

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:	El Videojuego y la Mujer
-------------	--------------------------

Tipo:	Optativa
-------	----------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	3
--------	---

Código:	4688
---------	------

Periodo docente:	Sexto 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

La asignatura introduce al alumno en una especialización dentro del ámbito social. Así, abarca el tratamiento específico de la diferencia, al delimitar y describir la imagen de la mujer en la industria del ocio y el entretenimiento.

OBJETIVO

El alumno reflexionará sobre el comportamiento, la progresiva incorporación y la actual relación de la mujer con el videojuego, donde se ha producido un cambio de modelos de representación. En este sentido, se asumirá la responsabilidad de encontrar lo relevante de una realidad social actual y se aprenderá a elaborar personajes trascendentes en la trama narrativa con la mejor eficacia comunicativa.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

La asignatura forma parte del área optativa del Grado de 3º Curso.

CONTENIDOS

Tema 1. Videojuego especializado: representación y diferencia

1.1. Concepto del tratamiento de la diferencia

1.2. Análisis de la función de la sección de sociedad en la industria del ocio y el entretenimiento

1.3. Criterios deontológicos.

1.4. Análisis de casos prácticos.

Tema 2. El videojuego y la mujer

2.1. Evolución histórica y su proyección social pública.

2.2. Proyección de la imagen comunicativa de la mujer.

2.3. El rol de la mujer en los videojuegos

3.4. Análisis de casos prácticos

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La integración de conceptos teóricos y ejercicios prácticos permitirá un rápido aprendizaje por parte del alumno. Concretamente, la metodología constará de los siguientes elementos: 1. Lección magistral participativa. 2. Estudio de casos prácticos 3. Visitas de profesionales. 4. Trabajo cooperativo en grupos reducidos 5. Trabajo autónomo 6. Participación en el aula virtual

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.

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 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

Conocer las características del cambio de modelos de representación en el juego, su concepto, evolución y sus posibilidades.

Adquirir los criterios fundamentales para aprovechar las sinergias que facilita el juego en la idea de proyección social pública de la mujer.

Capacidad para estructurar el pensamiento, expresar lógicamente las ideas y utilizar adecuadamente el lenguaje en contextos de diferencia.

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

Capacidad para empezar a idear y planificar proyectos de juego, mediante trabajos individuales y colectivos, que busquen la integración del ámbito específico de la diferencia, al delimitar y describir la imagen de la mujer en la industria del ocio y el entretenimiento.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 50%

Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 50%

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.

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.

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se mantiene el sistema de evaluación.

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

CASELL, J. y JENKINS, H. (1998). Chess for Girls? Feminism and Computer Games En Cassell y Jenkins: From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games (2-45). Cambridge: MIT Press.

ESTALLÓ, J.A. (1995) Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona. Planeta ELZO, J y Otros (1994) Jóvenes españoles 94. Madrid, S.M.

Complementaria

CONDERANA, J.M. y POLO GONZÁLEZ, M^a.E., (coord) (2008).: Discriminación y compromiso ético en los medios de comunicación. Universidad Pontificia de Salamanca, Cultura, Comunicación y Pluralismo, 22, Salamanca, 2008.

GROS, B. (Coord.). (1998). Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento. Bilbao: Desclée de Brouwer.

JENKINS, H. (1998). Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces. En Cassell y Jenkins: From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games (262-297). Cambridge: MIT Press.

Pita, X.(2004). Mujeres virtuales. Las heroínas de videojuegos evolucionan. Game-Live PC, 36, 28-31.