e interpretar la información mediante trabajos individuales y colectivos.

Capacidad para estructurar el pensamiento, expresar lógicamente las ideas y utilizar adecuadamente el lenguaje.

Ejercer mediante la profundización del conocimiento del objetivo de estudio una mejor función social en el sector del videojuego.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación ordinaria se hará únicamente por el sistema de evaluación continua con los elementos de calificación siguientes:



- Trabajos y ejercicios individuales: 40%
- Pruebas teóricas/prácticas: 55%
- Seguimiento del trabajo: 5%, si la asistencia es inferior al 80% se calificará como un 0. En caso de docencia en remoto se evaluará mediante tareas.

Para los alumnos con dispensa académica la evaluación ordinaria consiste en:

- Trabajos y ejercicios individuales: 40%
- Pruebas teóricas/prácticas: 55%
- Seguimiento del trabajo: 5%, para calificarlo deben asistir al menos a tres tutorías con los profesores responsables de la asignatura. En caso de docencia en remoto se evaluará mediante tareas.

La evaluación extraordinaria consistirá en:

- Trabajos y ejercicios individuales: 60%
- Pruebas teóricas/prácticas: 40%

En caso de docencia en remoto se mantiene el sistema de 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. Cada apartado es obligatorio y si alguno no ha sido superado por el alumno, quedará pendiente para convocatoria extraordinaria, cuando se seguirán los mismos criterios de evaluación. 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.

En cualquier convocatoria, los alumnos deben obtener un mínimo de 5 en todos los elementos de calificación para poder aprobar. En ningún caso se guardarán trabajos o calificaciones para el curso siguiente, debiendo el alumno volver a cursar la asignatura completa y entregando tareas originales.

Cualquier tipo de fraude o plagio por parte del alumno en una actividad evaluable será sancionado e implicará un 0 en la calificación de esa parte de la asignatura, anulando la convocatoria en curso. La situación, además, será comunicada a la Dirección de la Carrera, que a su vez comunicará a Secretaría General, siguiendo el protocolo establecido en la Universidad.

A efecto de cómputo de convocatorias en una asignatura, solamente se contabilizarán como consumidas aquellas en las que el alumno se haya presentado a pruebas de evaluación que su suma de pesos en la nota final supere el 50%. Se entenderá que un alumno se ha presentado a una prueba aunque la abandone una vez comenzada la misma. La condición de No Presentado en la convocatoria extraordinaria estará ligada a la no asistencia o entrega de ninguna prueba, práctica o trabajo que esté pendiente.

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.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

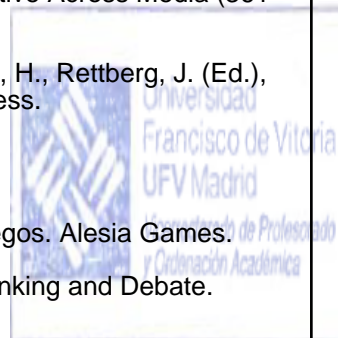
Aarseth, E. (2002). *Quest Games as Post-Narrative Discourse*. En Ryan, M.L. (Ed.), *Narrative Across Media* (361-376). USA: The Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2008). *A Hollow World: World of Warcraft as spatial practice*. En Corneliussen, H., Rettberg, J. (Ed.), *Digital culture, play, and identity: A world of warcraft reader* (111-122). Cambridge: MIT Press.

AARSETH, Espen. 2001. "Computer Game Studies, Year One". Disponible en: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

BARINAGA, B. (2010). *Juego. Historia, teoría y práctica del diseño conceptual de videojuegos*. Alesia Games.

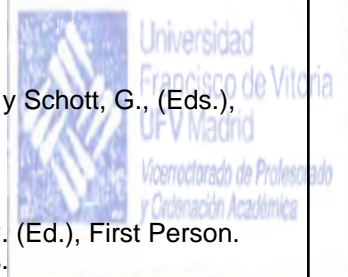
Frasca, G. (2000). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. (Tesis inédita de doctorado). Instituto Tecnológico de Georgia, Atlanta.



- Frasca, G. (2001). Rethinking Agency and Immersion: videogames as a means of consciousness-raising, conferencia SIGGRAPH en Los Ángeles. Recuperado de
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative. En Wolf, J. P. and Perron, B. (221-235). The Video Game Theory Reader. Nueva York: Routledge.
- GEE, James Paul. 2003. "What videogames have to teach us about learning and literacy". Editorial Palgrave Macmillan.
- Jenkins, H. (1992). Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture. Nueva York: Routledge.
- JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press. 2006.
- JENKINS, Henry. Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración. Barcelona. Editorial Paidós Comunicación. 2009.
- Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press.
- Koster, R. (2004). A Theory of Fun for Game Design. Scottsdale: Paraglyph Press.
- Laurel, B. (1993). Computers as Theatre (2nd Edition), USA: Addison-Wesley Professional.
- MAINER, Belén; MARTINEZ, Consuelo; PUENTE, Héctor. Videojuegos y Educación. Editorial UFV. 2019
- 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.
- MURRAY, Janet. (1999) "Hamlet en la Holocubierta". Barcelona. Paidós Ibérica.
- PAJARES Tosca, Susana; EGENFELDT-NIELSON, Simon; HEIDE Smith, Jonas. 2008. "Understanding Videogames". Editorial Routledge.
- Pearce, C. (2009): Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds. Massachusetts: MIT Press.
- RYAN, Marie-Laure (2004). "La narración como realidad virtual. La inmersión u la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos". Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica.
- SCOLARI, Carlos Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto. 2013.
- Taylor, T.L (2007). Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture. En Karaganis, J (Ed.), Network Netplay: Structures of Participation in Digital Culture (113-131). Nueva York: Social Science Research Council.
- Taylor, T.L (2008a). 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.
- Taylor, T.L. (2006). Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture. Cambridge: MIT Press.
- TRILLAS, E. (1998). La inteligencia artificial. Ed. Debate.

Complementaria

- AARSETH, Espen. 2003. "A multidimensional typology of games". Disponible en: <http://www.digra.org/dl/db/05163.52481>
- AARSETH, Espen. 2003. "Playing Research: Methodological approaches to game analysis". Disponible en: <http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>
- BALL, Howard G. Telegames Teach More Than You Think. Audiovisual Instruction. 1878.
- 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.
- CRAWFORD, C. (1984). On interactive storytelling. New Riders.
- Eskelinen, M. (2004). Towards Computer Game Studies. En Wardrip-Fruin, N., Harrigan, P. (Ed.), First Person. New media as story, performance and game (36 - 44). Cambridge/Londres: The MIT Press.



GAGNÉ, Robert. Las condiciones del aprendizaje. Madrid. Aguilar. 1970.

Hjorth, L., Chan, D. (2009). Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific. Londres: Routledge.

Hjorth, L., Richardson, I. (2014). Gaming in social, Locative and Mobile Media. Australia: Palgrave Macmillan.

LACASA, Pilar. Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales. Editorial Morata. 2011.

Pearce, C. (2006b). Productive Play: Game Culture from the Bottom Up. Games & Culture, 1, 1, 17-24.

PÉREZ LATORRE, Pérez Latorre, Óliver. El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego. Editorial Laertes. 2012 POUNDSTONE, W. (1993). Prisoners dilemma. Oxford University Press.

