

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **HISTORIA DE LOS JUEGOS**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Historia y Pensamiento
Denominación de la asignatura:	Historia de los Juegos
Curso:	Primero
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Online
Idioma:	Castellano
Teléfono:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

### Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de arte, ciencia y tecnología y, dentro de éste, a la materia de historia y pensamiento.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica de la capacidad artística y de su vinculación del diseño y de su interactividad con la rama de Arte, desde el conocimiento de los aspectos básicos en la tradición y evolución artística y literaria y como se pueden incorporar al diseño o a la creación digital.

### Descripción de la asignatura

Esta asignatura ofrece una base sólida interdisciplinar para asignaturas posteriores como Teoría de los Juegos.

Esta asignatura es especialmente importante para entender los orígenes de los juegos y su transcendencia como manifestación sociocultural en las últimas décadas. El conocimiento de la historia de los juegos supone un importante hito para todo estudiante de diseño de productos interactivos, que pueda servir de inspiración y base para el desarrollo de sus futuras creaciones.

# 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

## 3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG7 Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG10 Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita

CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

CB3 - Que los 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 estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

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

CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE5 - Comprender la influencia de la sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo.

CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

CE10 - Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D.

CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

CE26 - Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.

CE28 - Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

## 3.2 Resultados de aprendizaje

Contextualizar el proceso de diseño en el marco y referentes culturales y artísticos.

Valorar e integrar el trabajo de los artistas en el proceso de creación del videojuego.

Describir los hechos relevantes de la industria del videojuego.

Analizar los juegos que han tenido un impacto social relevante.

Valorar la literatura y los distintos géneros literarios como elementos necesarios para el diseño.

## 4. CONTENIDOS

- Juego, cultura y sociedad
- Noción de juego
- De las teorías formales a la aproximación pragmática
- Desarrollo histórico del juego como proceso
- La llegada de la tecnología digital al juego

## 5. TEMARIO

Tema 1. Breve historia del juego (de la prehistoria al siglo XX).  
Unidad 1. La Antigüedad.

Unidad 2. De la Edad Media al siglo XX.

Tema 2. Los inicios de los videojuegos (1958-1983).

Unidad 3. Los comienzos.

Unidad 4. La era de las salas recreativas.

Unidad 5. Atari y el crack de 1983.

Tema 3. Los videojuegos antes de Internet (1984-1993).

Unidad 6. Nintendo viene al rescate.

Unidad 7. La era de los microordenadores.

Unidad 8. ConsoleWars. Nintendo contra Sega.

Unidad 9. El comienzo de la década de 1990.

Unidad 10. La revolución 3D y el auge de los FPS.

Tema 4. La década de la PlayStation (1994-2004).

Unidad 11. El Nacimiento de PlayStation

Unidad 12. ¿Por qué triunfó PlayStation?

Unidad 13. La PlayStation 2.

Unidad 14. Móviles y PC a principios del siglo XXI.

Tema 5. Los videojuegos en la sociedad del ocio (desde 2005 a hoy).

Unidad 15. De la next-gen al triunfo de Wii (2005-2012).

Unidad 16. La revolución indie y el imperio de los móviles.

Unidad 17. Y Sony arrolló a Microsoft.

Unidad 18. Las thirdparties.

Unidad 19. Los videojuegos, hoy.

Tema 6. El Videojuego en España.

Unidad 20. El software español (1983-1986).

Unidad 21. El software español (1987-1992).

Unidad 22. El videojuego español en los 1990 y 2000.

Unidad 23. El videojuego español en la actualidad.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.

- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.

## Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS A DISTANCIA	¿Es síncrona?	HORAS TOTALES	HORAS DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA	% presencialidad
Sesiones teóricas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	5	5	100
Sesiones teóricas virtuales asíncronas (Modalidad a distancia)	No	32	0	0
Seminarios y Talleres (Modalidad a distancia)	No	4	0	0
Sesiones prácticas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	1	1	100
Sesiones prácticas virtuales asíncronas (Modalidad a Distancia)	No	2	0	0
Debate y discusión oral y/o escrita (Modalidad a distancia)	No	8	0	0
Tutorías (Modalidad a distancia)	Sí	4	4	100
Actividades de evaluación (Modalidad a distancia)	No	4	4	100
Test de autoevaluación (Modalidad a distancia)	No	6	0	0
Elaboración de trabajos en grupo (Modalidad a distancia)	No	74	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual (Modalidad a distancia)	No	10	0	0

## 7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema 1 Breve historia del juego (de la prehistoria al siglo XX).	1,2,
Tema 2 Los inicios de los videojuegos (1958-1983).	3,4,5
Tema 3 Los videojuegos antes de Internet (1984-1993).	6,7,8

Tema 4 La década de la PlayStation (1994-2004).	9,10
Tema 5 Los videojuegos en la sociedad del ocio (desde 2005 a hoy).	11,12,13
Tema 6 El Videojuego en España.	14,15

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA	VALORACIÓN MÁXIMA
	RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura (modalidad a distancia)	10	10
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias (modalidad a distancia)	10	20
SE3 Prueba Objetiva (modalidad a distancia)	60	70
SE4 Evaluación por pares (modalidad a distancia)	0	10

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

DONOVAN, T. (2010). Replay. The history of videogames. Yellow Ant.  
 KENT, S. L. (2016). La gran historia de los videojuegos. Nova.  
 LÓPEZ BARINAGA, B. (2010). Juego. Historia, teoría y práctica del diseño conceptual de videojuegos. Alesia.

### Bibliografía recomendada

COSTREL, F. (2020). High Score: El mundo de los videojuegos. Netflix.  
 FERNÁNDEZ, J. M. y Relinque, J. (2017). Génesis: Guía esencial de los videojuegos españoles de 8bits. Héroes de Papel.  
 HARRIS, B. (2019). ConsoleWars: Sega, Nintendo y la batalla que definió una generación. Héroes de Papel.  
 MOTT, T. (2011). 1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir. Grijalbo.

## **10. Materiales, software y herramientas necesarias**

**Materiales:**

Ordenador personal.

**Software:**