Datos básicos de la asignatura

Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual
Año plan de estudio:	2010
Curso implantación:	2010-11
Centro responsable:	Facultad de Comunicación
Nombre asignatura:	Diseño de Juegos y Ludonarrativa
Código asigantura:	1920068
Tipología:	OBLIGATORIA
Curso:	4
Periodo impartición:	Cuatrimestral
Créditos ECTS:	6
Horas totales:	150
Área/s:	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Departamento/s:	Comunicación Audiovisual y Publicidad

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, 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 respecto por los derechos humanos.

G08. Fomento del espíritu emprendedor.

G09. Fomento de las garantías de igualdad.

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.

Actividades formativas y horas lectivas

Actividad	Horas
B Clases Teórico/ Prácticas	60

Metodología de enseñanza-aprendizaje

CLASES TEÓRICAS

Exposición de los contenidos teóricos de acuerdo al programa, los cuales serán ilustrados con ejemplos prácticos por parte del profesor. De manera que las clases teóricas tienen un gran enfoque práctico.

Prácticas informáticas

- Conocer instrumentos y programas informáticos que posibilitan el uso creativo de contenidos

multimedia encaminados a la construcción de mensajes narrativos e interactivos.

- Encontrar el equilibrio entre la praxis pura y el conocimiento aplicado a unos objetivos concretos.

- Sentar unas bases críticas en el uso y aprendizaje de varios programas destinados a generar contenidos multimedia e interactivos.

- Conocer los distintos modos de unir audio, vídeo, texto y lenguaje para generar mensajes con sentido y comprometidos con la ética de nuestro trabajo.

En consecuencia, en la vertiente teórica se propone:

- Clases magistrales sobre los conceptos claves de la narración videolúdica.

- Clases magistrales sobre los conceptos claves de la enunciación videolúdica.

- Clases magistrales sobre los conceptos claves de la significación videolúdica.

Las clases magistrales se acompañarán de la proyección en vídeo de fragmentos de diferentes discursos audiovisuales (cine y videojuegos, principalmente)y de la lectura de fragmentos de novelas y otras obras literarias. Con el análisis de dichos recursos se pretende un acercamiento óptimo a los fundamentos del videojuego como objeto de la cultura popular, así como su conexión con otros medios narrativos. Lógicamente, partimos de la idea esencial de que los videojuegos pueden ser narrativos y, como trataremos de demostrar, se pueden extender el valor de su aparato semiótico sin riesgo alguno de su

parcela estrictamente lúdica.

CLASES PRÁCTICAS

- Escribir y reflexionar sobre el uso de las tecnologías de los nuevos medios audiovisuales en nuestra vida cotidiana.

- Asimilar las bondades de las tecnologías de los medios audiovisuales y discernir sus verdaderos efectos.

TUTORÍAS COLECTIVAS DE CONTENIDO PROGRAMADO

- Tutorizar el proyecto final de la asignatura. En función de la envergadura del mismo, los trabajos

podrán desarrollarse en grupos que serán tutelados por el profesor.

TUTORÍAS INDIVIDUALES DE CONTENIDO PROGRAMADO

- Hacer un seguimiento exhaustivo de los proyectos individuales llevados a cabo por los alumnos,

tanto del proyecto final como de las reflexiones obligatorias que deben entregar al profesor.

En el apartado práctico de la asignatura, se ejecutarán algunas ideas trabajadas en la teoría. Se trata de manejar las tecnologías y los instrumentos adecuados para lograr realizar un videojuego narrativo que permita al alumno reflexionar sobre la capacitación narrativa, enunciativa y significante del medio videolúdico. Las herramientas o softwares utilizados en esta parte, se enseñarán mediante ejercicios elaborados ex profeso para la asimilación de su funcionamiento. Por tanto, esta vertiente práctica puede resumirse del siguiente modo:

- Clases magistrales sobre el funcionamiento de las herramientas empleadas en la construcción de un videojuego.

- Clases magistrales sobre la implantación de técnicas narrativas en un videojuego (artefactos y entidades).

- Ejercicios dirigidos a la creación de un guion de videojuego elaborado con un herramienta generada a tal efecto.

Sistemas y criterios de evaluación y calificación

Examen teórico práctico de los contenidos de la asignatura. Durante el desarrollo del examen, por parte del alumno, éste contará con un 75% del tiempo total de la prueba para responder a las cuestiones teóricas y con un 25% del tiempo total para responder a las cuestiones de naturaleza práctica. El valor de este examen en la calificación global del alumno es del 30%.

El criterio de evaluación del examen está relacionado con la capacidad del alumno para responder correctamente a las cuestiones preguntadas. El ejercicio, en su apartado teórico, deberá ajustarse a la norma ortográfica española, pudiendo ser motivo de suspenso la presencia de una falta de ortografía.

Dos ejercicios prácticos elaborados con un motor de juego destinados al aprendizaje del concepto de narrativa espacial y a la creación de un escenario. Se aprenderán además a programar interacciones básicas con el entorno. Esta práctica supondrá el 20% de la calificación global del alumno.

Creación de un guion de videojuego realizado con una herramienta específica y desarrollo de un prototipo de videojuego narrativo confeccionado con un motor de juego. Esta práctica, escindida claramente en dos apartados (guion y desarrollo del prototipo) supondrá el 40% (20% para cada de una de las partes) de la calificación global del alumno.

Elaboración de tres pequeñas prácticas teóricas (recensión, reseña o reflexión sobre obras o conceptos claves vistos en la asignatura) por parte del alumno. Esta práctica supondrá el 10% de la calificación global del alumno.