

INFORMACIÓN PRÁCTICA SOBRE LA ASIGNATURA

Diseño de Juegos y Ludonarrativa.

Luis Navarrete.

Documento 1

Sevilla, 20 de septiembre de 2021

PLAN DE CONTINGENCIA PARA EL CURSO 2021/22

A) ESCENARIO DE MENOR ACTIVIDAD ACADÉMICA PRESENCIAL

A.1) Desarrollo de la docencia:

La docencia se llevará a cabo en el aula de formación. El aforo de dicho espacio ha quedado restringido al 50% de su aforo. Posiblemente, se conformarán 2 grupos que irán rotando desde la presencialidad del aula a la virtualidad de las clases recibidas en sus casas. En este escenario, la docencia pretende ajustarse lo máximo al programa de la asignatura, aunque no se descarta la eliminación de algún tema *ad hoc* durante el desarrollo de las mismas. En cualquier caso, esta reducción del temario, siempre será acordada con el alumnado.

Para facilitar la recepción de las clases virtuales, el profesor ha preparado una Web en la que se suministrarán materiales para el seguimiento de las clases. No puede olvidarse que las clases recibidas presencialmente se verán igualmente mermadas por su grabación para el seguimiento virtual, ya que el uso del espacio de la clase para ciertas actividades, como el juego en directo a través de consolas o la simple utilización de la pizarra, se ven condicionadas por la recepción sincrónica de los contenidos en modo virtual. Esta Web y sus materiales pretenden igualar las condiciones de recepción de las clases para todos los alumnos.

A.2) Desarrollo de los procesos de evaluación:

Inicialmente, el programa establece el siguiente proceso de evaluación (sin Covid):

a) Examen teórico práctico de los contenidos de la asignatura. Durante el desarrollo del examen, por parte del alumno, éste contará con un 75% del tiempo total de la prueba para responder a las cuestiones teóricas y con un 25% del tiempo total para responder a las cuestiones de naturaleza práctica. El valor de este examen en la calificación global del alumno es del **20%**.

b) Un ejercicio práctico elaborado con un motor de juego destinados al aprendizaje del concepto de narrativa espacial y a la creación de un escenario. Se aprenderán además a programar interacciones básicas con el entorno. Esta práctica supondrá el **20%** de la calificación global del alumno.

c) Creación de un guion de videojuego realizado con una herramienta específica y desarrollo de un prototipo de videojuego narrativo confeccionado con un motor de juego. Esta práctica, escindida claramente en dos apartados (guion y desarrollo del prototipo) supondrá el **40%** (20% para cada de una de las partes) de la calificación global del alumno.

d) Elaboración de tres pequeñas prácticas teóricas (recensión, reseña o reflexión sobre obras o conceptos claves vistos en la asignatura) por parte del alumno. Esta práctica supondrá el **10%** de la calificación global del alumno.

e) Un ejercicio de transferencia semiótica del cine al videojuego. Esta práctica supondrá el **10%** de la calificación global del alumno.

En las condiciones "de menor actividad académica", la evaluación prescindirá del apartado a) y propone ciertos cambios para los apartados b), c) y d). Así, en el apartado b) se desarrollará el ejercicio previsto, pero el valor del apartado se incrementa hasta el **30%**. Por su parte, el apartado

c), compuesto por la realización de un guion de videojuegos y un prototipo ludonarrativo, mantiene, en principio, ambos ejercicios, pero convierte en evaluable sólo el prototipo ludonarrativo. Su valor será del **50%**. Finalmente, el apartado d) se mantiene, pero sustituyendo las recensiones previstas inicialmente por una serie de controles, llevados a cabo mediante formularios web, sobre la comprensión de los contenidos explicados. Este apartado mantiene su valor de un **10%**. El apartado e) permanece en ambas modalidades de enseñanza y mantiene su idéntico valor de un **10%**.

B) ESCENARIO DE SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL

B.1) Desarrollo de la docencia:

La docencia se llevará a cabo a través de *Collaborate*. En este escenario, la docencia pretende ajustarse lo máximo al programa de la asignatura, aunque no se descarta la eliminación de algún tema *ad hoc* durante el desarrollo de las clases. En cualquier caso, esta reducción del temario, siempre será acordada con el alumnado. Para facilitar la recepción de las clases virtuales, el profesor ha preparado una Web en la que se suministrarán materiales para el seguimiento de las clases.

B.2) Desarrollo de los procesos de evaluación:

En las condiciones "de suspensión de actividad académica", la evaluación prescindirá del apartado a) y propone ciertos cambios para los apartados b), c) y d). Así, en el apartado b) se desarrollará el ejercicio previsto, pero el valor del apartado se incrementa hasta el **30%**. Por su parte, el apartado c), compuesto por la realización de un guion de videojuegos y un prototipo ludonarrativo, mantiene, en principio, ambos ejercicios, pero convierte en evaluable sólo el prototipo ludonarrativo. Su valor será del **50%**. Finalmente, el apartado d) se mantiene, pero sustituyendo las recensiones previstas inicialmente por una serie de controles, llevados a cabo mediante formularios web, sobre la comprensión de los contenidos explicados. Este apartado mantiene su valor de un **10%**. El apartado e) permanece en ambas modalidades de enseñanza y mantiene su idéntico valor de un **10%**.

En resumen, en ambos casos NO absolutamente presenciales, el alumno es evaluado a través de los siguientes ejercicios:

- 1.- Práctica sobre narrativa espacial [puzle] ---- 30 %.**
- 2.- Práctica prototipo digital [Walking Simulator] ---- 50% + [10% optativo y voluntario].**
- 3.- Ejercicio teórico sobre transferencia semiótica [del cine al videojuego] ---- 10 %.**
- 4.- Evaluación del contenido teórico a través de formularios Web [se prevén 10] ---- 10%.**

Las prácticas 1 y 2 se trabajan con el profesor, que servirá de guía y tutor de ambos ejercicios. El alumno que acometa las prácticas según el proceso explicado, podrá obtener lo máximo en este apartado (30% y 50%, respectivamente). Ahora bien, el valor de la práctica 2 puede verse incrementado en un 10% en el caso de los alumnos que diseñen su propio juego, siempre que el resultado suponga una mejora sustancial de la práctica diseñada y tutorizada por el profesor.

Luis Navarrete