

TITULACIÓN: GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre: **DISEÑO DE JUEGOS Y LUDONARRATIVA**

Curso: CUARTO

Semestre: 1º

Tipo: Formación Básica

Obligatoria

Optativa

Créditos totales(LRU / ECTS): 6

Año del Plan de Estudio: 2010

DESCRIPTORES

Diseño y aplicaciones multimedia es una asignatura obligatoria del Grado de Comunicación Audiovisual con la que se pretende aportar al alumnado, con un enfoque conceptual sólido y un carácter eminentemente práctico, una visión general del diseño de productos multimedia e interactivos abarcando desde la estrategia de concepción del producto hasta el guión, pasando por aspectos como el diseño del interfaz y otras competencias transversales como la innovación y la creatividad.

La función de la asignatura en el plan de estudios es ofrecer un nuevo ámbito laboral en el marco de la Sociedad de la Información y el Conocimiento a los futuros profesionales de la comunicación ampliando con ello sus posibilidades de empleabilidad y autoempleo.

Al finalizar la asignatura el alumnado tendrá el diseño de una aplicación multimedia.

OBJETIVOS

Conseguir que el alumno explore las posibilidades expresivas, estéticas y comunicativas del lenguaje audiovisual utilizando herramientas interactivas, analizando y produciendo discursos audiovisuales no lineales. Se pretende que el alumnado adquiera y desarrolle las destrezas necesarias para diseñar aplicaciones multimedia, confeccionando proyectos que desarrollen al máximo su potencialidad, así como la capacidad analítica y reflexiva de sus posibilidades.

COMPETENCIAS

Competencias transversales genéricas:

G04. Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.

G06. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

G07. Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respeto por los derechos humanos.

G08. Fomento del espíritu emprendedor.

G09. Fomento de las garantías de igualdad

Competencias específicas:

E05. Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado.

E06. Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

E25. Capacidad para diseñar y comunicar ideas propias, así como trabajar en equipo y saber integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados

E76 Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen .

E77 Capacidad para analizar y definir temas de creación personal de manera innovadora en el ámbito de la imagen que puedan contribuir al desarrollo y conocimiento de los lenguajes audiovisuales y su interpretación.

E78 Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización de la producción fotográfica, así como las técnicas y procesos de creación en el campo de la imagen fija en general, tanto en entornos analógicos como digitales.

E79 Habilidad en la aplicación de tecnologías y herramientas específicas al desarrollo de proyectos personales o de encargo para que los alumnos se expresen mediante imágenes o discursos audiovisuales con la calidad imprescindible.

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

METODOLOGÍA

La metodología de la asignatura será teórico-práctica, combinando los la transmisión de conceptos teóricos en clases magistrales-interactivas con la demostración experimental y con metodología “learn by doing” (aprender haciendo).

Dentro del aula, el alumnado realizará una serie de tareas, tanto individuales como en grupo y, para ello, contará con una guía específica que indique las actividades a realizar y el alcance de las mismas. Estas tareas serán guiadas y contarán con tutorías específicas para resolución de dudas y consultas. Las actividades se colgarán en la plataforma de teleformación de EUSA y se utilizarán los foros para fomentar el aprendizaje colectivo.

Al finalizar el curso, el alumno contará con el diseño completo de un proyecto multimedia y con un esbozo del plan de negocio para llevarlo a cabo.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se concibe desde un modelo constructivista, como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto.

TÉCNICAS DOCENTES

- | | | |
|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Exposición y debate | <input checked="" type="checkbox"/> Tutorías especializadas | <input checked="" type="checkbox"/> Sesiones académicas prácticas |
| <input checked="" type="checkbox"/> Visitas y excursiones | <input type="checkbox"/> Controles de lectura | <input checked="" type="checkbox"/> Otras: _____ |

TEMARIO

TEMA 1. Conceptos básicos del diseño de aplicaciones multimedia

TEMA 2. Creatividad, innovación y prototipado de ideas

TEMA 3. Interacción y patrones

TEMA 4. Diseño del comportamiento inicial de aplicaciones

TEMA 5. Diseño visual del interfaz de usuario

TEMA 6. Nociones generales de negocio digital

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Las calificaciones finales de valoración de adquisición de las competencias mínimas para superar este módulo serán de forma general o parcial:

1. Examen consistente en una prueba teórica y otra práctica. En conjunto supondrá un 0-100% de la calificación total. La posibilidad de su sustitución por una prueba oral solo se hará cuando sea imposible realizarla de forma escrita, manteniendo el mismo valor que ésta.

2. Trabajos teóricos y/o prácticos de autoría individual o colectiva, de carácter obligatorio o voluntario a criterio del docente. Podrán obtener entre 0 y 100% de la nota total
3. La asistencia y/o participación en clase y/o tutorías será considerada según el criterio del docente.
4. El docente podrá emplear otros sistemas de evaluación en función de su criterio. En tal caso deberán constar en el proyecto docente, especificados y con su valor en la calificación final.

