



Laboratorio de videojuegos
y aplicaciones

Grado en Comunicación
Audiovisual
2024-25



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Laboratorio de videojuegos y aplicaciones

Titulación: Grado en Comunicación Audiovisual

Curso Académico: 2024-25

Carácter: Optativa

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Covadonga Moya A-Buylla

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1 Competencias

- Diseñar y desarrollar videojuegos y aplicaciones a partir del conocimiento de procesos y técnicas digitales.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos audiovisuales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

1.2 Resultados de aprendizaje

Elaboración de videojuegos, aplicaciones y formatos para nuevas plataformas.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Breve descripción de los contenidos

Conocimiento de las principales herramientas para la construcción de videojuegos y aplicaciones y generación de proyectos en el área.

2.3 Contenido detallado

Presentación de la asignatura.

Esta asignatura es un laboratorio de experimentación en torno a la cultura digital en relación al juego desde una perspectiva práctica, lúdica y crítica. Está orientado a la creación de experiencias estéticas que ensayan las distintas narrativas que posibilita lo digital y lo interactivo. Analizamos videojuegos experimentales que exploran los límites y posibilidades de la noción de juego, así como a instalaciones interactivas de arte que nos permiten hibridar la experiencia física con la virtual. Con una especial atención al uso del sonido en todas ellas, el objetivo de la asignatura no es programar un videojuego sino diseñar prototipos de jugabilidad, diseñar instalaciones interactivas o proyectar entornos gamificados que nos permitan comprender y repensar la cultura digital contemporánea.

Temario

1. Homo ludens.

- 1.1. La naturaleza del juego. Del juego tradicional a los entornos digitales.
- 1.2. Narrativas de lo digital. Del Net art a Meta y la gamificación de la vida real.

2. Cultura vs. Juego.

- 2.1. La obra de arte total.
- 2.2. Juegos críticos y serious games.

3. Diseño de experiencias interactivas.

- 3.1. Estructura y mecánicas de juego
- 3.2. Narrativas transmedias. Experiencias híbridas entre lo digital y lo analógico.
- 1.3. Reglas y ficción. Entre la estructura y la imaginación.

4. Más allá de la pantalla. Sonido y e interactividad.

- 4.1. Instalación sonora interactiva.
- 4.2. Geolocalización sonora.

2.4 Actividades Dirigidas

Cada uno de los bloques del temario contiene una o dos actividades dirigidas:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Homo ludens*.

Jornada de juego que incluye tanto juegos tradicionales (como cartas, ajedrez o juegos de mesa) como videojuegos digitales. Discusión sobre las diferencias en la mecánica del juego, la interacción social y la experiencia inmersiva entre ambos tipos de juego. Se valorará la participación activa en el debate y la lectura previa del texto que acompaña la actividad (Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston, MA: Beacon Press.)

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Cultura vs. Juego*.

Enlazando las lecturas recomendadas con otras referencias y bibliografía, se trata de realizar un ensayo breve que estudie un videojuego o experiencia estética entre lo digital y lo físico y que haya tenido un gran impacto cultural, económico, social o político. La actividad se realizará por parejas. Cada grupo expondrá en clase los resultados de su investigación y entregarán un PDF.

Actividad Dirigida 3 (AD3): *Diseño de experiencias interactivas*

Desarrollar un juego de mesa o una simulación interactiva que aborde un problema social relevante, como la desigualdad económica, cuestiones de género o el cambio climático. Los participantes deben diseñar las reglas del juego para incentivar la reflexión crítica y proponer

soluciones realistas a través de la experiencia del juego. Los participantes deben definir claramente las reglas, los objetivos y las interacciones entre jugadores para crear una experiencia de juego equilibrada y atractiva. Presentación en clase en formato Canvas, PDF o prototipado real.

Actividad Dirigida 4 (AD3): *Más allá de la pantalla.*

Prototipado de juegos interactivos utilizando herramientas como geolocalización sonora, o sonido háptico. Actividad a realizar en clase, sin entrega.

