



GUÍA DOCENTE 2024-2025
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/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Javier Saiz Barrio (fjsaiz@ubu.es,
<https://investigacion.ubu.es/investigadores/182537/detalle>)

3.b Coordinador/a de la asignatura

Daniel Narváez Torregrosa

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/la estudiante al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los/las 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/las 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/las 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/las estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los/las 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.

*Competencia/Contenido de sostenibilización curricular

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. • Entender los procesos de creación y desarrollo de un videojuego.



8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

La industria del videojuego

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. La industria del videojuego a nivel internacional
- 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 asociados a los videojuegos y experiencias interactivas

- 5.1. Modelos de monetización: Pay-to-Pay, Free-to-Play, Freemium, Suscripción, etc.
- 5.2. Los eSports

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. 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- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8199&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
Lecciones magistrales y exposición de dudas	CB1, CB2, CG05, CG09, CG17, CG18, CE-COM 01, CE-COM 02,CECOM 14	36	0	36
Resolución de problemas. Análisis y estudio de casos	CG03, CG12, CG14, CE-COM 08, CECOM 13	14	0	14
Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CB3, CB5, CG15, CT02, CT08	0	92	92
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 o varios ejercicios podrían consistir en realizar una exposición oral en clase, tanto de forma individual como grupal. Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (2º Convocatoria) : Los/las alumnos/as 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 sustituidos por un trabajo teórico-práctico individual.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	20 %	20 %
Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico	40 %	40 %
Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia	40 %	40 %
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. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Asociación española de videojuegos (AEVI), (2023) Anuario 2022. La industria del videojuego en España, AEVI,
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), 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. ,
Crogan, 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-elsemakes-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/librosgratis/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,

12. Idioma en que se imparte:

Castellano