

TITULACIÓN: GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**1. DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA**

Nombre: **DISEÑO DE JUEGOS Y LUDONARRATIVA**

Curso: CUARTO

Semestre: PRIMERO

Tipo (Formación Básica/Obligatoria/Optativa): Obligatoria

Horas de clase semanales: 4

Créditos totales (ECTS): 6

Año del Plan de Estudio: 2010

2. DESCRIPTORES

La asignatura se centrará en el estudio y práctica de diversas formas lúdicas, explorando especialmente el diseño de videojuegos como nuevo yacimiento de empleo. Bajo un enfoque eminentemente práctico, se contextualizará la importancia actual de las manifestaciones lúdicas, la inclusión de la narrativa en las mismas, y las distintas estrategias discursivas que pueden encontrarse en la vivencia, análisis y producción.

Propone a su vez un conocimiento aplicado a la industria del juego y videojuego, los diversos roles que se pueden encontrar y profundización en el diseño y guión de los mismos.

3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

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, realizándose 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 respecto por los derechos humanos.

G08. Fomento del espíritu emprendedor.

G09. Fomento de las garantías de igualdad

4. 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 guión de videojuegos. Toolbox Narrative Design.

4.1.- Introducción al diseño de narrativa.

4.2.- Elaboración de un guión de videojuegos con Toolbox Narrative Design.

4.3.- Desarrollo de un prototipo de videojuego narrativo: Walking Simulator.

5. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

Actividades formativas presenciales:

1. Sesiones presenciales teóricas, prácticas o teórico-prácticas. Peso de la actividad 50-100%.
2. Sesiones presenciales de debate u otras actividades participativas. Peso de la actividad 0-50%.

3. Intervención de invitados expertos en las materias tratadas en la asignatura. Peso de la actividad 0-10%.

Actividades formativas no presenciales:

4. Realización de trabajos y/o prácticas individuales o en grupo. Peso de la actividad 0-100%.
5. Otras actividades no presenciales. Peso de la actividad 0-50%.

6. 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 (0-20%)
4. Participación en actividades vía telemática: blogs, foros, plataformas virtuales, webs, social media, etc (0-20%).
5. 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.