Actividad Dirigida 5 (AD5): *Proyecto final.*

Proyecto final en grupos, por parejas o individualmente, prototipando y diseñando un videojuego, experiencia interactiva o gamificación. Entrega en PDF de memoria del proyecto con referencias bibliográficas, desarrollo conceptual, estructura de juego y bocetos audiovisuales. Presentación por grupos en clase del proyecto.

2.5. Actividades formativas

Clases de teoría y práctica: 29%, 43,5. Lección magistral, ejercicios prácticos y seminarios Todas las competencias de la materia. Presencialidad 100%.

Trabajo personal del alumno: 50%, 75h. Estudio de la materia, realización de ejercicios prácticos, exposiciones orales y multimedia. Todas las competencias de la materia. Presencialidad 0%.

Tutorías: 10%, 15h. Trabajo personal tutorizado. Todas las competencias de la materia. Presencialidad 50%.

Evaluación: 11%, 16,5h. Prueba final, ordinaria y extraordinaria. Autoevaluación de los resultados obtenidos. Todas las competencias de la materia. Presencialidad 50%.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación en clase	10%
SE2	Prueba parcial	10%
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación	10%
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final presencial	60%

3.2 Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.3 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Bogost, Ian. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.

Flanagan, Mary. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA: MIT Press.

Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2017). Una metodología del diseño de juegos para incorporar temas de activismo social. *Revista Bit y Aparte, Arsgames*, (5).

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston, MA: Beacon Press.

Juul, Jesper. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

McLuhan, M. (1996). La aldea global: Transformaciones en la vida y los medios de comunicación (10.ª ed.). Madrid, España: Gedisa.

Sharp, J., & Thomas, D. (Eds.). (2007). Art & videogames: Intersections of culture. Bristol, UK: Intellect.

Shaw, A. (2018). Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture (J. Benítez Domínguez, Trad.). Barcelona, España: UOC Press.

Scolari, C. A. (2018). Videojuegos y narrativas transmedia: Hacia un estudio integral de los mundos de ficción interactivos. Barcelona, España: Editorial Gedisa.

Salen, Katie, y Eric Zimmerman. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.

Bibliografía recomendada

Sánchez Coterón, L. (2012). Tesis Doctoral. Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea. Bellas Artes: UCM.

Oliveros, M. (2017) Tesis. Lo sublime en la era post digital: La obra tecnológica en el contexto del arte experiencial. Bellas Artes, U.C.M (Código ID: 49626).

Farnell, A. (2010). Designing Sound. MIT Press

Otros recursos

Exposición Homo Ludens Ludens.

Berger, E. (2008). Homo Ludens ludens. Trilogía del Juego. Laboral Centro de Arte y Creación Industrial. Gijón http://www.laboralcentrodearte.org/es/files/2008/exposiciones/homo-ludens-ludens- doc/HLL_cat_final.pdf

Arsgames.

<https://arsgames.net/> y su revista académica Bit y Aparte.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Covadonga Moya A-Buylla
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Licenciatura en Bellas Artes. Máster en Arte e Investigación. Doctorado en Bellas Artes.
Correo electrónico	cmoyaa@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Coco Moya (Gijón, 1982) es artista y músico. Su investigación explora la intersección del sonido, la tecnología y la naturaleza. Su tesis "Geomancia sonora, paisaje como partitura" trata sobre el arte y el territorio sonoro. Realizó un Máster en Arte e Investigación, y actualmente realiza exposiciones y conciertos dentro del colectivo Menhir, e imparte arte sonoro, videoarte o tecnologías digitales en diversas universidades. Ha impartido conferencias en foros como el CA2M, la Universidad Complutense o la Casa Encendida.</p> <p>Recibió premios y becas como la residencia de arte Etopía de Zaragoza, Claves de la Fundación Carasso, LABjoven Los Bragales o Circuitos de Artes Plásticas. Ha expuesto o actuado en Casa Velázquez, Azkuna Zentroa, Museo Arqueológico Nacional, Medialab-Prado o LABoral.</p> <p>www.cocomoya.com www.menhir.xyz</p>
---	---