

INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA, AL GUIÓN Y AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS (I EDICIÓN)

Datos básicos del Curso	Curso Académico	2012 - 2013
	Nombre del Curso	Introducción a la Teoría, al Guión y al Diseño de Videojuegos (I Edición)
	Tipo de Curso	Curso de Formación Continua
	Número de créditos	45,00 horas
Dirección	Unidad organizadora	Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura
	Director de los estudios	D Luís Navarrete Cardero
Requisitos	Requisitos específicos de admisión a los estudios	
	Criterios de selección de alumnos	
Preinscripción	Fecha de inicio	15/05/2012
	Fecha de fin	20/07/2012
Datos de Matriculación	Fecha de inicio	01/06/2012
	Fecha de fin	20/06/2012
	Precio (euros)	207,00 (tasas incluidas)
	Pago fraccionado	No
Ampliación de Matrícula	Fecha de inicio Ampliación	01/07/2012
	Fecha de fin Ampliación	20/07/2012
Impartición	Fecha de inicio	11/09/2012
	Fecha de fin	11/10/2012
	Modalidad	Presencial
	Idioma impartición	Español
	Lugar de impartición	Aula de Mac de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla
	Prácticas en empresa/institución	No



Información

Teléfono 954559657

Web <http://www.luisnavarrete.com/curso>

Facebook

Twitter

Email lnavarrete@us.es



INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA, AL GUIÓN Y AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS (I EDICIÓN)

Objetivos del Curso

I.- Planteamiento y objetivos

En el marco forzosamente tecnófilo que nos rodea se hace imprescindible la preparación del alumnado en disciplinas y materias con una repercusión cada vez mayor en el mundo empresarial. Los videojuegos son a día de hoy un campo escasamente explorado en el mundo académico pero que, indefectiblemente, poseen un infinito abanico de posibilidades laborales que no podemos pasar por alto. Nos atreveríamos a afirmar que es la industria con mejor presente y futuro de las concernientes al entretenimiento. En nuestra opinión, cuanto antes lleguemos a ella más preparados estaremos para colocar a nuestros alumnos en la vanguardia creativa de los futuros contenidos de ficción interactiva.

Este Curso de Formación Permanente quiere nacer como una primera incursión en el multidisciplinar mundo de los videojuegos. Ante la ausencia de una industria del videojuego bien pergeñada en Andalucía, al margen de la iniciativa de algunos visionarios y empeñados, creemos que la Universidad de Sevilla puede poner la semilla para que intentemos dar el salto hacia el establecimiento de unas bases educativas y formativas que en unos años puedan traducirse en la creación de trabajo y riqueza para toda la sociedad.

Teoría, Guión y Diseño. Las palabras claves reunidas en el título de este curso introductorio pretenden concitar las tres actividades profesionales principales nacidas en torno a la industria del videojuego. En un programa de esta duración, y de naturaleza introductoria en una materia tan infinita, el objetivo principal del curso es mostrar al alumno el funcionamiento práctico y reflexivo del proceso creativo originado por un videojuego, así como evidenciar el marco teórico y crítico que ha ido generando este nuevo medio como discurso audiovisual. Digamos que lejos de una impertinencia, la convergencia de estas tres perspectivas debe ser considerada rigurosamente complementaria en un programa académico destinado a alumnos no experimentados en esta disciplina.

Comisión Académica

- D. David Acosta Riego. Institución no universitaria - Superagencia86. Agencia de publicidad y diseño
- D. Juan José Vargas Iglesias. Universidad de Sevilla - Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura

- D. Luís Navarrete Cardero. Universidad de Sevilla - Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura

Profesorado

- D. David Acosta Riego. - Superagencia86. Agencia de publicidad y diseño
- D. Alberto Galisteo Baena. - Community Manager
- D. Luís Navarrete Cardero. Universidad de Sevilla - Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura
- D. Carlos Ramírez Moreno. - Giant Magazine
- D. Juan José Vargas Iglesias. Universidad de Sevilla - Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura

Módulos del Curso

Módulo 1. Teoría y crítica del Videojuego

Número de créditos: 15,00 horas

Modalidad de impartición: Presencial

Contenido: Módulo 1.- Teoría y crítica del videojuego:

- 1.- Campos teóricos en torno al videojuego: La estrella de Mario.
- 2.- Perspectivas narratológica y ludológica del videojuego.
- 3.- Autor creador y autor sistema. Un aporte matemático: la emergencia.
- 4.- Visión histórica de la crítica: crítica tecnológica, aficionada, comentarista y cinematográfica. La crítica del videojuego hoy.
- 5.- Caso práctico: Hacia un modelo de crítica desde el gameplay.

[Profesores David Acosta y J.J. vargas. Invitado: Gonzalo Frasca]

Fechas de inicio-fin: 11/09/2012 - 09/10/2012

Horario: Martes
En horario de tarde

Módulo 2. Guión de Videojuegos

Número de créditos: 15,00 horas

Modalidad de impartición: Presencial

Contenido: Módulo 2.- Guión de videojuegos:

- 1.- Un acercamiento a la noción de guión de videojuegos.
- 2.- Los equipos de Desarrollo. El papel del guionista.
- 3.- Acotación terminológica: universo, historia, personajes, backstory, escenas, eventos de script y artefactos.
- 4.- Definición de un modelo de guión de videojuegos con Final Draft. Hacia un concepto de Game Design Document (GDD).
- 5.- Caso práctico de escritura de guión y GDD con HPL2.

[Profesores Luis Navarrete y Alberto Galisteo]

Fechas de inicio-fin: 12/09/2012 - 10/10/2012

Horario: Miércoles
En horario de tarde

Módulo 3. Diseño de Videojuegos

Número de créditos: 15,00 horas

Modalidad de impartición: Presencial

Contenido: Módulo 3.- Diseño de videojuegos:

- 1.- Guión y diseño de niveles. Una nueva perspectiva del GDD.
- 2.- Construcción de mecánicas de juego y gameplay.
- 3.- Narración y gameplay. ¿Un diálogo necesario?
- 4.- Lenguaje narrativo, contexto interactivo y experiencia lúdica.
- 5.- Caso práctico: la adaptación en el videojuego.

[Profesores Luis Navarrete y Carlos Ramírez. Invitado: Luis Rodero]



Fechas de inicio-fin: 13/09/2012 - 11/10/2012

Horario: Jueves

En horario de tarde

