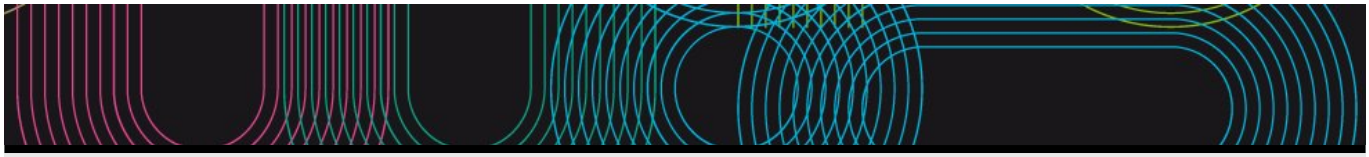

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Videojuegos: Diseño y desarrollo				
Asignatura	Videojuegos: Diseño y desarrollo			
Código	P04G070V01908			
Titulacion	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Castellano Inglés			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://http://blegeren.webs.uvigo.es/			
Descripción general	A través de esta asignatura el alumno conocerá que es un videojuego, como se diseña, cómo se desarrolla, como se pone en el mercado.			

Competencias	
Código	
B5	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C3	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios nos sus diversos soportes (cine, TV, venidlo, multimedia, etc.), hasta su comercialización.
C8	Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales.
C17	Capacidad para la comprensión y uso de los procesos, herramientas y técnicas para el diseño y desarrollo de productos interactivos para distintas pantallas y soportes.
C24	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.
D2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
D6	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
D7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad

Resultados de aprendizaje	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
1.- Identificar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos entretenimiento interactivo, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios	C3 C8
2.- Reconocer los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción productos interactivos de entretenimiento.	C8 C17

3.- Utilizar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos entretenimiento interactivo, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos y humanos necesarios		C17 C24	D3
4.- Diseñar proyectos personales de creación innovadora en el ámbito del entretenimiento interactivo cercanos a las propuesta indies que se están desarrollando en la actualidad y valorar la importancia de corregir los errores y diferencias que se produzcan a lo largo del proceso creativo	B6		D3 D5
5.- Organizar el trabajo en equipo e interpretar los roles que se les encarguen en cada momento así como asumir el liderazgo del grupo si fuese necesario y respetar las diferencias entre todos los integrantes del equipo.			D2 D7
6.- Organizar y planificar las tareas para determinar las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de una producción interactiva de entretenimiento			D6
7.- Defender en público un proyecto innovador conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	B5		

Contenidos

Tema	
VideoJuegos. Historia y Géneros	Estado del Arte
Narracción Interactiva para proyectos de entretenimiento	De la historia lineal a la narración siguiendo los diferentes paradigmas no lineales
Diseño de contenidos de entretenimiento	Gráfica y Programación
Fases de un proyecto de entretenimiento	Diseño, Planificación, Producción, Pruebas y Mantenimiento. Equipos y funciones. Metodología de gestión
Control económico del proyecto. Modelos de negocio	Gestión de presupuestos Control económico del proyecto Monetización de aplicaciones.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos de aula	18	54	72
Trabajos tutelados	14	28	42
Sesión magistral	18	18	36

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Trabajos de aula	Los alumnos formarán grupos para proceder a la realización de un proyecto interactivo de entretenimiento en equipo. Aplicando los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales
Trabajos tutelados	1.- Análisis y deconstrucción de productos de entretenimiento interactivo con la finalidad de conocer las diferentes partes de las que consta un proyecto de estas características 2.- Realización de trabajos individuales para el aprendizaje del guión interactivo. En primer lugar se creará un guión de estructura lineal que se transformará en interactivo
Sesión magistral	Sesiones teóricas donde se facilitará a los alumnos la base sobre la industria, el estado del arte y también todos aquellos conocimientos o referencias que sean necesarias para el estudiante pueda desarrollar los trabajos encomendados, pero también aprender la realidad del sector.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Los alumnos podrán consultar con el profesor todas las cuestiones o dudas que puedan surgir a lo largo de la materia. Se utilizará la plataforma FAITIC para que en todo momento puedan trabajar en el desarrollo de los proyectos que se les encomienden.
Trabajos de aula	Los alumnos podrán consultar con el profesor todas las cuestiones o dudas que puedan surgir a lo largo de la materia. Se utilizará la plataforma FAITIC para que en todo momento puedan trabajar en el desarrollo de los proyectos que se les encomienden.
Trabajos tutelados	Los alumnos podrán consultar con el profesor todas las cuestiones o dudas que puedan surgir a lo largo de la materia. Se utilizará la plataforma FAITIC para que en todo momento puedan trabajar en el desarrollo de los proyectos que se les encomienden.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Trabajos de aula	Los alumnos formarán grupos para proceder a la realización de un proyecto interactivo de entretenimiento en equipo. Aplicando los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales	40		C3 C8 C24	D2 D3 D6
Trabajos tutelados	1.- Análisis y deconstrucción de productos de entretenimiento interactivo con la finalidad de conocer las diferentes partes de las que consta un proyecto de estas características 2.- Realización de trabajos individuales para el aprendizaje del guión interactivo. Presupuestación y presentación de proyectos.	40	B6	C3 C8	
Sesión magistral	Cuestionario mixto, tipo test y con preguntas largas para evaluar los conocimientos adquiridos por el alumno	20	B6	C3	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Para aprobar la asignatura los alumnos deberán superar de forma positiva las pruebas correspondientes a cada una de las secciones en las que se divide la materia.

