INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA, AL GUION Y AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Datos básicos del Curso	Curso Académico	2013 - 2014
	Nombre del Curso	Introducción a la Teoría, al Guion y al Diseño de Videojuegos
	Tipo de Curso	Curso de Formación Continua
	Número de créditos	3,00 ECTS
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	
Datos de Matriculación	Precio (euros)	170,00 (tasas incluidas)
	Pago fraccionado	No
Impartición	Modalidad	Presencial
	Idioma impartición	Español
	Lugar de impartición	Aula de Mac de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla
Información	Teléfono	954559657
	Web	http://www.luisnavarrete.com/curso
	Facebook	
	Twitter	
	Email	lnavarrete@us.es

INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA, AL GUION Y AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Objetivos del Curso

I.- Planteamiento y objetivosEn 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 inexplorado 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 empecinados, 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.

Procedimientos de Evaluación

Asistencia, Trabajos

Comisión Académica

D. Carlos Ramírez Moreno. Institución no universitaria - Giant Magazine
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. Rafael Cruz Durán. - game
D. Daniel Díaz Galiana. Universidad de Sevilla - Tecnología Electrónica
D. Carlos Gómez Gurpegui. - game
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/Asignaturas del Curso

Módulo/Asignatura 1. Guión de Videojuegos

Número de créditos: 1,00 ECTS

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 Carlos Ramírez y Carlos Gómez Gurpegui]

Asignaturas del módulo:

Fechas de inicio-fin: 02/07/2014 - 09/07/2014

Horario: Miércoles
En horario de mañana

Módulo/Asignatura 2. Teoría y crítica del Videojuego

Número de créditos: 1,00 ECTS

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 Luis Navarrrete y J.J. Vargas.]

Asignaturas del módulo:

Fechas de inicio-fin: 01/07/2014 - 08/07/2014

Horario: Martes
En horario de mañana

Módulo/Asignatura 3. Diseño de Videojuegos

Número de créditos: 1,00 ECTS

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 Daniel Díaz Galiana y Rafael Cruz.]

Asignaturas del módulo:

Fechas de inicio-fin: 03/07/2014 - 10/07/2014

Horario: Jueves
En horario de mañana