

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

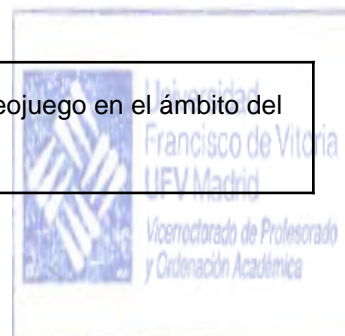
Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Recorridos Museológicos e Instalaciones Interactivas		
Tipo:	Optativa	Créditos ECTS:	6
Curso:	4	Código:	4690
Periodo docente:	Octavo 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
Francisco Borja Barinaga López	barinagaborja@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se tratarán los fundamentos de la introducción de la tecnología del videojuego en el ámbito del museo.

OBJETIVO



Capacitar al alumno para desarrollar proyectos digitales e instalaciones dentro de los recorridos museológicos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Programación Unity Unreal. Teoría del Videojuego. Ética y Uso Responsable del Videojuego. Infografía 3D. Infografía 2D, Historia de Occidente. Emprendimiento y Promoción del Ocio Interactivo. Probabilidad y Lógica Aplicada. Narración en Videojuegos.

CONTENIDOS

El Museo, introducción
El museo a lo largo de la historia
Tecnología y Museo
Idiosincrasia del ocio cultural
Normativas y conservación
Señalética
Importancia de la accesibilidad y de la diversidad
El museo y la infancia
El museo para todos
La narración dentro del recorrido
Interacción, interactividad e interfactividad
Proyectos e instalaciones
Más allá de las paredes, la web 2.0
La importancia de la universalidad
Mantenimiento de las obras digitales

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

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
Clase expositiva participativa 15h Evaluación 4h Prácticas en Laboratorio 31h Seminarios teórico-prácticos, Talleres, Conferencias, Mesas Redondas: (Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales) 10h 10h	Trabajos individuales o en grupo 40h Estudio teórico y práctico 35h Trabajo virtual en red 15h

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.

Competencias específicas

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

Entender la idiosincrasia del museo y la posibilidades de la obra digital en el mismo

Estar capacitado para crear instalaciones y aplicaciones para el museo.



SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CONVOCATORIA ORDINARIA

Trabajos y ejercicios individuales: 40%

Evaluación continua del trabajo individual en Laboratorio: 10%

Examen Final Tutorizado: 30%

Examen Presencial: 20%

Se señala que la evaluación se realiza de manera continua guiando el aprendizaje de cada alumno en el aula o de forma remota, realizando puestas en común con el objetivo de promover la discusión y participación entre los alumnos; y con el objetivo, también, de reflexionar sobre las bases que rigen la crítica artística.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Examen Final Tutorizado: 80%

Examen Presencial: 20%

CAMBIOS EN CASO DE NO SER POSIBLE LA PRESENCIALIDAD TOTAL O PARCIAL (covid 19)

Los porcentajes de evaluación se mantendrán, pero el seguimiento se hará de forma remota y se adaptarán las exigencias a los recursos de los que disponga el alumno en el caso de no disponer de los laboratorios.

Aviso: La acumulación de faltas de inasistencia injustificadas puede suponer la pérdida de la evaluación continua.

Aviso: Cualquier intento de plagio supone una infracción muy grave según el código académico y puede suponer una expulsión. Todos los trabajos entregados deben ser originales y se debe aportar la documentación necesaria que lo certifique.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Moreno, I. (2002): Musas y Nuevas Tecnologías. Paidós.