Si no se obtuviese una nota positiva en los trabajos no tendrá opción a presentarse a la prueba escrita., por lo que el alumno aparecería como No Presentado en la convocatoria.

Si fuese el examen escrito la prueba no superada y los trabajos tuviesen una nota cercana al notable, SOLO se deberá repetir la prueba escrita,

PERO si los trabajos no estuviesen calificados como notable, el alumno deberá volver a examinarse de toda la materia. ES DECIR, volver a realizar los trabajos y el examen

Fuentes de información

Bentley, F and Barrett, E, **Building Mobile Experiences**, Mit Press. USA,

Bogost, I, **Persuasive Games**, Cambridge Mit Press,

Bushoff, B et Al, **Developing Interactive Narrative Content**, Hightext Verlag,

Coleman,B Foreword by Clay, **Hello Avatar Rise of the Networked Generation**, Mit Press. USA,

Corneliussen, H and Walker Rettberg, J, **Digital Culture, Play, And Identity A World of Warcraft® Reader**, Mit Press. USA,

Engenfeldt-Nielsen, S.; Hedide-Smith. y Tosca, S., **Understanding Videogames**, New York Routledge,

Flanagan, M, **Critical Play Radical Game Design**, Mit Press. USA,

Irish, Dan, **The Game Producers Handbook**, Premier Press,

Jones, S.E. and Thiruvathukal, G.E., **Codename Revolution The Nintendo Wii Platform**, Mit Press. USA,

Jorgenesen, K, **Gameworld Interfaces**, Mit Press. Usa,

Jul, J, **A Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players**, Mit Press. USA,

Laramée, F. D, **Secrets of the Game Business**, Hingham: Charles River Media.,

Macluhan,M, **Understanding media: The extensions of the man**, New York. The new American Library,

Marcos Molano, M., & Santorum, M., **I Congreso Internacional de Videojuegos**, Icono 14-,

Marcos Molano, M., & Santorum, M., **La próxima Next Gen.**, Icono 14-,

Martín Ibañez, E, **Videojuegos y publicidad. Cómo alcanzar las audiencias que escapan de los medios tradicionales**, Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación,

Murray, Janet H, **Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace**, Cambridge.Mit Press,

Murray, Janet H, **Inventing the medium**, Mit Press. Usa,

Parlett, D, **The oxford history of board games**, Oxford: Oxford University Press,

Pestano Rodríguez, J. M., Von Sprecehr, R., & Trenta, M., **Comic y Videojuegos. Dos industrias culturales en conexión**, Area Abierta , 1-15.,

Salem, K and Simmerman E, **Rules of Play**, Mit Press,

Tapia Frade, A., López Iglesias, M., & Gonzalez Posada Vaticon, P., **Publicidad in Game. Los videojuegos como soporte publicitario.**, Pensar la Publicidad,

Taylor, T. L., **Raising The Stakes E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**, Mit Press. USA,

Despain, Wendy, **Writing for Videogame Genres**, A.K.Peters,

Despain, Wendy, **Professional Techniques for Videogame Writing**, A.K.Peters,

Juul, J, **Half -Real**, Mit Press. Usa,

Varios, **http://www.gamasutra.com**,

Juul, J, **The art of failure**, Mit Press. Usa,

Dillon, Robert, **On the way to fun**, A.K.Peters,

Varios, **Gamestudies**,

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT/P04G070V01907

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402
Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405
Guión y diseño multimedia/P04G070V01901