



GUÍA DOCENTE 2021-2022
La Industria del Videojuego

1. Denominación de la asignatura:

La Industria del Videojuego

Titulación

Grado en Diseño de Videojuegos

Código

8199

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

Historia, Geografía y Comunicación

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

Sin asignar

3.b Coordinador de la asignatura

Sin asignar

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

1º curso, 1º semestre

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

Básica

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



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

COMPETENCIAS BÁSICAS

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 GENERALES

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

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

CG12 - Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG14 - Conocimiento y comprensión de 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.

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.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

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

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

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 08 - Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia aplicados a los videojuegos y medios digitales.

CE-COM 13 - Capacidad para diseñar y seleccionar formatos y sistemas informáticos conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

CE-COM 14 - Conocimiento adecuado del concepto, marco institucional y jurídico, organización y gestión de las empresas de videojuegos.



8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
• Conocer la estructura empresarial de la industria de los videojuegos y sus modelos de negocio. • Conocer los modelos económicos de la industria de los videojuegos y su evolución a lo largo de la historia del formato. • Comprender el funcionamiento del mercado y saber interactuar tanto con las empresas como con los usuarios. • Aprender los modos y formas de trabajo de la industria de los videojuegos. • Conocer el marco jurídico y legal en el que se insertan los videojuegos. • Entender los procesos de creación y desarrollo de un videojuego.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Industria de los Videojuegos Tema 1. Desarrollo de la industria moderna de los Videojuegos 1.1 El nacimiento de los videojuegos y su tejido industrial 1.2 Tendencias y evolución de los videojuegos en el siglo XXI 1.3. La industria y el consumo de videojuegos Tema 2. Organigrama y estructura laboral en los estudios de videojuegos. 2.1. Organización de la industria de videojuegos 2.2. Perfiles profesionales Tema 3. Fases de trabajo en la creación de videojuegos. 3.1. Preproducción 3.2. Producción 3.3. Posproducción Tema 4. Estructura empresarial (tipos de empresas y administración). 4.1. Diferencias nacionales y uniformidad internacional • 4.1.1. EEUU • 4.1.2. Asia • 4.1.3. Europa 4.2. La industria del videojuego en España • 4.2.1. El mercado de videojuego en España • 4.2.2. La producción de videojuegos en España Tema 5. Modelos de negocio: la industria de los videojuegos y experiencias interactivas. 5.1. Herramientas y tecnología Tema 6. Desarrolladores 6.1. Desarrollo triple A. 6.2. Desarrolladores independientes 6.3. Otros tipos de desarrolladores



Tema 7. Canales de distribución.

7.1. Comercialización de los videojuegos

- 7.1.1. Plataformas
- 7.1.2. Usuarios

Temas 8. El impacto social de la industria de los videojuegos

8.1. El estereotipo negativo

- 8.1.1. Los videojuegos como generadores de violencia
- 8.1.2. Los videojuegos y la ludopatía
- 8.1.3. Los videojuegos desde la perspectiva de género
- 8.1.4. Otros problemas de los videojuegos.

8.2. Los beneficios sociales

- 8.2.1. Los videojuegos como potenciadores de comportamientos positivos
- 8.2.2. Los videojuegos como herramienta educativa
- 8.2.3. Usos terapéuticos de los videojuegos.
- 8.2.4. Videojuegos para la inclusión social.

8.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Rabin, Steve, (2005) Introduction to game development, Hingham, Mass: Charles River Media,

Ruggill, J., McAllister, K., Nichols, R., Kaufman, R. , (2016) Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk About the Business of Play, Routledge,

Vogel, H. , (1998) Entertainment Industry Economics, Cambridge University Press,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Asociación española de videojuegos (AEVI), (2020) Anuario 2020. La industria del videojuego en España, AEVI, http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf .

Asociación española de videojuegos (AEVI), Libro blanco de los eSports en España, AEVI, <https://bit.ly/2GtPSZJ..>

Banks, J. , (2013) Co-creating videogames, Bloomsbury,

Barrecheguren, P. , (2021) Neurogamer: Cómo Los videojuegos nos ayudan a comprender nuestro cerebro, Tagus,

Blake J. Harris, (2014) Console Wars: Sega, Nintendo, and the Battle that Defined a Generation, Atlantis Book. ,

Croghan, P , (2018) "Indie dreams: Video games, creative economy, and the hyperindustrial epoch", en Games and Culture, 13, pp. 671-689. ,

Daglow, D. L. , (2018) Indie Games: From Dream to Delivery, Sausalito Media,

Gómez S., (2014) ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games, UNIR,

