



GUÍA DOCENTE 2023-2024
Espacios Arquitectónico, Paisaje Y Territorio

1. Denominación de la asignatura:

ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS, PAISAJE Y TERRITORIO

Titulación

Grado en diseño de Videojuegos

Código

8368

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, geografía y comunicación

3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Por determinar

3.b Coordinador/a de la asignatura

Por determinar

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

3º curso, 2º semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6 ects



7. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS:

CB1 - Que los/as estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los/as estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los/as estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los/as estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los/as estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENERALES:

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG02 - Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.

CG10 - Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16 - Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.



CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CE-COM 01 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de los sistemas de información.

CE-COM 02 - Conocer el marco cultural en el que se generan los videojuegos, dentro del panorama de los medios digitales contemporáneos.

CE-COM 03 - Conocer los diferentes géneros y formatos del videojuego, sus estructuras narrativas, funcionamiento, sus formas estéticas y sus ámbitos temáticos.

COMPETENCIAS COMPLEMENTARIAS:

CC02: Capacidad de comprender las peculiaridades de las distintas arquitecturas, conociendo las limitaciones de la tecnología y siendo capaz de utilizarlas en aplicaciones gráficas.

CC06: Saber llevar a la práctica los conocimientos teóricos adquiridos.

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
• Conocer los distintos estilos arquitectónicos desarrollados a lo largo de la historia. • Comprender las relaciones del entorno con la cultura, la estructura social y la economía de una zona. • Adquirir una comprensión espacial y del paisaje y saber interpretarla. Saber hacer un mapa.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Espacios arquitectónicos, paisajes y territorios 1. Espacios arquitectónicos a lo largo de la historia 1.1. Tipos, materiales y procesos de construcción en distintas culturas y períodos históricos 1.2. estructura y procesos constructivos de los edificios 2. Espacios geográficos e interpretación del paisaje 2.1. cartografía 3. El espacio virtual 3.1. Definición y función 3.2. Significados del espacio virtual 3.2.1. El tablero 3.2.2. El espacio simbólico 3.2.3. El espacio colaborativo 3.2.4. El espacio sin límites



4. La acción de ‘jugar’ y la importancia del espacio.

4.1. La arquitectura

4.2. El paisaje

4.2.1. Biomas y ecosistemas

4.2.2. Fauna

4.2.3. Ambiente

4.2.4. Paisajes fantásticos

4.3. El lugar y los géneros

4.3.1. Géneros y paisajes

4.3.2. Los videojuegos de construcción

4.3.3. El espacio secuencial

5. Urbanismo

5.1. Ciudad y territorio

5.2. Modelado paramétrico

5.3. Modelado procedural

8.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Tremblay, K. , (2023) Collaborative Worldbuilding for Video Games, Routledge,

Aroni, G. y Bouissac, P. , (2022) The Semiotics of Architecture in Video Games ,

Bloomsbury Academic,

Barneche, V. , (2015) Arquitectura ex Ludo (Tesis Doctoral). , Universidad de La Coruña,

Díaz, P. , (2018) Arquitectura y Videojuegos: Relaciones (Tesis Doctoral),

Universidad de La Coruña,

Edler, D., Kühne, O., Jenal, C., The Social Construction of Landscapes in Games, Springer,

López-Galiacho, E, (2014) Habitar lo irreal. Aproximaciones a una arquitectónica de los mundos virtuales (Tesis Doctoral). , Universidad Politécnica de Madrid,

Oosterhuis, K; y Jaskiewicz, T. , (2007) Multiplayer Design Game. A New Tool for Parametric Design. En F. v. Borries, Space Time Play. Computer Ga- mes,

Architecture and Urbanism: The Next Level, BirkhäuserPublishing. ,

P. Walz, S., (2010) Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games,

Lulu.com,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Caspar Pearson, L. y Youkhana, S., , (2022) Videogame Atlas, Thames & Hudson,

Rollings, A. , (1999) Game Architecture and Design Gold Book, Coriolis Group, U.S,

Von Borries, F., Steffen P. Walz, F. y Böttger, M., (2007) Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level, Springer ,

8.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto



https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8368&auth=SAML

9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas: lecciones magistrales y exposición de dudas	CB01, CB02, CE- COM 02, CE-COM 03, CC02	36	0	36
Clases prácticas: resolución de problemas y análisis de casos	CB03, CG01, CG10, CT08, CE-COM 01, CC06	14	0	14
Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias...	CB05, CG15, CG16	0	96	96
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CB04, CG02, CG18, CT04, CT06, CT07	4	0	4
Total		54	96	150



10. Sistemas de evaluación:

La evaluación de esta asignatura consistirá en un examen teórico y varias actividades teórico prácticas individuales y grupales. Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (2º Convocatoria) :

El alumnado que no aprueben la asignatura en la convocatoria ordinaria, únicamente deberán realizar los procedimientos (trabajos y/o examen) que no hayan superado. Los trabajos grupales y las exposiciones en clase, si las hubiera, podrán ser modificados por un trabajo teórico-práctico individual.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	20 %	0 %
Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico	30 %	50 %
Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia	50 %	50 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Los/as estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

La evaluación excepcional consistirá en la elaboración de un trabajo teórico (20%), otro teórico-práctico (20%), una prueba oral (20%) y una prueba final escrita (40%) a entregar/realizar en las fechas que se determinen. Será necesario obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las pruebas para superar la asignatura.

En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos). El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.



11. Idioma en que se imparte:

Castellano