



GUÍA DOCENTE

Historia de los juegos

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Historia de los juegos
Titulación:	Grado en Diseño de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos artísticos y audiovisuales
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Juan Luis Posadas Sánchez / juan.posadas@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y su aplicación al entorno digital, como son los videojuegos. En ella, el alumno obtiene habilidades diversas relacionadas con el arte, y adquiere los conocimientos necesarios de las herramientas digitales y que le permitirán utilizarlas.

Descripción de la asignatura

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1 Conocer los principios de la teoría y la psicología del juego.

K3 Conocer las técnicas básicas de creación, modificación e integración de imágenes, vídeos, sonido y modelos 3D necesarias para el desarrollo de un videojuego.

K8 Comprender las características de la sociedad de la información, con atención a los avances tecnológicos y procesos creativos presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta hoy.

K10 Comprender la relación entre los distintos elementos y procesos implicados en la producción de un videojuego.

K13 Conocer los fundamentos artísticos e implicados en la realización de un videojuego para estar familiarizado con el trabajo de los artistas visuales

S5 Aplicar los fundamentos técnicos y artísticos de modelado y creación de texturas específicos para videojuegos, tales como UV, tipos de malla y tamaño adecuado de texturas.

S9 Aplicar los flujos de trabajo habituales de un videojuego en el desarrollo de proyectos.

S11 Resolver los problemas propios que puedan surgir en el diseño de un videojuego, tales como la integración de los recursos gráficos (objetos, personajes, entornos) o errores de código.

C7 Organizar procesos creativos de trabajo para conseguir que el producto mantenga el equilibrio entre cultura e industria.

CONTENIDO

El juego, la cultura y la sociedad.

Noción de juego.

De las teorías formales a la aproximación pragmática.

Desarrollo histórico del juego.

La introducción de la tecnología digital en el juego.

TEMARIO

- Unidad 1: Breve historia del juego (de la prehistoria al siglo XX)
- Unidad 2: Los inicios de los videojuegos (1958-1983)
- Unidad 3: Los videojuegos antes de Internet (1984-1993)
- Unidad 4: La década de la PlayStation (1994-2004)
- Unidad 5: Los videojuegos en la sociedad del ocio (desde 2005 a hoy)
- Unidad 6: Los videojuegos desde la pandemia (desde 2020)

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

DESARROLLO TEMPORAL

- Unidad 1: 2 semanas
- Unidad 2: 3 semanas
- Unidad 3: 3 semanas
- Unidad 4: 2 semanas
- Unidad 5: 3 semanas
- Unidad 6: 2 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	50

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	0
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- El porcentaje de asistencia (10%) se divide en 2: la mitad es la traslación numérica del porcentaje de asistencia a clase y la otra mitad es la valoración cualitativa que hace el profesor de la cantidad y calidad de las aportaciones de los alumnos al resto de la clase.
- El porcentaje de trabajos se divide en tres partes: la primera es un trabajo escrito sobre un videojuego visto en clase de la época clásica de los 70-90 (20%), la segunda es un trabajo grupal sobre un género de videojuegos a lo largo de la historia pero sobre todo referido a la época actual, desde el 2019 a hoy (20%), y la tercera es la nota por presentar trabajos sobre lecturas, actividades extraacadémicas (como la visita a Museos), lo cual deberá ser presentado mediante informes en BlackBoard (10%).
- El plagio, copia, fraude o uso de la IA para aspectos básicos de la evaluación, será penalizado con un 0.
- El examen será escrito a mano, de contenido teórico con base en los materiales colgados en BlackBoard y lo hablado en clase, y se deberá obtener un 5 al menos para sumar el resto de las notas (vale un 40%).
- En la convocatoria extraordinaria no se tendrá en cuenta el porcentaje de asistencia, y el examen contará un 50%.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

COSTREL, F. (2020). *High Score: El mundo de los videojuegos*. Netflix.

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

FERNÁNDEZ, J. M. y Relinque, J. (2017). *Génesis: Guía esencial de los videojuegos españoles de 8bits*. Héroes de Papel.

HARRIS, B. (2019). *Console Wars: Sega, Nintendo y la batalla que definió una generación*. Héroes de Papel.

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.

MOTT, T. (2011). *1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir*. Grijalbo.

VAZ, B. - MORLA, J. (2023). *El siglo de los videojuegos*. Arpa.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

- Aula convencional

Materiales

- Material de papelería
- Ordenador personal