

Guía docente de la asignatura

## Industria y Cultura de los Videojuegos y Narrativas Transmediales

Fecha última actualización: 15/07/2021  
Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 20/07/2021

**Máster**

Máster Universitario en Nuevos Medios Interactivos y Periodismo Multimedia

**MÓDULO**

Módulo 3: Nuevas Perspectivas en Comunicación Multimedia e Interactiva

**RAMA**

Ciencias Sociales y Jurídicas

**CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO**

Escuela Internacional de Posgrado

**Semestre**

Segundo

**Créditos**

3

**Tipo**

Optativa

**Tipo de enseñanza**

Presencial

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

- Las narrativas transmediales: definición, tipologías, casos de referencia.
- La cultura de los videojuegos: entretenimiento, arte, ludonarratividad.
- Estructura de la industria de los videojuegos: el caso español.
- La especificidad de los videojuegos: teoría y análisis.
- Géneros, plataformas, desarrollos crossmediales y transmediales.

### COMPETENCIAS

#### COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la



aplicación de sus conocimientos y juicios.

- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Exponer de forma adecuada los resultados de una investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los principios disciplinares básicos de las ciencias de la comunicación.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE15 - Capacidad para comprender y analizar la especificidad de las narrativas transmediales desde una perspectiva teórica y crítica, a partir del análisis de casos de referencia.
- CE16 - Capacidad para comprender y analizar la especificidad de los videojuegos a partir del conocimiento y comprensión de su ontología y en función de su género, plataforma, diseño espacial y narrativo.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Hacer uso de teorías, métodos, conocimientos y competencias avanzadas de la comunicación audiovisual que sirvan de soporte para la práctica profesional en función de los necesidades requeridas en cada caso.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- El estudiante conocerá, interrelacionándolas críticamente, las características fundamentales de la industria de los videojuegos y de la cultura de los videojuegos.
- Los estudiantes conocerán y comprenderán las características mediáticas específicas de los videojuegos, como productos ludonarrativos y en cuanto software de entretenimiento.
- Los estudiantes aprenderán las características básicas diferenciales de la creación y producción transmedial propia de la cultura de la convergencia así como de los patrones básicos de relaciones y transferencias entre los medios a través del análisis de franquicias crossmediales y proyectos concretos específicamente transmediales.

## PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

### TEÓRICO

- Tema 1. La cultura de los videojuegos: entretenimiento y arte, penetración de los videojuegos en la comunicación audiovisual. Estructura de la industria de los videojuegos: el caso español.



- Tema 2. La especificidad de los videojuegos: la teoría ludonarrativa.
- Tema 3. Las narrativas transmediales en la cultura de la convergencia: definición y tipologías. Estudio de casos de referencia.
- Tema 4. Videojuegos y transmedialidad.

## PRÁCTICO

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. En Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, ACM, 129-133.
- Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (Eds.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game (pp. 45-69). The MIT Press.
- Baetens, J. y Sánchez-Mesa, D. (2015). Literature at the Expanded Field: Intermediality at the Crossroads of Literary Theory and Comparative Literature. Interfaces. Image-Text Languages. Vol. 36, 289-304. <https://doi.org/10.4000/interfaces.245>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., y Pajares Tosca, S. (2008). What is a Game?. En Understanding video games. The essential introduction (pp. 27-52). Routledge.
- Hayes, G. P. (2011). How to write a Transmedia Production Bible. A Template for Multi Platform Producers. Screen Australia.
- Jenkins, H. (15 de enero de 2003). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (Eds.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game (pp. 118-30). The MIT Press.
- Jenkins, H. (2009). Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de la comunicación. Paidós.
- Pérez Latorre, Ó. (2011). El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego. Laertes.
- Perron, B. y Wolf, M. J. P. (Eds.) (2003). The Video Game Theory Reader, Vol. I. Routledge.
- Perron, B. y Wolf, M. J. P. (Eds.) (2009). The Video Game Theory Reader, Vol. II. Routledge.
- Planells, A. J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción. Cátedra.
- Klastrup, L. y Pajares Tosca, S. (2004). Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design. En Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds, IEEE Computer Society. <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>
- Pratten, R. (2011) Getting Started in Transmedia Storytelling. Transmedia Storyteller.
- Ryan, M-L. (2006). Toward an Interactive Narratology. En Avatars of a Story, Univ. of Minnesota Press, 97-125.
- Ryan, M-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. StoryWorlds, A Journal of Narrative Studies, Vol 1, 43-59. <https://www.jstor.org/stable/25663007>
- Rosendo, N. (2015) The map is not the territory: bible and canon in the transmedial world



