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 Documentales
Tipo:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Curso:	3
Código:	4684
Periodo docente:	Sexto semestre
Materia:	Historia
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
Pablo Francisco Medina Gallego	pablo.medina@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

«Fuentes Documentales» es una asignatura eminentemente práctica que se compone de diversos aspectos clave relacionados con el desarrollo de la narrativa videolúdica, como la documentación de contenidos, la elección del punto de vista y la adaptación a todo tipo de mercados. En primer lugar, se investigarán las diversas estrategias de documentación temática y estética, así como el difícil equilibrio entre documentación y practicidad. A continuación se indagará en las posibilidades que la perspectiva autoral puede aportar a un videojuego, desde el videojuego documental y autobiográfico a las narrativas de la diversidad. Finalmente, se estudiarán los procesos

de localización, principalmente la traducción, tanto desde el punto de vista del desarrollador como del de los propios localizadores.

OBJETIVO

Los objetivos primarios de la asignatura comprenden:

- Enriquecer el desarrollo de videojuegos a partir de una comprensión documentada de la realidad.
- Ampliar el abanico de géneros videolúdicos mediante la inclusión del juego documental y el autobiográfico.
- Entender los procesos de localización y su impacto en el desarrollo.

Los fines específicos implican:

- Dar cuenta de las tensiones entre la veracidad documental y las necesidades comunicativas e industriales de la obra.
- Familiarizar al alumno con los diversos tipos de fuentes documentales, desde las más objetivas y generales hasta las más subjetivas y particulares.
- Enmarcar la documentación en el contexto videolúdico, tanto en sus constantes sistémico/interactivo como en sus variables contextuales y de género.
- Ejemplificar la historia del videojuego como no-ficción, desde los primeros newsgames hasta los juegos de afán documental.
- Potenciar el uso del videojuego como herramienta de expresión personal y autobiográfica. El cuerpo y experiencias como documento inscrito.
- Reflexionar acerca de la necesidad de generar material videolúdico que tenga en cuenta la diversidad de identidades y perspectivas para potenciar la madurez del medio.
- Aportar una visión de conjunto de los diferentes aspectos de la localización de videojuegos, con especial atención a la traducción y el doblaje.
- Dejar patente la complejidad de las diferencias lingüístico culturales que, unidas a la idiosincrasia de propia del medio videolúdico, dificultan los procesos de localización.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Se requerirá que el alumnado haya asimilado los conocimientos adquiridos en "Fuentes Literarias y Audiovisuales en Videojuegos" y "Bases Filosóficas de la Fantasía y de la Ciencia Ficción", así como en «Narrativa en Videojuegos I» y «Narrativa en Videojuegos II».

Dado que la asignatura incluye los procesos de localización y para ellos es necesario trabajar con equipos multiculturales, se requerirá que el alumnado tenga un nivel de inglés adecuado para la comunicación a nivel de desarrollo y negocio. Los alumnos con dudas sobre su nivel de inglés pueden contactar con el docente de la asignatura para determinar si este es suficiente para su buen desempeño en la asignatura o no con anterioridad a la matrícula.

CONTENIDOS

1 INTRODUCCIÓN
1.1 Sagas que han marcado la historia
1.2 Principales géneros y el peso documental

2 DOCUMENTACIÓN LUDONARRATIVA
2.1 Acción
2.2 Aventuras
2.3 Estrategia
2.4 iSports
2.5 Rol
2.6 Plataformas

3 DOCUMENTACIÓN Y PERSPECTIVA
3.1 La realidad frente al equilibrio
3.2 Bibliografía fundamental

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades presenciales:
- Lección magistral participativa
- Implicación en prácticas de diseño y creación narrativa
- Discusiones
- Tutorías personalizadas
- Exposiciones en clase

Actividades no presenciales:
- Trabajo autónomo
- Estudio teórico y prácticos
- Preparación de prácticas y exposiciones en clase
- Investigación

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clase expositiva participativa 25h Actividades prácticas 25h Charlas a cargo de profesionales 5h Evaluación 5h	Trabajo individual y trabajo en grupo 60h Estudio teórico y práctico 30h

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 plantear y responder creativamente a las preguntas fundamentales en torno al qué, el por qué y las consecuencias de los acontecimientos humanos, sociales, políticos y económicos.

Competencias específicas

Habilidad para el manejo de las fuentes documentales que posibiliten la creación de productos de ocio digital interactivo creíbles.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Se documenta para la creación videolúdica de forma tan exhaustiva como práctica.

Maneja con soltura las estrategias del videojuego documental y del juego como herramienta de expresión personal autobiográfica.

Utiliza el videojuego para hablar de todo tipo de puntos de vista, sin discriminación de colectivos.

Está familiarizado con los procesos de localización, incluyendo la creación del kit de localización.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Pruebas escritas y orales: 50%
Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 35%
Asistencia y participación en las actividades presenciales en el aula y/o laboratorio: 15%

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

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica