



Universidad
de Alcalá

GUÍA DOCENTE

Videjuegos y Ocio Digital

TRANSVERSAL

Universidad de Alcalá

Curso Académico 2019/20

Transversal – Segundo Cuatrimestre

GUÍA DOCENTE

Nombre de la asignatura:	Videojuegos y Ocio Digital
Código:	100057
Titulación:	Comunicación Audiovisual
Departamento:	Filología, Comunicación y Documentación.
Área de Conocimiento:	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Carácter:	Transversal
Créditos ECTS:	6
Curso y cuatrimestre:	1º / 2º curso - 2º cuatrimestre
Profesorado:	Sara Cortés Gómez (sara.cortesg@uah.es)
Horario de tutoría:	Previa cita por correo electrónico
Idioma:	Castellano

1.INTRODUCTION

El curso tratará de dar una visión social, histórica y tecnológica de la evolución conceptual del desarrollo de los videojuegos. También revisará el estado actual de estos objetos y tendencias culturales, para pasar a una etapa práctica de conocimiento sobre la creación de videojuegos. También exploraremos algunos videojuegos y juegos en red, que implican nuevos espacios en la creación de cultura, comunicación y expresión al permitir a los participantes compartir conocimiento, recursos y habilidades dentro de una nueva concepción de las relaciones sociales y la ciudadanía.

Todos estos contenidos serán considerados en el marco de un enfoque sociocultural del entretenimiento digital. La nueva tecnología de comunicación permite nuevos escenarios en los que, además de buscar información y acceder al conocimiento, también podemos crearla y compartirla con otros. ¿Qué significa ser un diseñador de videojuegos en una nueva cultura participativa? ¿Cuál es nuestro papel como creadores y consumidores de videojuegos? Estas son algunas de las preguntas que profundizaremos durante este curso.

1bis. BRIEFING

The course will try to give a social, historical and technological vision of the conceptual evolution of the development of video games. It will also review the current state of these cultural objects and trends, in order to move on to a practical stage of knowledge about creating video games. We will also explore some video games and network games, which involve new spaces in the creation of culture, communication and expression by permitting the participants to share knowledge, resources and abilities within a new conception of social relations and citizenship.

All these contents will be considered in the framework of a socio-cultural approach to digital entertainment. New communication technology enables new scenarios in which, in addition to finding information and accessing knowledge, we can also create it and share it with others. What does it

mean to be a video game designer in new participatory culture? What is our role as creators and consumers of video games? These are some of the questions we will delve into during this course.

2. COMPETENCIAS

Competencias genéricas:

1. Los estudiantes deben integrarse con los conocimientos multidisciplinares adquiridos en sus estudios para tratar proyectos relacionados con los medios de comunicación, el tratamiento de la información y sus implicaciones en el proceso de aprendizaje y sus aspectos teóricos, metodológicos y tecnológicos.
2. Los estudiantes deben saber cómo aplicar el conocimiento adquirido y cómo resolver problemas en entornos nuevos en contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el dominio de los contextos comunicativos. Sus pensamientos y acciones deben guiarse por sus responsabilidades sociales y éticas.
3. Los estudiantes deben ser capaces de interactuar con otros en grupos pequeños y grandes y también, a través de diferentes medios, comunicar las conclusiones (y el conocimiento y las razones que las sustentan) a especialistas y no especialistas de una manera clara y sin ambigüedad.

Competencias específicas:

1. Reflexionar sobre el concepto de los videojuegos como objetos culturales diseñados para el ocio.
2. Comprender las relaciones de los videojuegos con otros medios de comunicación, basados en el concepto de narrativa.
3. Tomar conciencia de las posibles clasificaciones de los videojuegos.
4. Aprender a usar las herramientas que permiten la creación de videojuegos.
5. Planificar las etapas de la creación de videojuegos, desde la concepción hasta su distribución.

3. CONTENIDOS

Bloques de contenido	Nº Créditos
<ul style="list-style-type: none"> ○ Videojuego como objetos culturales <ul style="list-style-type: none"> ● Del juego al videojuego ● Aproximación conceptual ● Los VJ como mundos de ficción ● Narratología vs ludología ● VJ como cultura ○ Historia del videojuego y su situación actual ○ Clasificación <ul style="list-style-type: none"> ● Diversión ● Géneros ● Tipos de jugadores 	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 ECTS

<ul style="list-style-type: none"> ○ Del concepto a la experiencia de juego. Análisis del videojuego desde... <ul style="list-style-type: none"> ○ Su arquitectura narrativa. ¿los juegos cuentan historias? ○ Descubrir la trama de la historia ○ El rol del diseño de juegos. MDA ○ El valor del gameplay ○ Arte & sonido 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ECTS
<ul style="list-style-type: none"> ○ El círculo mágico y el valor de... <ul style="list-style-type: none"> ○ Las reglas del juego ○ Reglas y elementos formales vs Drama y ficción ○ Los personajes ○ Las mecánicas de juego ○ El medio y las plataformas 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ECTS

4. METODOLOGÍA

4.1. Distribución de horas

Preparación de las clases:	20 horas
Clases y tutorías:	50 horas
Trabajo en grupo:	50 horas
Proyecto individual:	30 horas
Total:	150 horas

4.2. Estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos

La metodología de enseñanza será práctica y dialógica, tanto cara a cara como en línea, basada en el análisis de diferentes videojuegos de forma que fomente la reflexión, la creatividad y el tratamiento crítico del conocimiento a partir de documentación audiovisual y experiencias directas con profesionales.

La discusión constructiva en clase y foros y chats en línea serán herramientas fundamentales para permitir a los estudiantes desarrollar y mejorar su autoconfianza, creatividad, pragmatismo y la capacidad de reflexionar y analizar espontáneamente.

Clases Teórico-Prácticas	Se realizarán exposiciones teóricas para facilitar la introducción, elaboración o ampliación de los contenidos de la asignatura, combinado con momentos de actividad práctica basada en el conocimiento de videojuegos o momentos de juego en el aula.
Lecturas dirigidas	A través del campus online el profesor facilitará textos que cada estudiante deberá leer previamente para después comentar en clase.
Análisis de casos	El profesor utilizará y propondrá a los alumnos el análisis de casos como método para desarrollar los contenidos de la

	asignatura.
Ejercicios prácticos	Como complemento a las clases, se propondrán ejercicios aplicados dentro y fuera del aula, tanto individuales como en grupos, que permitirán profundizar y ampliar el conocimiento sobre el mundo de los videojuegos.

5. EVALUACIÓN

Los estudiantes tendrán la opción de Evaluación Continua mediante Pruebas de Evaluación Continua (PEC) distribuidas a lo largo del semestre. Además, los estudiantes que no pueda acogerse a la Evaluación Continua (art 10), podrán optar a una Evaluación Final. **Para acogerse a la evaluación final, el estudiante tendrá que solicitarlo por escrito al decano o director de centro en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura**, explicando las razones que le impiden seguir el sistema de evaluación continua. La Evaluación Continua servirá en cualquier caso como evaluación formativa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los estudiantes que no superen la asignatura en convocatoria ordinaria, es decir, por Evaluación Continua o por Evaluación Final, tendrán que someterse a la Evaluación Extraordinaria a través de un conjunto de actividades que se especificarán en su momento por la profesora responsable de la asignatura. A pesar de ello se recomienda a estos estudiantes contactar con la profesora antes de la fecha prevista para esta convocatoria.

