



1. Código: 33156 **Nombre:** Narratividad y videojuegos

2. Créditos: 5,00 **--Teoría:** 2,00 **--Prácticas:** 3,00 **Caràcter:** Obligatorio

Titulaci3n: 2197-MÁSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA

M3dulo: 2-M3dulo Interdisciplinar

Materia: 5-Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social

Centro: Unidad de Másteres Universitarios

3. Coordinador: Pastor Aguilar, Marina

Departamento: ESCULTURA

4. Bibliografía

Gameworld : videojuegos en la frontera entre arte, tecnología y cultura = videogames on the edge of art, technology and culture	*
Playware : gameworld expansion pack = El mundo de los videojuegos : Pack de expansi3n	Ana Botella Diez del Corral
Videojuegos y comunicaci3n: hacia el lenguaje del videojuego, en Comunicaci3n, Volumen 7., 2007	AA.VV,
L' homo videoludens : videojocs, textualitat i narrativa interactiva	*
Game design : the art & business of creating games	Bob Bates
Persuasive games : the expressive power of videogames	Ian Bogost
Los juegos y los hombres.La máscara y el vértigo.Ed.fondo de cultura econ3mica, 1967	CALLOIS, R.
Critical play : radical game design	Mary Flanagan 1969-
Game interface design [Texto impreso]	Brent Fox
Gaming : essays on algorithmic culture	Alexander R. Galloway 1974-
Videogames and art	*
Homo ludens.	Johan Huizinga
First person : new media as story, performance, and game	*
Insert art to play. Interviews and essays about GAME ART, 2012	Janson, Mathias,
El lenguaje videolúdico : análisis de la significaci3n del videojuego.	Óliver Pérez Latorre
Pervasive games : theory and design.	Markus Montola
Blender game engine : beginner's guide.	Victor Kuller Bacone
The blender gamekit	Carsten Wartmann
The art of computer game design	Chris Crawford
Introduction to game development [Recurso electr3nico-En línea]	*

5. Descripci3n general de la asignatura

La asignatura desarrolla los conceptos de ludología y narratología, en su combinaci3n y desde la perspectiva de la teoría crítica, más allá de las polémicas que hace una década enfrentaron a los defensores de ambas, proponiendo su convergencia a partir del diseño, desarrollo y publicaci3n, de una pràctica de game art por parte de los propios estudiantes, para la cual serán proporcionados los instrumentos requeridos para el desarrollo de videojuegos en BLENDER.

6. Asignaturas previas o simultàneas recomendadas

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

<u>Competencia</u>	<u>Se trabaja</u>	<u>Punto de control</u>
CE06(E) Comprensi3n crítica de las transformaciones sociales y mediáticas que conlleva el uso de las TIC.	Sí	No
CE12(E) Habilidad para adecuar los proyectos a los diferentes soportes y formatos de exhibici3n, presentaci3n y difusi3n	Sí	No
CG2(G) Capacidad creativa y técnica para la elaboraci3n de sistemas complejos que requieran la manipulaci3n avanzada de imagen/sonido	Sí	No
CG6(G) Habilidad en la utilizaci3n de las TIC como recurso de creaci3n artística.	Sí	No
CG4(G) Capacidad para integrarse en grupos de trabajo interdisciplinarios.	Sí	No

Document signat electr3nicament per Documento firmado electr3nicamente por Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 21/07/2015	1 / 3	
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificaci3n Autenticidad verificable mediante C3digo Seguro Verificaci3n Original document can be verified by Secure Verification Code		ALUJJUZQG50 https://sede.upv.es/eVerificador		



7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

CG5(G) Integrar las posibilidades de las TIC en otros modos de producción artística
CG3(G) Desarrollar las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes digitales y audiovisuales.

Se trabaja

Sí
Sí

Punto de control

No
No

Competencias transversales

(06) Trabajo en equipo y liderazgo
(09) Pensamiento crítico

Se trabaja

Si
Si

Punto de control

No
No

8. Unidades didácticas

1. Introducción
 1. Ludología, estudios culturales y estudios visuales. Del mundo real al mundo del juego.
2. Aproximación a las teorías del juego
 1. paidia-ludus; play-game
3. Ludología y videojuegos
 1. elementos procesuales, procedurales y estructurales. Diseño de Interface de videojuegos
4. Game Art
 1. Antecedentes
5. Narración y narratología
 1. Desde el análisis del relato
 2. Desde la transformación en el tiempo
 3. Desde los usos sociales
 4. Desde la ideología y los usos políticos
6. Ludología y narratología
 1. Ludología vs. Narratología
 2. Experiencias narrativas
7. Contenidos en juego.
 1. Tipologías, rarezas y naturalezas
 2. Elementos para una ludonarrativa: descentrando los imaginarios colectivos
 3. Indie Game. Arte, juego y experimentación.
8. Diseño de un juego
 1. Documentos de diseño
 2. Producción del juego
 3. Conceptos Básicos
9. Creación de videojuegos
 1. Diseño de interfaz de juego.
 2. Introducción programación
 3. Menús de juegos
 4. Niveles
 5. Gameplay del juego
 6. Animación
 7. Publicación del juego

9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	2,00	--	--	--	--	--	--	2,00	3,00	5,00
2	3,00	--	--	--	--	--	--	3,00	3,00	6,00
3	3,00	--	--	--	--	--	--	3,00	5,00	8,00
4	3,00	--	--	--	--	--	--	3,00	5,00	8,00
5	3,00	--	--	--	--	--	--	3,00	5,00	8,00
6	3,00	--	--	--	--	--	2,50	5,50	5,00	10,50

Document signat electrònicament per
Documento firmado electrónicamente por
Electronically signed document by

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Data/Fecha/Date

21/07/2015

2 / 3

Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació
Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación
Original document can be verified by Secure Verification Code

ALUJJUZQG50

<https://sede.upv.es/eVerificador>





9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
7	3,00	--	--	--	--	--	--	3,00	5,00	8,00
8	--	--	--	8,00	--	--	--	8,00	15,00	23,00
9	--	--	--	22,00	--	--	1,00	23,00	50,00	73,00
TOTAL HORAS	20,00	--	--	30,00	--	--	3,50	53,50	96,00	149,50

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(04) Mapa conceptual	1	15
(07) Diario	1	20
(12) Coevaluación	1	10
(09) Proyecto	1	40
(11) Observación	1	10
(08) Portafolio	1	5

Teniendo en cuenta que el 75% de la asignatura se basa en Prácticas de laboratorio y el otro 25% en Teoría de aula, se recomienda que las actividades empleadas contemplen las metodologías activas de aprendizaje apropiadas para el proyecto docente de la asignatura: clases teóricas, clases prácticas, casos, trabajos en grupo, seminarios, debates, presentación en público, prácticas de campo, proyectos, visitas, etc.

Atendiendo a la Normativa de Régimen Académico y de Evaluación del Alumnado, las actividades docentes programadas para el curso se reflejarán en la Guía Docente de la asignatura. Asimismo, también constará el porcentaje mínimo de asistencia exigido.

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	20	
Teoría Seminario	20	
Práctica Aula	20	
Práctica Laboratorio	20	
Práctica Informática	20	
Práctica Campo	20	

