PROYECTO DOCENTE

Diseño de Juegos y Ludonarrativa

Grp de Clases Teórico-prácticas de Diseño de Juegos y Ludonarrativa

CURSO 2020-21

Datos básicos de la asignatura	
Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual
Año plan de estudio:	2010
Curso implantación:	2019-20
Centro responsable:	Facultad de Comunicación
Nombre asignatura:	Diseño de Juegos y Ludonarrativa
Código asigantura:	1920068
Tipología:	OBLIGATORIA
Curso:	4
Periodo impartición:	Primer cuatrimestre
Créditos ECTS:	6
Horas totales:	150
Área/s:	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Departamento/s:	Comunicación Audiovisual y Publicidad

Coordinador de la asignatura

NAVARRETE CARDERO JOSE LUIS

Profesorado

Profesorado del grupo principal:

NAVARRETE CARDERO JOSE LUIS

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.

Relación detallada y ordenación temporal de los contenidos

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.

En consecuencia, en la vertiente teórica se propone la siguiente ordenación temporal:

- Clases magistrales sobre teoría del videojuego y conceptos esenciales de game design (2 clases)
- Clases magistrales sobre los conceptos claves de la narración videolúdica (3 clases).
- Clases magistrales sobre los conceptos claves de worldbuilding (2 clases).
- Clases magistrales sobre los conceptos claves de la significación videolúdica (4 clases)

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 puede extender el valor de su aparato semiótico sin riesgo alguno para la validez de su parcela estrictamente lúdica.

Las clases teóricas se acompañan de algunas prácticas que ayudan a la comprensión teórica:

- Práctica de diseño de un espacio narrativo (4 clases).

CLASES PRÁCTICAS

En la vertiente práctica se propone la siguiente ordenación temporal

- Conocer instrumentos y programas informáticos que posibilitan el uso creativo de contenidos multimedia encaminados a la construcción de mensajes narrativos e interactivos, fundamentalmente Unity (2 clases).

- Conocer una herramienta para elaborar un guion de videojuegos (3 clases).

- Desarrollo de un prototipo ludonarrativo en Unity (10 clases).

Actividades formativas y horas lectivas		
Actividad	Créditos	Horas
B Clases Teórico/ Prácticas	6	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.

Criterios de calificación del grupo

Los criterios de evaluación miden la adecuación entre el aprendizaje de los contenidos teóricos-prácticos y la capacidad del alumno para resolver los ejercicios planteados por el programa de la asignatura:

En este caso, se calificará según:

- La asimilación de los contenidos y su posterior proyección en los trabajos elaborados.

- Se medirá la jugabilidad, usabilidad y UX de las prácticas entregadas.

PLAN DE CONTINGENCIA PARA EL CURSO 2020/21.

"En el escenario multimodal y/o no presencial, cuando proceda, el personal docente implicado en la impartición de la docencia se reserva el derecho de no dar el consentimiento para la captación, publicación, retransmisión o reproducción de su discurso, imagen, voz y explicaciones de cátedra, en el ejercicio de sus funciones docentes, en el ámbito de la Universidad de Sevilla."

A) ESCENARIO DE MENOR ACTIVIDAD ACADÉMICA PRESENCIAL

A.1) Desarrollo de la docencia:

La docencia se llevará a cabo en el aula de formación inicialmente prevista (Aula Mac 2 de Informática). El aforo de dicho espacio ha quedado restringido a 19 alumnos más el profesor. Teniendo en cuenta que el número de alumnos matriculados en la asignatura es de 180 aproximadamente, se establecerán hasta 9 grupos que irán rotando desde la presencialidad del aula a la virtualidad de las clases recibidas en sus casas. En este escenario, la docencia pretende ajustarse lo máximo al programa de la asignatura, aunque no se descarta la eliminación de algún tema ad hoc durante el desarrollo de las mismas. En cualquier caso, esta reducción del temario, siempre será acordada con el alumnado.

Para facilitar la recepción de las clases virtuales, el profesor ha preparado una Web en la que se sumistrarán materiales para el seguimiento de las clases. No puede olvidarse que las clases recibidas presencialmente se verán igualmente mermadas por su grabación para el seguimiento virtual, ya que el uso del espacio de la clase para ciertas actividades y juegos en directo a través de consolas de juegos, o el simple uso de la pizarra, se ven condicionados por la recepcion síncrona o asíncrona de los contenidos online. Esta Web y sus materiales pretenden igualar las condiciones de recepción de las clases para todos los alumnos.

A.2) Desarrollo de los procesos de evaluación:

Inicialmente, el programa establecía la siguiente evaluación:

a) 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%.

b) 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.

c) 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.

d) 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.

En las condiciones "de menor actividad académica", la evaluación prescindirá del apartado a) y propone ciertos cambios para los apartados b), c) y d). Así, en el apartado b) se desarrollarán los dos ejercicios previstos pero sólo uno de ellos será objeto de evaluación. Digamos que el primero se realizará para otorgar competencias al alumno en Game Design, mientras que el segundo supondrá la materialización de esas competencias. El valor del apartado b) se incrementa hasta el 30%. Por su parte, el apartado c), compuesto por la realización de un guion de videojuegos y un prototipo ludonarrativo, mantiene ambos ejercicios pero convierte en evaluable sólo el prototipo ludonarrativo. Su valor será del 50%. Finalmente, el apartado d) se mantiene pero reduciendo sólo a una las recensiones previstas inicialmente y añadiendo en lugar de las restantes una serie de controles, llevados a cabo mediante formularios web, sobre la comprensión de los contenidos explicados. Este apartado incrementa su valor al 20%.