En términos generales, **los criterios de evaluación son los siguientes:**

1. Asistencia a las sesiones presenciales y participación en la red, a través de las actividades y los debates que se propongan con relación a cada contenido. *Será necesaria una asistencia del 80% de las sesiones presenciales para poder ser evaluado en la asignatura.*
2. Interés por los contenidos y la materia trabajada además del cumplimiento de todas las tareas/actividades encomendadas en la asignatura, que la profesora indicará a lo largo del curso.
3. Trabajo en grupo colaborativo para favorecer una reflexión conjunta y un conocimiento más profundo de la realidad audiovisual. Comprendiendo el poder del proceso creativo en un trabajo conjunto.
4. Utilización de conceptos y lenguaje específico del dominio que muestre el nivel de profundidad en la comprensión y elaboración de los contenidos.
5. Las actividades de reflexión se evaluarán en base a: la capacidad de síntesis y una estructura coherente, además de claridad y precisión en la redacción. Dichas actividades estarán basadas en una adecuada fundamentación teórica asentada en las lecturas obligatorias propuestas para cada tema (aportando recursos y citando la bibliografía utilizada). Los estudiantes deben reflexionar y generar nuevas ideas, no resumir o plasmar ideas tal cual, o copiar y plagiar las ideas de otras personas.
6. Capacidad de explorar, analizar y crear nuevos contextos de comunicación, utilizando lenguajes multimedia que muestre el nivel de profundidad en la comprensión y elaboración de los contenidos.
7. Capacidad creativa que se manifestará en cualquier momento del curso y en cualquier tipo de participación. Entendemos por crear la capacidad de aceptar y manifestar la apertura a nuevos enfoques, teóricos y prácticos.

8. Capacidad de establecer relaciones entre situaciones cotidianas y marcos teóricos desde las que interpretarlas. Capacidad de interpretar situaciones reales en función de marcos conceptuales.

El objetivo del sistema de evaluación propuesto es acompañar al estudiante a través de su proceso de aprendizaje llevando a cabo una evaluación formativa. Los principios en los que se apoya son los siguientes:

- **Se evaluará el proceso de aprendizaje y los resultados del mismo.** Se tendrá en cuenta las competencias conceptuales adquiridas y su aplicación a situaciones prácticas. Se considerarán, entre otros los siguientes criterios: Claridad expositiva utilizando múltiples discursos (oral, escrito, audiovisual), rigor en la presentación, comprensión y relación de ideas, aplicación y transferencia a situaciones nuevas, capacidad creativa.
- Se propone una **evaluación participativa teniendo en cuenta diferentes fuentes**, de forma que se integre la autoevaluación y co-evaluación. Se tratará de fomentar la participación del alumnado tanto en el proceso de aprendizaje como en su evaluación todo ello en contextos de participación.

Convocatoria Ordinaria - Evaluación continua, basada en los siguientes criterios:

- Asistencia y participación en las clases. La participación no se identifica con la asistencia a clase, de por sí OBLIGATORIA en el porcentaje establecido (80%), sino con la actitud activa e inteligente del alumno para contribuir a la construcción colectiva del conocimiento en el aula y a través del campus virtual. Una actitud poco participativa podrá ser evaluada negativamente. (Representa el 20% de la nota).
- Presentación de ejercicios prácticos individuales que organice el material distribuido por el profesor y el trabajo desarrollado en las clases presenciales teóricas y prácticas. Demostración de la asimilación de los conceptos y capacidad de mostrarlos en las reflexiones generadas: estas deben reunir una estructura narrativa coherente, citas de autores, ejemplos y referencias bibliográficas. Este trabajo permitirá una evaluación objetiva de lo aprendido debido a que se tratan temas abstractos enfocados al análisis de los videojuegos. (Representa el 40% de la nota).
- Trabajo grupal basado en un proyecto creativo donde se debe presentar tanto un trabajo escrito como un producto basado en el juego. Se valorará la originalidad, innovación, coherencia narrativa, mecánica y calidad en el proceso de creación del contenido. El proyecto se irá trabajando en clase y se presentará al término de la asignatura a cada uno de los grupos de trabajo. (Representa el 40% de la nota).

Para el proceso de evaluación continua será obligatoria la entrega de todos los trabajos solicitados al completo, en los plazos indicados, y a través de la plataforma virtual Black Board.

