

Géneros en Videojuegos

Código: 104737
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2503873 Comunicación Interactiva	OB	2	1

Contacto

Nombre: Pau Lluís Gumiel

Correo electrónico: pau.lluis@uab.cat

Idiomas de los grupos

Puede consultarlo a través de este [enlace](#). Para consultar el idioma necesitará introducir el CÓDIGO de la asignatura. Tenga en cuenta que la información es provisional hasta el 30 de noviembre del 2023.

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos, pero se valorará la curiosidad del alumnado por la ficción, la narrativa i los videojuegos.

Objetivos y contextualización

1. Conocer el concepto de género en la ficción.
2. Estudiar los géneros en documentos de ficción previos al videojuego.
3. Conocer los elementos básicos de un videojuego.
4. Conocer los conceptos básicos del videojuego en cuanto al género.
5. Identificar las características detalladas de un videojuego como artefacto cultural.
6. Analizar las características genéricas de un videojuego.

Competencias

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio valorando el impacto social, económico y medioambiental.
- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de mensajes, trabajos académicos, exposiciones, etc.
- Concebir, crear, animar e integrar espacios, personajes y objetos virtuales y de realidad aumentada.
- Diferenciar y aplicar las principales teorías, elaboraciones conceptuales y enfoques regulatorios de la comunicación interactiva.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazos.

- Integrar conocimientos de diseño, lenguaje y técnica fotográfica y audiovisual para dar sentido a diferentes tipos de contenido.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- 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.

Resultados de aprendizaje

1. Analizar las desigualdades por razón de sexo/género y los sesgos de género en el ámbito de conocimiento propio.
2. Analizar una situación e identificar sus puntos de mejora.
3. Aplicar y adaptar los conocimientos previos sobre el lenguaje de la fotografía y sus conceptos a la composición y creación de sentido en el mundo virtual de los videojuegos.
4. Comunicar haciendo un uso no sexista ni discriminatorio del lenguaje.
5. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.
6. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en todos los tipos de documentos de la asignatura.
7. Dominar los recursos y técnicas narrativas para crear historias adaptadas a los mundos virtuales e inscribirlas en un género concreto.
8. Exponer por escrito y oralmente la síntesis de los análisis realizados.
9. Identificar las implicaciones sociales, económicas y medioambientales de las actividades académico-profesionales del ámbito de conocimiento propio.
10. Identificar situaciones que necesitan un cambio o mejora.
11. Planificar y ejecutar trabajos narrativos.
12. Ponderar los riesgos y las oportunidades de las propuestas de mejora tanto propias como ajenas.
13. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
14. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
15. Proponer proyectos y acciones que estén de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y de respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
16. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.
17. Proponer proyectos y acciones viables que potencien los beneficios sociales, económicos y medioambientales.
18. Reconocer la división de las teorías narrativas por géneros en los nuevos medios de ocio virtual.
19. Valorar cómo los estereotipos y los roles de género inciden en el ejercicio profesional.

Contenido

1. ¿Qué es el género?
2. Los géneros en ficciones previas al videojuego.
3. ¿Qué es un videojuego?
4. El concepto del género en el videojuego.
5. Referentes históricos en los géneros del videojuego.
6. El género en los videojuegos en la actualidad.
7. ¿Qué puede pasar con el género en el futuro?

Metodología

La metodología de la asignatura se basa en:

1. Las sesiones teóricas estarán dedicadas a presentar y discutir los conceptos teóricos.
2. Las clases prácticas estarán destinadas a presentar casos de análisis y defender las ideas planteadas.
3. Las tutorías estarán destinadas a orientar a los estudiantes en sus análisis de videojuegos en términos de género.

El análisis de las propuestas se llevará a cabo principalmente con el análisis de documentos audiovisuales tanto del mundo del videojuego como de medios previos.

Además, el alumnado debe sintetizar los conocimientos de la asignatura realizando una propuesta de videojuego.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Seminarios	30	1,2	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
Teoría	33	1,32	1, 2, 4, 5, 6, 7, 10, 16, 18, 19
Tipo: Supervisadas			
Trabajo actividades de evaluación	20	0,8	1, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19
Tipo: Autónomas			
Lectures i treballs	24	0,96	1, 2, 7, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 19

Evaluación

Avaluación continua

[A] -Elaboración de la idea de un videojuego: representa el 40% de la nota global de la asignatura, donde se tiene que reflejar la adquisición de los conceptos dados en el aula. Actividad en grupo.

[B] -Estudio de caso: representa el 30% de la nota global, en la cual se tienen que analizar 3 obras de ficción, una de ellas un videojuego. Actividad individual.

[C] -Actividades y debates en el aula: representa el 20% de la nota de la asignatura. Actividad individual.

[D] -Participación en el aula: 5% de la nota en participación directa y 5% en actividades de ludificación.

Evaluación única

Examen teórico: 30%. El cual debe reflejar los contenidos cursados en la asignatura.

Estudio de antecedentes: 20%. Estudio de caso de diferentes ficciones anteriores al videojuego.

Análisis de un videojuego: 20%. Análisis detallado de una obra de ficción dentro del sector videojuegos.

Creación de una propuesta de videojuego: 30%. Idea y desarrollo inicial de un videojuego.

Recuperación:

a) Según la normativa, para poder participar en el proceso de recuperación, los estudiantes deben haber sido evaluados previamente al menos en 2/3 del total de actividades evaluables de la asignatura.

b) Solo se puede recuperar el examen de teoría si el alumno/a ha obtenido una calificación inferior a 4,9. La prueba de recuperación consistirá en un examen escrito de evaluación de conocimientos teóricos.

c) La nota obtenida en la resolución de las actividades 2, 3 y 4 formará parte de la media ponderada de la nota final. Solo en caso de suspender esta prueba y si el alumno así lo considera, podrá optar por recuperarla con una prueba de la misma naturaleza.

d) Las actividades 2, 3 y 4 no son recuperables, y la nota obtenida en cada trabajo (ya sea aprobado o no) formará parte de la media ponderada de la nota final.

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
[A] Elaboración de la idea de un videojuego	40	18	0,72	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18
[B] Estudio de Caso	30	13	0,52	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 15, 16, 18, 19
[C] Actividades y debates en el aula	20	8	0,32	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 15, 16, 18, 19
[D] Participación en el aula	10	4	0,16	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 16, 18, 19

Bibliografía

La bibliografía específica se librará a lo largo del semestre.

Bibliografía básica:

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós Comunicación. Barcelona: Espasa.

Heussner, Tobias, Kristen Finley, Toya, Brandes Hepler, Jennifer, & Lemay, Anne (2015). *The Game Narrative Toolbox*

Bibliografía complementaria:

· BISSELL, T. (2010). *Extralives: Why Video Games Matter*. New York: Pantheon Books.

· COLON, A. y ANYÓ, L. (2015). Argumentos para el clímax: estrategias narrativas en el videojuego de acción y aventuras. En J. Cuesta y J. Sierra (Eds.), *Videojuegos: arte y narrativa audiovisual* (pp. 69-85). Madrid: ESNE.

· GONZÁLEZ, F. (2014) *Super Control. Sería aproximación al mundo del videojuego*. Star-t Magazine Books.

- LÓPEZ REDONDO, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ediciones Arcade.
- PARKIN, S. (2015). *Death by video game*. London: Serpent's Tail.
- PÉREZ, Ó. (Tesis doctoral, 2010). "Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego al mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso." UPF: <http://www.tdx.cat/handle/10803/7273>

Software

Este curso no requiere de uso de programario específico.