

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

**ASIGNATURA:** Guion y Narrativa en Videojuegos

**PLAN DE ESTUDIOS:** Grado en Periodismo (PGR-PERIO)

**CENTRO:** Facultad de Ciencias Sociales

**CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:** Optativo

**ECTS:** 6,0

**CURSO:** 3º

**SEMESTRE:** 2º 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 CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Guion y narrativa en Videojuegos permite el análisis y diseño de videojuegos de calidad con distintos objetivos periodísticos, publicitarios o de entretenimiento.

- Creación, narrativa y estructura del guion de videojuegos: aplicación al periodismo, publicidad y comunicación audiovisual.
- Conceptos básicos en la construcción de historias.
- Videojuegos argumentales y no argumentales.
- Teoría y psicología del jugador.
- La acción y la creación de personajes.

## 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".
- 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:

- 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.
- SbC3.1\_Subcompetencia\_Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SbC3.2\_Subcompetencia\_Desempeñar la comunicación digital, atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- SbC6.1\_Subcompetencia\_Identificar e interpretar las oportunidades de emprendimiento en el ámbito del periodismo.
- SbC6.2\_Subcompetencia\_Desempeñar el rol de emprendedor innovador.
- 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.
- C3.1\_Conocimiento\_Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- C3.2\_Conocimiento\_Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño periodístico.
- 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.
- H2.1\_Habilidad o destreza\_Analizar y elaborar géneros periodísticos informativos, interpretativos y de opinión en cualquier soporte/formato o especialización temática.
- H3.1\_Habilidad o destreza\_Aplicar las tecnologías digitales al ámbito periodístico.
- H3.2\_Habilidad o destreza\_Analizar y desarrollar productos periodísticos digitales.
- H6.1\_Habilidad o destreza\_Analizar las necesidades de innovación del mercado comunicativo.
- CT2.1\_Compentencia transversal, valor o actitud\_Developar la capacidad de toma de decisiones sobre géneros, formatos/soportes y especializaciones temáticas periodísticas, desde una perspectiva ética y deontológica.
- CT3.1\_Compentencia transversal, valor o actitud\_Developar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital, desde una actitud responsable.