B) ESCENARIO DE SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL

B.1) Desarrollo de la docencia:

La docencia se llevará a cabo a través de Collaborate u otro software similar. En este escenario, la docencia pretende ajustarse lo máximo al programa de la asignatura, aunque no se descarta la eliminación de algún tema ad hoc durante el desarrollo de las clases. En cualquier caso, esta reducción del temario, siempre será acordada con el alumnado.

Para facilitar la recepción de las clases virtuales, el profesor ha preparado una Web en la que se sumistrarán materiales para el seguimiento de las clases.

B.2) Desarrollo de los procesos de evaluación:

En las condiciones "de suspensión de actividad académica", la evaluación prescindirá del apartado a) y propone ciertos cambios para los apartados b), c) y d). Así, en el apartado b) se desarrollarán los dos ejercicios previstos pero sólo uno de ellos será objeto de evaluación. Digamos que el primero se realizará para otorgar competencias al alumno en Game Design, mientras que el segundo supondrá la materialización de esas competencias. El valor del apartado b) se incrementa hasta el 30%. Por su parte, el apartado c), compuesto por la realización de un guion de videojuegos y un prototipo ludonarrativo, mantiene ambos ejercicios pero convierte en evaluable sólo el prototipo ludonarrativo. Su valor será del 50%. Finalmente, el apartado d) se mantiene pero reduciendo sólo a una las recensiones previstas inicialmente y añadiendo en lugar de las restantes una serie de controles, llevados a cabo mediante formularios web, sobre la comprensión de los contenidos explicados. Este apartado incrementa su valor al 20%.

Horarios del grupo del proyecto docente

https://fcom.us.es/titulos

Calendario de exámenes

https://fcom.us.es/titulos

Tribunales específicos de evaluación y apelación

Presidente: SERGIO COBO DURAN
Vocal: ENRIQUE JOSE SANCHEZ OLIVEIRA
Secretario: FRANCISCO JESUS RIVAS MORENO
Suplente 1: JESUS JIMENEZ VAREA

Suplente 2: ALBERTO HERMIDA CONGOSTO
Suplente 3: JUAN JOSE VARGAS IGLESIAS

Bibliografía recomendada

INFORMACIÓN ADICIONAL

Para contenido teórico sobre teoría del videojuego:

Aarseth, E. J. (1997). Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. J. (2001). Computer Game Studies, Year One. [http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html].

Caillois, R. (1958). Teoría de los juegos. Barcelona: Seix Barral.

Chatman, S. (1980). Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca, New York: Cornell University Press.

De Bono, E. (1992). El pensamiento práctico. Barcelona: Ediciones Paidós.

Eco, U. (1998). Los límites de la interpretación. Barcelona: Editorial Lumen.

Egenfeldt, S., Heide, J., Pajares, S. (2009). Understanding Videogames. The Essential Introduction. New York: Routledge.

Frasca, G. (2003). ?Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology?. En Wolf, M. y Perron, B.

(eds.). Game Theory Reader (pp. 221-235). New York: Routledge.

Frasca, G. (1999). Ludology meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative. [http://www.ludology.org/articles/ludology.htm].

Huizinga, J. (2007). Homo Ludens. Madrid: Alianza editorial.

Jenkins, H. (2003). Game Design as Narrative Architecture. [http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html]

Juul, J. (1998). A Clash between Game and Narrative. En Digital Arts and Culture conference. Bergen. [http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html]. [Fecha de consulta: 2 de enero 2104].

Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press: Cambridge.

Klastrup, L. (2003). Towards a Poetics of Virtual Worlds. IT University of Copenhagen. Copenhagen.

Murray, J. (1999). Hamlet en la holocubierta. Barcelona: Paidós.

Newman, J. (2013). Videogames. New York: Routledge.

Peirce, C. S. (1878). Deducción, inducción e hipótesis. Traducción castellana y notas de Juan Martín Ruiz-Werner. En: Deducción, inducción e hipótesis, J. Martín Ruiz-Werner (tr., intr. y notas), Aguilar, Buenos Aires, 1970, pp. 65-90. ?Deduction, Induction and Hypothesis? corresponde a W 3. 323-338.

Pérez Latorre, O. (2012). El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego. Barcelona: Laertes.

Para contenido práctico sobre game design:

Bogost, I. (2008). Unit operations: An approach to videogame criticism. Cambridge, MA: MIT Press.

Genvo, S. (2005). Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique. París: Editions L'Harmattan.

Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, 19th National Conference of Artificial Intelligence. San Jose, CA: AAAI Press.

Isbiter, K (2106). How games move us: Emotion by design. Cambridge: The MIT Press.

Schell, J. (2015). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Florida: CRC Press.

Sicart, M. (2008). ?Defining Game Mechanics?, Game Studies, 8, 2. [http://gamestudies.org/0802/articles/sicart].

Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). Rules of Play. Game Design Fundamentals. The MIT Press: Londres.

Zimmerman, E (2004). ?Narrative, interactivity, play, and games: four naughty concepts in need of discipline.? En First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Ed. Noah Wardrip-Fruin

& Pat Harrigan. The MIT Press: Cambridge.

Kramarzewski, Adam & De Nucci, Ennio (2018). Practical Game Design. Packt: Bimingham.