

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

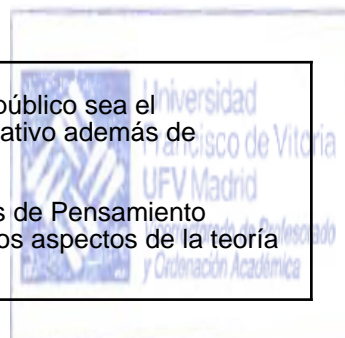
| | | | |
|--|--|----------------|------|
| Titulación: | Grado en Creación y Narración de Videojuegos | | |
| Rama de Conocimiento: | Ciencias Sociales y Jurídicas | | |
| Facultad/Escuela: | Ciencias de la Comunicación | | |
| Asignatura: | Técnicas de Pensamiento Creativo II | | |
| Tipo: | Obligatoria | Créditos ECTS: | 6 |
| Curso: | 2 | Código: | 4666 |
| Periodo docente: | Cuarto 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 |

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura estará enfocada a la creación de contenido narrativo jugable en el que el público sea el protagonista. El público deberá tener potestad para crear contenido paralelo en el acto creativo además de participar en el ya creado tanto a nivel jugable como a nivel ambiental.

Además, el alumno deberá evolucionar las técnicas de creatividad aprendidas en Técnicas de Pensamiento Creativo I a los espacios de la realidad informativa, donde deben conocerse y dominarse los aspectos de la teoría de la comunicación.



OBJETIVO

Dominar las capacidades creativas del alumno a la hora de comunicar una idea a través de un medio narrativo, en espacios de ficción y de realidad.

Los fines específicos de la asignatura son:

Dotar al alumno de la capacidad de generar mecánicas de juego con las cuales el público pueda interactuar con la narrativa.

Generar en el estudiante la capacidad de gamificar cualquier planteamiento de guión

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Para hacer frente a esta asignatura el alumno deberá haber aprobado Técnicas de pensamiento creativo 1

CONTENIDOS

Parte de Belén Mainer

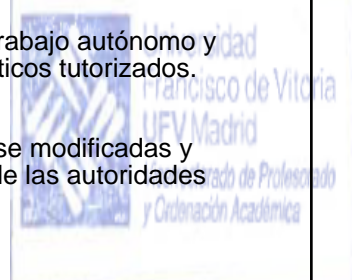
1. Introducción: La creatividad aplicada a la construcción de narraciones
- 1.2: Escritura creativa orientada a espacios de realidad
2. Aplicación de técnicas de creatividad en prácticas de co-creación: misión/visión, identidad visual y posicionamiento.
3. Ideación: creación bajo presión de un newsgame
4. La conexión grupal: cómo crear un entorno creativo
5. Perder el miedo al fracaso: como no fracasar, sino encontrar formas que no funcionan
6. Aplicación de técnicas de creatividad a procesos de co creación
7. Aplicación de técnicas de creatividad a técnicas de comunicación: perfiles sociales y plataformas de difusión
8. Aplicación del pitch creativo

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La metodologías propuestas para esta asignatura son las que permiten dar un paso más con respecto la creación de mecánicas de juego que ya dominan. Los alumnos harán un repaso histórico por los principales eventos de recreación de ambientaciones fantásticas en las que las mecánicas de juego deben adaptarse en cada momento a las decisiones de los jugadores. Después deberán generar un reglamento complejo y llevar a cabo un evento en el que participarán alumnos de toda la facultad. Las metodologías les permitirán evolucionar las técnicas de la creatividad hacia espacios de realidad.

Para motivar la capacidad creativa de los alumnos, la materia incluye clases expositivas, trabajo autónomo y cooperativo, método del caso (visionado de documentales), investigación y ejercicios prácticos tutorizados.

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 |
| CLASES EXPOSITIVAS: 35 horas | TRABAJO EN GRUPO O INDIVIDUALES: 40 horas |
| CLASES PRÁCTICAS: 15 horas | ESTUDIO PERSONAL: 30 horas |
| GRUPO/INDIVIDUALES: 7 horas | TRABAJO VIRTUAL EN RED: 20 horas |
| TUTORIA: 2 horas | |
| EVALUACIÓN: 1 hora 60h | 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

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



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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Crea contenido narrativo interactivo

Genera mecánicas de juego estables para eventos en vivo

Capacidad de comunicar correctamente conceptos de juego al participante

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

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:

-Técnicas de la comunicación oral y escrita: 40%

-Informe de proceso creativo: 10%

-Examen oral y creación de un videojuego con aplicación de técnicas creativas (con evaluación individual): 50%

En la evaluación extraordinaria, los trabajos realizados en grupo en la evaluación Ordinaria serán sustituidos por otros de tipo individual asignados por la profesora.

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. 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.

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.

El plagio es motivo de suspenso.

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.

-Capacidad de iniciativa e innovación.

-Asistencia y participación en clase.

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia se tenga que impartir exclusivamente en remoto, se mantendrán los pesos de la evaluación, pero la evaluación se realizará en remoto (presentaciones y pruebas).



BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Bolullo, Roberto (2013) La conexión creativa. Manual de entrenamiento para tener una vida más creativa. Centro Libros PAPP. Barcelona

Bernabeu, Natalia. Goldstein, Andy (2009) Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Ediciones Narcea. Madrid.

Ruiz Collantes, Xavier (2002) Retórica creativa. Programas de ideación publicitaria. Aldea global. Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona

Complementaria

Gigas, Gary (1981) Dungeons and dragons. TSR

