



Programa de la asignatura -9822001803 – Crítica de Videojuegos -

CÓDIGO

9822001803

TÍTULO

Crítica de Videojuegos

CARÁCTER

Optativa

CRÉDITOS ECTS

6

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

Español

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El estudiante será capaz de:

- Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.
- Conocer las aplicaciones de las mecánicas de juego en sectores no lúdicos.
- Desarrollar un criterio de evaluación de productos audiovisuales interactivos.
- Entender las interrelaciones existentes entre los diferentes medios clásicos, audiovisuales e interactivos y su potencial narrativo complementario entre los géneros.
- Conocimiento y aplicación del diseño experimental de videojuegos en sectores ajenos al entretenimiento.

CONTENIDOS

Desarrollo de un criterio propio que permita evaluar los diferentes apartados de arte, tecnología y diseño de un videojuego. Análisis de tendencias de mercado con perspectiva histórica. Fundamentos de escritura periodística y producción audiovisual.

OBSERVACIONES

El alumno elegirá hasta 18 ECTS entre todas las asignaturas ofertadas en los tres módulos optativos.

En este módulo optativo el alumno adquirirá las siguientes competencias específicas:

- Conocer y ser capaz de desarrollar los diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos, así como de hacer adaptaciones para trasladar un trabajo de un medio a otro.
- Establecer los mecanismos adecuados para adaptar contenidos a las diferentes plataformas transmedia.
- Conocer y aplicar los fundamentos de la percepción visual y sus implicaciones en la comunicación.

COMPETENCIAS

BÁSICAS:

- ⇒ CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean 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.
- ⇒ CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- ⇒ CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- ⇒ CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

TRANSVERSALES:

- ⇒ CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- ⇒ CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- ⇒ CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- ⇒ CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- ⇒ CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.

- ⇒ CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- ⇒ CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

ESPECÍFICAS:

- ⇒ CE11: Conocimiento del entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal en el ámbito de los videojuegos.
- ⇒ CE32: Capacidad para aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto de videojuego.
- ⇒ CE33: Capacidad para aplicar las técnicas de juego a un entorno específico, no necesariamente lúdico, en el ámbito de los productos interactivos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

		ECTS	Nº de horas	% presencial
1	Lecciones Magistrales	5	125	100
2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	10	250	44
3	Exposición de trabajos	0	0	0
4	Trabajo en grupo de carácter integrador	0	0	0
5	Investigaciones y Proyectos	0	0	0
6	Trabajo autónomo	10	250	0
7	Actividades en talleres y/o laboratorios	0	0	0
8	Tutoría, seguimiento académico y evaluación	5	125	100
9	Prácticas profesionales	0	0	0
	Total	30	750	

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Problemas

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

		Min.	Máx.
1	Pruebas de conocimiento	70	80
2	Proyectos	0	0
3	Entrega de y/o presentación de trabajos	20	30

4	Evaluación por tribunal	0	0
5	Prácticas profesionales	0	0

FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

20/06/2017