



DATOS IDENTIFICATIVOS

Entretención interactivo: Videojuegos

Asignatura	Entretención interactivo: Videojuegos			
Código	P04G071V01407			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web				
Descripción general	<p>A través de esta materia el alumno conocerá que es un videojuego, como se diseña, como se desarrolla, como se ponen en el mercado.</p> <p>Con la finalidad de proporcionar al alumno una formación el más próxima a la realidad que se van a encontrar en el mundo profesional.</p> <p>Esta materia se imparte de forma *colaborativa con 2 materias de *Enxenería de Telecomunicaciones - Videojuegos y Realidad Virtual es Programación de Sistemas Inteligentes .</p> <p>Los estudiantes de ambos grados trabajan de forma conjunta para poder diseñar un videojuego.</p> <p>*Enfrentándose las *problematicas de colaborar con perfiles que provienen de diferentes ámbitos.</p>			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código				
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado			
B3	Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.			
B4	Exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.			
B6	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.			
B8	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			
C20	Escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales			
C22	Conocer y aplicar las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos			
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.			
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales			

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Nueva		B3		
		B8		
Nueva			C22	
Nueva		B3	C20	
Nueva		B6		D4
Nueva		B8		D4
Nueva	A4	B4		D2

Contenidos

Tema	
Videojuegos: Historia y Géneros	Taxonomía de juegos
Introducción el diseño de videojuegos	Concepto Especificaciones-Arquitectura. Diseño-Entrega. Postmortem
Diseño de Videojuegos	Elementos que lo componen Historia. Mecánicas. Arte. Tecnología. Organización. Diseño de la Historia Diseño de Niveles
Videojuegos Serios	Qué es un juego serio. Tipología de juego serio.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	6	21
Trabajo tutelado	10	25	35
Resolución de problemas de forma autónoma	0	15	15
Presentación	4	0	4
Aprendizaje colaborativo.	10	25	35
Proyecto	4	14	18
Simulación o Role Playing	2	0	2
Trabajo	0	20	20

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los distintos temas de la materia
Trabajo tutelado	Los alumnos realizarán trabajos el largo del curso, seguidos de la exposición y discusión.
Resolución de problemas de forma autónoma	Los alumnos deberán solucionar de forma autónoma algunos de los problemas relacionados con el trabajo colaborativo que desarrollan en la materia.
Presentación	Los alumnos deberán realizar la presentación de los trabajos que les vaya encargando el profesor
Aprendizaje colaborativo.	Los alumnos deberán trabajar de forma colaborativa con alumnos de otros grados hacia diseñar el piloto de un videojuego.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	El profesor hará un seguimiento del trabajo del alumno a largo del curso.
Pruebas	Descripción
Proyecto	El profesor hará revisión periódicas del proyecto que realicen los alumnos

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Aprendizaje colaborativo.	(*)O impartirse a materia de forma colaborativa con materias de Enxeniería de Telecomunicaciones. Os estudantes de ambos graos traballan de forma conxunta para poder deseñar un videoxogo.	20	A4 B3
Proyecto	(*)O deseño do proxecto conxunto, levará os estudantes a enfentarse as problemáticas de colaborar con perfís que proveñen de diferentes ámbitos.	40	B4 B6 B8
Trabajo	(*)O estudante deberá desenvolver un traballo de corte académico sobre algún tema relacionado con algún contido da materia.	40	C20 D2 C22

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno optará por dos tipos de evaluación: evaluación continua y evaluación global

Los alumnos deberán comunicar al profesor su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro al efecto, junto con el documento debidamente cumplimentado y firmado autorizado al efecto.

1- Evaluación continua. Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores (Examen, Observación Sistemática y Proyecto), con las siguientes consideraciones: La asistencia a clase es obligatoria ya que una de las metodologías es el aprendizaje colaborativo (se trabajará con alumnos de otros centros), por lo que se recomienda la asistencia de los alumnos que opten por la evaluación continua.

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación, aunque no se reevaluará el Aprendizaje Colaborativo y el Proyecto, manteniéndose la calificación de la primera edición. El alumno deberá mejorar su nota a través de un proyecto individual.

2. Evaluación global - De acuerdo con lo establecido en el Estatuto del Estudiante de la Universidad de Vigo, los alumnos que no opten por la modalidad de evaluación continua tendrán derecho a una prueba global en las fechas que determine la Facultad. Será una prueba única y tendrá una nota entre 0 y 10, al igual que en la evaluación continua. La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y hora previstas por el centro en el calendario oficial de exámenes. El alumno deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas a continuación, obteniendo una calificación mínima de 5 puntos en cada una de ellas.

Esta modalidad constará de una parte teórica (40% de la nota), y dos trabajos prácticos (40% de la nota), y exposición de los mismos (20%).

1. La parte teórica incluirá preguntas cortas (20% de la nota) y otra parte del desarrollo de un tema del programa (20% de la nota).
2. La parte práctica consistirá en el diseño de un proyecto de videojuego, sobre un tema propuesto por el profesor. (40%). El cual deberá ser entregado el día de la prueba teórica.
3. Se debe hacer una presentación oral del proyecto. (20%), que tendrá lugar después del examen teórico.

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bogost, I, **Persuasive Games**, 9780262514880, MIT Press, 2010

Despain, Wendy, **Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG**, 1568814178, 1st, AK Peters / CRC Press, 2009

Skolnick,Evan, **Videogame Storytelling**, 0385345828, Watson-Guptill, 2014

Rogers, Scott, **Level UP!**, 1118877160, Wiley, 2014

Schell, Jessw, **The art of Game Design**, 1138632058, 3rd, A K Peters/CRC Press, 12016

Salen, Katie; Zimmerman, Eric, **Rules of Play: Game Design Fundamentals**, MIT Press, 2003

Schreier, Jason, **Blood, Sweat and Pixels**, 0062651234, 1st, Harper paperback, 2017

Williams, Walt, **Significant Zero: Heroes, Villains, and the Fight for Art and Soul in Video Games**, 1501129953, Atria Books, 2017

Cuadrado, Alfonso; Planells, Antonio, **Ficción y videojuegos. Teoría y Práctica De La Ludonarración**, 8491807209, UOC, 2020

Kocurek.C., **Walter Benjamin on the Video Screen: Storytelling and Game Narratives**, 10.3390/arts7040069, 2018

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Trabajo de fin de grado/P04G071V01991

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Aplicaciones móviles/P04G071V01409

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Diseño y desarrollo de productos interactivos/P04G071V01210

Guion audiovisual/P04G071V01209

Guión y diseño transmedia/P04G071V01309