

## INFORMACIÓN PRÁCTICA SOBRE LA ASIGNATURA

Diseño de Juegos y Ludonarrativa.

Luis Navarrete.

Documento 2

## ESTRUCTURA DE UNA CLASE

Para facilitar la transmisión de los contenidos de la asignatura, se ha pensado en generar una estructura permanente para la impartición de las clases teóricas. En la medida de lo posible, las clases prácticas mantendrán un desarrollo similar. En cualquier caso, los cambios docentes propiciados por el formato práctico, si los hubiere, se explicarán igualmente a los alumnos llegado el momento. La estructura de la clase se ve apoyada por la de la propia Web de la asignatura, donde los contenidos se articulan siguiendo el mandato de ésta:

### 1.- Conceptos claves y bibliografía específica.

I	II	III	IV	V	VI
VII	VIII	IX	X	XI	XII
XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII
XIX	XX	XXI	XXII	XXIII	XXIV
XXV	XXVI	XXVII	XXVIII	XXIX	XXX

### CLASE I

#### CONCEPTOS

[Game Studies](#) - [Cibertexto](#) - [Paradigma](#) - [Teorías del videojuego](#) - [Ludología](#) - [Narratología](#) - [Abducción](#) - [Worldbuilding](#).

#### BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA

[Thomas Kuhn](#) (1962). La estructura de las revoluciones científicas.

[Espen J. Aarseth](#) (1997). Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature.

[Janet H. Murray](#) (1997). Hamlet en la Holocubierta.

### 2.- Vídeo ejemplos creados en listas de reproducción de Youtube que apoyan el desarrollo de los contenidos del punto 3.

#### VIDEO EJEMPLOS



3.- Desarrollo de conceptos claves y material de trabajo asociado: bibliografía y otros documentos textuales.


### DESARROLLO DE CONCEPTOS CLAVES




Nuevos medios




Convergencia digital



Software toma el mando



Teorías del Videojuego



4.- Formulario de evaluación de los contenidos teóricos. Se prevén un total de 10 formularios evaluables + 1 no evaluable (el de la clase de presentación).

### RELLENE EL FORMULARIO Y ENVÍELO PARA SU EVALUACIÓN

**CLASE I**

Luis Navarrete.

\* Required

---

**PRIMERA CUESTIÓN**

Para afianzar y discutir ciertos conceptos claves de la asignatura, así como para elaborar algunas de las reflexiones que el alumno tendrá que entregar para su evaluación, tendremos que ver un determinado número de películas en clase. Lo que se decide con su respuesta a la cuestión formulada es si las películas se verán en clase o se verán por cuenta del alumno.

5.- Sistema de comentarios para sugerir o continuar el debate de la clase, nunca para preguntar información sobre situaciones individuales o relativas al programa o evaluación de la asignatura.

### COMENTARIOS SOBRE EL CONTENIDO DE LAS CLASES




Acceder 



Agrega un comentario...

Comentarios

Ordenar por los más nuevos 

Luis Navarrete