- of Halo. En Image. Zeitschrift für Interdisziplinäre Bildwissenschaft, Special Issue Media Convergence and Transmedial Worlds (Part 3), Vol. 22, 54-64.
- Rosendo, N. (2016) Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes, Vol. 14.1, 49-70. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>
  - Sánchez-Mesa Martínez, D. (2011). Literatura aumentada. Intermedialidad / Transmedialidad o el viaje de Alicia a través de las pantallas. En Salvador Montesa (Ed.) Literatura e Internet: Actas del XX Congreso de Literatura Española Contemporánea (pp. 109-129). Universidad de Málaga.
  - Sánchez-Mesa Martínez, D. (2012). Videojuegos y Cine: intermedialidad / transmedialidad. En Barbara Zecchi (Ed.) Teoría y práctica de la adaptación fílmica (pp. 205-235). Editorial de la Universidad Complutense.
  - Sánchez-Mesa Martínez, D. (Ed.) (2019). Narrativas transmediales. Las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales. Gedisa.
  - Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan, Planeta.

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

## ENLACES RECOMENDADOS

- [GameStudies](#). The International Journal of Computer Game Research. Revista sobre videojuegos
- [Aca-Fan](#), blog de Henry Jenkins: vid. posts sobre “game culture”
- [The Ludologist](#), blog de Jesper Juul,
- [Being Playful](#), blog de Eric Zimmerman
- [Proyecto Nar-Trans2](#)

## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral/expositiva
- MD03 Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD07 Análisis de fuentes y documentos
- MD08 Realización de trabajos de producción y realización audiovisual en grupo
- MD09 Realización de trabajos de escritura de guiones, fotografía, montaje individuales
- MD14 Seguimiento y tutorización de ejercicios y foros online (plataforma Prado2)

## EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

### EVALUACIÓN ORDINARIA

- El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional. Todo lo relativo a la evaluación se regirá por la normativa vigente de la Universidad de Granada.



- El artículo 17 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que la convocatoria ordinaria estará basada preferentemente en la evaluación continua del estudiante, excepto para quienes se les haya reconocido el derecho a la evaluación única final.
- Con objeto de evaluar la adquisición de los contenidos y competencias a desarrollar en la asignatura, la evaluación de ésta en convocatoria ordinaria combinará la valoración final de informes y/o trabajos, pruebas, ejercicios y problemas, resueltos en clase o individualmente a lo largo del curso (60%), presentaciones orales relacionadas con los contenidos (20%) así como las aportaciones del alumno en sesiones de discusión y ejercicios online (20%).

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- El artículo 19 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria dispondrán de una convocatoria extraordinaria. A ella podrán concurrir todos los estudiantes, con independencia de haber seguido o no un proceso de evaluación continua. De esta forma, el estudiante que no haya realizado la evaluación continua tendrá la posibilidad de obtener el 100% de la calificación mediante la realización de una prueba y/o trabajo.
- En convocatorias posteriores a la ordinaria, el sistema de evaluación consistirá en la entrega de un trabajo de investigación teórico-práctica que computará por el 100% de la asignatura. El/los estudiantes que deban hacer esta entrega deberán solicitar el enunciado de la misma con antelación suficiente.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

- El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas.
- Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causa sobrevenidas. Lo solicitará, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.
- La evaluación en tal caso consistirá en: aquellos alumnos que se acojan a la evaluación única final deberán entregar de un trabajo de investigación teórico-práctica (80%) y defenderlo en la sesión de presentaciones orales (20%)

