

TITULACIÓN: **GRADO EN****DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA**

Nombre: **DISEÑO DE JUEGOS Y LUDONARRATIVA**

Curso:

Semestre:

Tipo: ☐ Formación Básica ☒ Obligatoria ☐ Optativa

Créditos totales(LRU / ECTS): 6

Año del Plan de Estudio: 2010

DESCRIPTORES

Creación de juegos y ludonarrativa es una asignatura obligatoria del Grado de Comunicación Audiovisual con la que se pretende aportar al alumnado, con un enfoque conceptual sólido y un carácter eminentemente práctico, una visión general del game design. Para ello, en esta asignatura se tratan los principales conceptos implicados en la creación de juegos, así como las fases y recursos del guión narrativo. Paralelamente, se trabajarán otras competencias transversales como la innovación y la creatividad en el diseño de juegos.

La función de la asignatura en el plan de estudios es ofrecer un nuevo ámbito laboral en el marco de la Sociedad de la Información y el Conocimiento a los futuros profesionales de la comunicación ampliando con ello sus posibilidades de empleabilidad y autoempleo.

OBJETIVOS

Competencias básicas:

B1.- 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.

B2.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos al trabajo o vocación propia de una forma profesional y poseer 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.

B3.- Que los estudiantes tengan la capacidad para reunir e interpretar datos relevantes en el ámbito de la comunicación, para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

B4.- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

B5.- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades básicas de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Otros objetivos:

- 1.-Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales conociendo sus posibilidades y soportes multimedia e interactivos).
2. Comprender los principios que fundamentan las tecnologías de los nuevos medios audiovisuales.
3. Reconocer la importancia, funciones e instrumentos de los elementos que conciernen a los procesos tecnológicos y su imbricación con los medios audiovisuales e Internet.
4. Capacitar el análisis crítico adecuado del uso de la tecnología y su aplicación a la cultura audiovisual.
5. Conocer y aprender el uso de las tecnologías en la era digital.
6. Conocer la evolución histórica y conformación progresiva de las nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS

Competencias específicas:

E02.Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.

E06. Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

E52. Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.

E54 Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.

E57 Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos.

Competencias genéricas:

G01. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales audiovisuales.

G04. Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.

G06. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

G07 Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respeto por los derechos humanos.

G08. Fomento del espíritu emprendedor.

G09. Fomento de las garantías de igualdad.

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

METODOLOGÍA

La metodología de la asignatura será teórico-práctica, combinando los la transmisión de conceptos teóricos en clases magistrales-interactivas con la demostración experimental y con metodología "learn by doing" (aprender haciendo).

Dentro del aula, el alumnado realizará una serie de tareas, tanto individuales como en grupo y, para ello, contará con una guía específica que indique las actividades a realizar y el alcance de las mismas. Estas tareas serán guiadas y contarán con tutorías específicas para resolución de dudas y consultas. Las actividades se colgarán en la plataforma de teleformación de EUSA pudiendo incorporarse, a criterio del docente, el uso de los foros para fomentar el aprendizaje colectivo.

Al finalizar el curso, el alumno contará con el diseño de un guión de videojuego y con un esbozo del plan estratégico que permita ofrecerlo a un potencial mercado.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se concibe desde un modelo constructivista, como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto.

TÉCNICAS DOCENTES

- | | | |
|---|---|---|
| ☒ Exposición y debate | ☒ Tutorías especializadas | ☒ Sesiones académicas prácticas |
| ☒ Visitas y excursiones | ☐ Controles de lectura | ☒ Otras: _____ |

CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

TEMA 1.- Una introducción teórica a los conceptos de juego, game design y game studies.

- 1.1.- El concepto de juego como construcción cultural.
- 1.2.- Introducción al proceso de producción de un videojuego.
- 1.3.- Teoría del videojuego: Game Studies.

TEMA 2.- La triple naturaleza del videojuego como dispositivo comunicacional.

- 2.1.- El videojuego desde la perspectiva enunciativa.
- 2.2.- El videojuego desde la perspectiva semiótica.
- 2.3.- El videojuego desde la perspectiva narratológica.

TEMA 3.- Introducción al Worldbuilding y a los fundamentos de programación de interacciones básicas en mundos de ficción.

- 3.1.- Introducción al concepto de Worldbuilding.
- 3.2.- Storyworld y Mundos de Ficción.
- 3.3.- Diseño de un marco ficcional con un motor de juego. Programación de interacciones básicas.

TEMA 4.- Diseño de narrativa y guion de videojuegos. Toolbox Narrative Design.

- 4.1.- Introducción al diseño de narrativa.
- 4.2.- Elaboración de un guion de videojuegos con Toolbox Narrative Design.
- 4.3.- Desarrollo de un prototipo de videojuego narrativo: Walking Simulator.

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Las calificaciones finales de valoración de adquisición de las competencias mínimas para superar este módulo serán de forma general o parcial:

- 1) Examen consistente en una prueba teórica y otra práctica. En conjunto supondrá un 0-100% de la calificación total. La posibilidad de su sustitución por una prueba oral solo se hará cuando sea imposible realizarla de forma escrita, manteniendo el mismo valor que ésta.
- 2) Trabajos teóricos y/o prácticos de autoría individual o colectiva, de carácter obligatorio o voluntario a criterio del docente. Podrán obtener entre 0 y 100% de la nota total
- 3) La asistencia y/o participación en clase y/o tutorías será considerada según el criterio del docente.
- 4) El docente podrá emplear otros sistemas de evaluación en función de su criterio. En tal caso deberán constar en el proyecto docente, especificados y con su valor en la calificación final.