DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Videojuegos: Historia, Formatos y Géneros
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Periodismo (OGR-PERIO)
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativa (OP)
ECTS: 6,0
CURSO: 3º
TEMPORALIDAD: 1º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:
Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

Esta asignatura no está activa en el curso académico.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Videojuegos: Historia, formatos y géneros permite contextualizar y ahondar en el desarrollo histórico y las características de los videojuegos para diferenciarlos, obteniendo una visión global y crítica.

Contenidos

► El videojuego como producto audiovisual.

► Historia de los videojuegos: Génesis y evolución.

► Géneros, formatos y clasificación de los videojuegos.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS GENERALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales".
- GC01. Competencia para la adquisición de las bases y fundamentos de la comunicación: Diagnosticar, analizar, valorar y relacionar los acontecimientos periodísticos desde una perspectiva global proveniente de conocimientos propios de la sociología, las teorías de la comunicación y el análisis del discurso, la historia, el derecho o la economía, y asegurando un ejercicio periodístico de calidad.
- GC02. Competencia para la elaboración de géneros periodísticos y el desempeño de distintos perfiles profesionales: Diagnosticar, analizar y crear géneros periodísticos informativos, interpretativos y de opinión de calidad sobre distintas áreas temáticas y en cualquier soporte/formato audiovisual, impreso o digital, desde parámetros éticos y deontológicos, y desarrollando distintos perfiles profesionales.
- GC03. Competencia para la comunicación digital: Conocer, analizar, criticar y aplicar el potencial digital y sus posibilidades creativas en la difusión y elaboración de contenidos de calidad, la búsqueda de información y las estrategias de colaboración y comunicación.
- GC06. Competencia para el emprendimiento y la innovación: Analizar y valorar el entorno mediático y periodístico, así como el científico-tecnológico, económico, político y social, identificando necesidades de adaptación del mercado comunicativo y oportunidades de innovación; elaborar y liderar estrategias de cambio o emprendimiento, valorando adecuadamente riesgos y fortalezas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- SbC1.1_Subcompetencia_Interpretar los fenómenos sociológicos, económicos, históricos, políticos, jurídicos, artísticos y comunicativos para comprender los hechos actuales y generar periodismo de calidad.
- SbC1.2_Subcompetencia_Desempeñar el periodismo desde una perspectiva global.
- SbC2.1_Subcompetencia_Desempeñar los distintos perfiles periodísticos, atendiendo a parámetros de calidad.
- SbC2.2_Subcompetencia_Elaborar y valorar la idoneidad de géneros periodísticos para una comunicación efectiva y especializada en cualquier soporte/formato y sobre cualquier área temática.
- SbC6.1_Subcompetencia_Identificar e interpretar las oportunidades de emprendimiento en el ámbito del periodismo.
- SbC6.2_Subcompetencia_Desempeñar el rol de emprendedor innovador.
- C1.1_Conocimiento_Conocer los principios sociológicos, económicos, históricos, políticos, jurídicos, artísticos y comunicativos.
- C1.2_Conocimiento_Comprender la relación entre las distintas áreas de conocimiento y su vínculo con el periodismo.
- C2.1_Conocimiento_Conocer los géneros periodísticos informativos, interpretativos y de opinión para su aplicación en distintas áreas temáticas, soportes/formatos y perfiles profesionales.
- C2.2_Conocimiento_Conocer las características de distintas especializaciones periodísticas en áreas temáticas y en soportes/formatos.
- C6.1_Conocimiento_Conocer el entorno mediático, científico-tecnológico, económico, político y social para el emprendimiento.
- C6.2_Conocimiento_Comprender el mercado comunicativo y sus oportunidades para la innovación.
- H1.1_Habilidad o Destreza_Analizar los fenómenos socioculturales para la producción periodística.
- H1.2_Habilidad o Destreza_Aplicar los conocimientos básicos en sociología, economía, historia, política, legislación, arte y comunicación en el ejercicio de la profesión periodística.
- H2.1_Habilidad o Destreza_Analizar y elaborar géneros periodísticos informativos, interpretativos y de opinión en cualquier soporte/formato o especialización temática.
- H6.1_Habilidad o Destreza_Analizar las necesidades de innovación del mercado comunicativo.
- CT2.1_Competencia transversal, valor o actitud_Desarrollar la capacidad de toma de decisiones sobre géneros, formatos/soportes y especializaciones temáticas periodísticas, desde una perspectiva ética y deontológica.