Universidad Villanueva

Ficha Técnica: Videojuegos y Cine: Arte, Estética y Diseño
Curso 2023/2024

Asignatura

Nombre Asignatura	Videojuegos y Cine: Arte, Estética y Diseño
Código	100522038
Créditos ECTS	3.0

Plan/es donde se imparte

Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual (Plan 2022)
Carácter	OBLIGATORIA
Curso	3

Profesores

Nombre	Fernando Hernández Barral

Universidad Villanueva

Datos Generales

CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

A lo largo de la asignatura los alumnos:

Descubrirán que el audiovisual maneja un lenguaje agramatical.

Serán capaces de identificar los tropos cinematográficos en en un videojuego.

Comprenderán las relaciones entre los videojuegos y el cine.

OBJETIVOS TEÓRICOS

Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad

Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas

Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los Videojuegos y los Medios Digitales.

Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.

Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

OBJETIVOS PRÁCTICOS

Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas multimedia y los videojuegos, así como de la información que gestionan.

Capacidad para definir, evaluar y seleccionar software para el desarrollo de sistemas en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales, entendiendo las peculiaridades de las distintas plataformas hardware en las que deberán ejecutarse dichos sistemas.

Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

Conocimiento y comprensión de un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional.
Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

CE32.Conocer el marco cultural en el que se generan los videojuegos, dentro del panorama de los medios digitales contemporáneos.

CE33.Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.

CE38.Conocer las técnicas necesarias para el análisis y la creación de las piezas audiovisuales para el medio interactivo.

CONTENIDO DEL PROGRAMA

- Imagen cinematográfica e imagen jugable.

- Aspectos estéticos: composición, encuadre, color, línea, forma, peso visual, enfoque, perspectiva, profundidad de campo

- El guion de cine y el guion de videojuego.

- Montaje y ritmo audiovisual

- Influencias cine y videojuegos

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Universidad Villanueva

Ejercicios, pruebas y resolución de problemas durante las clases.

Análisis de contenidos audiovisuales.

Casos prácticos y discusión de resultados.

Exposición teórica con apoyo audiovisual.

Grupos de discusión y trabajo en equipo.

CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN

El examen teórico tipo test valdrá un 40%.

35 % Análisis adaptación. Oral.

25% Propuesta adaptación. Oral.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS

Libro de la asignatura:

MORLA, JORGE y VAZ, BORJA (2023) El siglo de los videojuegos. ARPA

Libros de consulta:

BORDWELL, D. y THOMPSON, K. (1995). El arte cinematográfico. Paidos Ibérica.

EINSENSTEIN, S. (2011). Teoría y técnica cinematográficas, Ediciones Rialp.

FERNANDEZ, M. (2011). Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego". Razón y palabra, nº 75 JENKINS, H. (2003). "Game design as narrative architecture". Computer, 44(3)

JULL, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives, Games Studies, no 1.

KATZ, S. (2000). Plano a plano de la idea a la pantalla, Ediciones Plot.

MITRY, J. (1996). Estética y psicología del cine, Siglo XXI.

HORARIO, TUTORÍAS Y CALENDARIO DE EXÁMENES

Horario pendiente de confirmación.

Tutorías lunes de 9:00 a 10:00 despacho 2.1.

PUBLICACIÓN Y REVISIÓN DE LA GUÍA DOCENTE

Esta guia docente se ha confeccionado de acuerdo al programa verifica correspondiente.