GUÍA DOCENTE

HISTORIA DE LOS JUEGOS

GRADO EN **DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Historia de los Juegos
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Arte, Ciencia y Tecnología
Materia:	Historia y Pensamiento
Curso:	1º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Dr. Juan Luis Posadas/ juan.posadas@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

Competencias básicas y generales

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.

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.

CB1 - Que los 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 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 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.

Competencias Específicas

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.

CE15 - Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.

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.

CE27 - reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicos.

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

Resultados de aprendizaje

Identificar el contexto histórico del arte y sus raíces sociales.

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

Reconocer los elementos literarios básicos que permiten escribir un guión

Practicar la elaboración de guiones y diseños simples

CONTENIDO

- 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

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.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
Clases teóricas	30,00	30,00
Seminarios y talleres	3,33	3,33
Clases Prácticas	20,67	20,67
Tutorías	4,00	4,00
Actividades de Evaluación	6,00	6,00
Estudio y trabajo en grupo	16,00	0,80
Estudio y trabajo autónomo e individual	70,00	0,00
TOTAL	150	65

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 Breve historia del juego (de la prehistoria al siglo XX): 2 semanas

Tema 2 Los inicios de los videojuegos (1958-1983): 3 semanas

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

Tema 4 La década de la PlayStation (1994-2004): 2 semanas

Tema 5 Los videojuegos en la sociedad del ocio (desde 2005 a hoy): 3 semanas

Tema 6 El Videojuego en España: 2 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10	30
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30	60
Prueba Objetiva	30	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10	10
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	40	40
Prueba Objetiva	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Participación en clase. La evaluación de la participación en clase se valorará en función del esfuerzo mostrado en sus intervenciones. La asistencia deberá ser, de forma obligatoria, de al menos el 80% para permitirse al estudiante la oportunidad de presentarse a la convocatoria ordinaria.

- Trabajos.Esta parte consta de dos trabajos, contando un 20% de la nota cada uno y un 40% de la nota final de la asignatura. Los trabajos aprobados se guardarán para la convocatoria extraordinaria en caso de no aprobarse esta parte o la asignatura. Los trabajos evalúan la parte práctica de la asignatura.

- Pruebas finales. El examen se realizará con el temario de la asignatura. Será necesario obtener al menos un 4 para sumar el resto de notas y superar la asignatura si la suma iguala o supera un 5. El examen evalúa la parte teórica de la asignatura y tendrá forma de test. No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen.

- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No se permite el uso de SmartWatchs o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

DONOVAN, T. (2010). Replay. The history of videogames. Yellow Ant.

KENT, S. L. (2016). La gran historia de losvideojuegos. 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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula
Equipo de proyección y pizarra.

Materiales:
Ordenador personal.

Software:
-