

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

**ASIGNATURA:** Guion y Narrativa en Videojuegos

**PLAN DE ESTUDIOS:** Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMU)

**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"
- GC01. Competencia para la adquisición de las bases y fundamentos de la comunicación: Diagnosticar, analizar, valorar y relacionar las distintas corrientes audiovisuales 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, la economía o la comunicación corporativa, y asegurando un ejercicio de la comunicación audiovisual de calidad.
- GC02. Competencia para la adquisición de los conocimientos de las fases productivas de la comunicación audiovisual: Conocer y aplicar todos los conocimientos en comunicación audiovisual en las distintas fases de producción de toda creación audiovisual (preproducción, producción y postproducción).
- 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.
- GC04. Competencia para el desarrollo de la creatividad audiovisual: Conocer y aplicar las distintas corrientes audiovisuales, así como desarrollar la capacidad creativa para el desarrollo de productos

audiovisuales desde cualquiera de sus vertientes de producción.

- GC06. Competencia para el emprendimiento y la innovación: Analizar y valorar el entorno mediático y de la comunicación audiovisual, 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\_Interpretar las fases de producción así como los distintos roles presentes en cada una de ellas.
- 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.
- SbC4.1\_Subcompetencia\_Interpretar y valorar las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- SbC6.1\_Subcompetencia\_Identificar e interpretar las oportunidades de emprendimiento en el ámbito de la comunicación audiovisual.
- SbC6.2\_Subcompetencia\_Desempeñar el rol de emprendedor innovador.
- C2.2\_Conocimiento\_Comprender la estructura de las fases de producción audiovisual así como los distintos puestos y sus correspondientes tareas.
- 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 de la comunicación audiovisual.
- C4.1\_Conocimiento\_Conocer las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- C4.2\_Conocimiento\_Comprender los diferentes aspectos surgidos de la evolución y desarrollo de los elementos constructivos de una pieza audiovisual.
- 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.
- H2.2\_Habilidad o Destreza\_Analizar y desarrollar las capacidades creativas y productivas necesarias para la creación de un producto audiovisual de calidad.
- H3.1\_Habilidad o Destreza\_Aplicar las tecnologías digitales al ámbito de la comunicación audiovisual.
- H3.2\_Habilidad o Destreza\_Analizar y desarrollar productos audiovisuales digitales.
- H4.1\_Habilidad o Destreza\_Aplicar los conceptos de las corrientes artísticas y creativas a la producción de una pieza audiovisual de calidad.
- H4.2\_Habilidad o Destreza\_Analizar y desarrollar piezas audiovisuales desde cualquiera de sus fases de

producción.

- H6.1\_Habilidad o Destreza\_Analizar las necesidades de innovación del mercado comunicativo.
- CT3.1\_Compетенencia transversal, valor o actitud\_Developar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital desde una actitud responsable.