Keogh, B, (2017) 'Who else makes videogames? Considering informal development practices', Brendan Keogh blog. , blog, <https://brkeogh.com/2017/07/11/who-else->



makes-videogames-considering-informal-development-practices/ .
Kocurek, C., (2015) Coin-operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade, University of Minnesota Press,
Kohler, C., (2016) Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life, Dover Publication ,
Lacasa, P, (2012) Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales, Morata,
Lipkin, N, (2013) "Examining indie's independence: The meaning of "indie" games, the politics of production, and mainstream cooptation", en Loading, 7(11), pp. 8-24.,
Parker, F., Whitson, J. R., Simon, B. , (2017) "Megabooth: The cultural intermediation of indie games", New Media & Society 20(5), pp. 1953-1972,
Pérez J.M , (2017) Industria del videojuegos: tendencias, mercado y modelos de producción en España, Eumed, <https://www.eumed.net/libros-gratis/2017/1591/index.html>.
Schreie, J. , (2021) Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry, Paperback,
V.V.A.A., (2020) Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género, Anait Games,

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

Clases teóricas, clases prácticas (pequeño grupo), lecturas y reseñas, exposiciones públicas, participación en foros, tutorías realización de trabajos, informes, memorias y pruebas de evaluación.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Lecciones magistrales y exposición de dudas	CB1, CB2, CG05, CG09, CG17, CG18, CE-COM 01, CE-COM 02, CE-COM 14	36	0	36
Resolución de problemas. Análisis y estudio de casos	CG03, CG12, CG14, CE-COM 08, CE-COM 13	14	0	14
Trabajo autónomo del alumno: Lecturas y reseñas.	CB3, CB5, CG15, CT02, CT08	0	92	92



Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias				
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CB4, CG02, CG16, CT01, CT04, CT06, CT07	4	4	8
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. Entre ellas, el curso ofrecido por la biblioteca que deberá ser aprobado para poder aprobar la asignatura. En función del número de alumnos/as, uno de los ejercicios podría ser una exposición en clase. Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (2º Convocatoria) :

Los alumnos 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	40 %	50 %
Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia	40 %	50 %
Total	100 %	100 %



Evaluación excepcional:

Los 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



MODELO PARA RECOGER LAS ADAPTACIONES/ADENDAS DE LAS GUÍAS DOCENTES 2021-2022		
TITULACIÓN	Grado en Diseño de Videojuegos	
CURSO	1º	
ASIGNATURA / CÓDIGO	La industria de los Videojuegos/8199	
SEMESTRE (1.º/2.º)	1º semestre	
TIPO DE ASIGNATURA Y CRÉDITOS	Básica	6 ECTS
COORDINADOR/A	Sin asignar	
PROFESORADO	Sin asignar	
CAMBIOS EN LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE RESPECTO A LA GUÍA INICIALMENTE APROBADA PARA UN CONTEXTO DE PRESENCIALIDAD		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u> Clases teóricas: La docencia se impartirá desde las aulas asignadas. Dado el número de alumnos se prevé que las clases serán presenciales. En caso de modificación en las normas sanitarias, se conformarán grupos reducidos y se establecerá un sistema de rotación en el aula. Los/as alumnos/as que no asistan presencialmente seguirán las clases por <i>Teams</i>. Se mantendrá el temario de la guía docente. Para ello, se proporcionará material escrito y visual. Clases prácticas: Las prácticas se realizarán con el número de alumnos permitido por seguridad sanitaria. Los estudiantes que no puedan asistir participarán de manera virtual. La práctica se entregará por medio de la plataforma. 2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, <u>para todas las materias</u> Las clases teóricas y prácticas se realizarán a través de sesiones online (<i>Teams</i>). Se facilitará material bibliográfico y audiovisual complementario. Las prácticas se entregarán a través de la plataforma y serán evaluadas semanalmente.		
CAMBIOS EN LA ATENCIÓN TUTORIAL DE LOS ESTUDIANTES:		



1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

Atención personalizada en el despacho respetando una distancia de seguridad de mínimo 1,5 metros, y uso de mascarilla. Es obligatoria la petición de cita previa vía mail. Aquellos/as alumnos/as que se encuentren confinados, serán atendidos a través de video llamada.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

Los alumnos serán atendidos a través del mail, así como en sesiones individuales a través de video llamadas en las que los profesores resolverán las dudas y realizarán un seguimiento de los trabajos de los/as alumno/as

CAMBIOS EN LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN (especifique los nuevos procedimientos y el peso relativo asignado a la calificación)

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

La evaluación de la asignatura se realizará a través de la evaluación de diversas actividades individuales y grupales (40%), así como de la evaluación continua y de la participación en clase (20%). El 40% restante de la nota lo constituye un examen que será obligatorio aprobar para poder superar la materia.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

La evaluación de los alumnos se llevará a cabo estableciendo la nota media entre los trabajos que se realicen y que serán entregados a través de la plataforma. El examen se sustituirá por un trabajo individual que servirá para evaluar de forma global los conocimientos adquiridos durante el curso.

CALENDARIO DE PRUEBAS DE EVALUACIÓN NO PRESENCIAL (las pruebas presenciales se ajustarán al calendario establecido por los centros, pudiendo modificar el mismo si la evaluación no presencial utilizase otros procedimientos)

Los alumnos serán informados de las fechas de entrega de las actividades en las primeras semanas del curso. En caso de pasar al escenario C la actividad sustitutoria del examen se entregará en la fecha marcada para este.

COMENTARIOS