Consideración para ser “no presentado”. Dado que el proceso de desarrollo de la asignatura en convocatoria ordinaria y evaluación continua está basado en el desarrollo continuo de un proceso creativo, es imprescindible cubrir todas las fases del mismo para poder ser considerado como “presentado”. Así, si el alumno no presenta alguno de los trabajos propuestos, se le considerará “No presentado”.

Convocatoria Ordinaria – Evaluación Final

De acuerdo con la **NORMATIVA REGULADORA DE LOS PROCESOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES** el alumnado podrá acogerse a una evaluación final (art. 10). Para ello, el estudiante tendrá que solicitarlo por escrito al decano o director de centro en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, explicando las razones que le impiden seguir el sistema de evaluación continua.

La Evaluación Final consistirá en la entrega de los mismos trabajos (individuales/grupales) solicitados en la Evaluación Continua, a fecha de examen oficial, publicada de manera conveniente a través de la página web de la Facultad. La entrega se realizará a través de la plataforma virtual de la Universidad.

Se recomienda tener al menos dos tutorías con la profesora a lo largo de la asignatura, una al inicio del curso y otra a elección del alumno, sin perjuicio de cualesquiera otras tutorías que el alumno necesite solicitar.

Convocatoria Extraordinaria

Los estudiantes que no superen la asignatura en convocatoria ordinaria, es decir, por Evaluación Continua o por Evaluación Final, tendrán que someterse a la Evaluación Extraordinaria, que consistirá en:

- Entrega y/o reelaboración de los trabajos solicitados en evaluación continua tanto individuales como grupales. Todo ello en la plataforma definida y a partir de todo el material propuesto para la realización del curso durante la evaluación continua.
- En el caso de la evaluación extraordinaria, la profesora podrá solicitar, además de las tareas de evaluación continua, alguna actividad de carácter extraordinario.
- Se considerará, la valoración de las actividades realizadas durante el curso.
- Se realizarán durante un periodo de tiempo determinado por la profesora.

El sistema de calificaciones será el previsto en la legislación vigente, atendiendo a los siguientes **criterios de calificación**:

Suspense	No demuestra haber adquirido las competencias según los criterios de evaluación especificados en la guía docente. No ha participado activamente en el proceso de la asignatura.	0,0 – 4,9
Aprobado	El alumno ha participado activamente en las sesiones de la asignatura y demuestra la adquisición básica de las competencias propuestas a través de la evaluación de los criterios.	5,0 - 6,9
Notable	El alumno ha participado activamente en las sesiones de la asignatura y demuestra un dominio notable en las competencias propuestas según los criterios de evaluación especificados. Su grado de desarrollo y elaboración es claramente mayor que el nivel anterior.	7,0 - 8,9
Sobresaliente.	Junto a lo anterior muestra un grado mayor de autonomía a la hora de gestionar y dirigir su aprendizaje, así como facilitar el aprendizaje de sus compañeros.	9,0 -10,0

Matrícula de Honor.	Junto a lo anterior se demuestra un mayor grado de complejidad, elaboración y creatividad en el dominio, comprensión y aplicación de las competencias propuestas. Además, su papel activo en el proceso de la asignatura es crucial, en el posterior desenlace de este. Limitada o en base al porcentaje establecido según la universidad 5%	9,0 - 10,0
---------------------	--	------------

6. BIBLIOGRAFÍA

- Alexander, L. (October 10, 2012). Rich storytelling and 'the new episodic' in the mobile space Gamasutra <http://ubm.io/1jMq4tl>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P., & Egenfeldt-Nielsen, S. (2013). *Understanding video games: the essential introduction* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games* (2nd ed.). Amsterdam; Boston: Elsevier Morgan Kaufmann.
- Kirkpatrick, G. (2013). *Computer Games and the Social Imaginary* Cambridge, UK: Polity Pr.
- Lacasa, P. (2013). *Learning in real and virtual worlds: commercial video games as educational tools*. New York: Palgrave McMillan.
- Laurel, B. (2003). *Design research: methods and perspectives*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (Eds.). (2004). *Rules of play. Game design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (Eds.). (2006). *The game design reader: A rules of play Anthology*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.