



GUÍA DOCENTE 2026-2027
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) :

Rodrigo García Aparicio (rodrigo.aparicio@ubu.es)
<https://investigacion.ubu.es/investigadores/445816/detalle>

3.b Coordinador/a de la asignatura

Rayco González González

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

1º curso, 2º semestre

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

Básica

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



7. Competencias // Resultados de aprendizaje

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 sostenibilidad 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/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:

Clases teóricas

Clases prácticas

Realización de trabajos y presentaciones en el aula.

Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	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.	CB3, CB5, CG15, CT02, CT08	0	92	92



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 nota final de esta asignatura se obtendrá de la suma de los siguientes apartados:

- Asistencia continuada a las clases y realización de numerosas prácticas escritas, desarrolladas fundamentalmente en el aula, en base a lecturas de artículos científicos, trabajos periodísticos relevantes, vídeos, etc. (20 %).
- Trabajo individual de investigación sobre un tema concreto relacionado con la asignatura. Los resultados se expondrán oralmente en el aula al resto del alumnado (20 %).
- Trabajo individual de investigación sobre un tema concreto relacionado con la asignatura. Los resultados tendrán un desarrollo escrito con la estructura adecuada, referenciando las fuentes citadas y adjuntando una bibliografía final en formato APA (10 %).
- Trabajo grupal de investigación sobre un tema concreto relacionado con la asignatura. Los resultados se expondrán oralmente en el aula al resto del alumnado (10 %).
- Examen final sobre los contenidos teóricos de la asignatura (40 %).
- Para superar la asignatura se ha de aprobar el examen teórico y que la suma de todas las calificaciones sea igual o superior a 5 puntos.

Convocatoria extraordinaria

Exigirá la realización de todos los trabajos anteriores, exposición de sus resultados y superación de una prueba teórica. Únicamente deberán realizarse los procedimientos (trabajos y/o examen) que no se hayan superado en la convocatoria ordinaria.

Alumnado de intercambio

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.

Ética académica



La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación de alguna asignatura comportará una calificación de cero en el procedimiento correspondiente, sin perjuicio de la apertura de expediente disciplinario.
(RESOLUCIÓN de 18 de diciembre de 2024, de la Secretaría General de la Universidad de Burgos, por la que se ordena la publicación de una modificación puntual del Reglamento de evaluación de la Universidad de Burgos)

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	20 %	20 %
Realización de trabajos individuales, tanto orales como escritos carácter práctico	30 %	30 %
Realización de trabajo grupal materia	10 %	10 %
Prueba final de conocimiento sobre las cuestiones teóricas de la asignatura	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/a o director/a del 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/a o director/a resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, la evaluación será idéntica a la normal salvo que la asistencia al aula y las prácticas desarrolladas en la misma serán sustituidas por otro tipo trabajos/prácticas que se determinarán en el momento de ser admitida dicha excepcionalidad.

El profesor podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.



11. Calendarios y horarios:

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos>

12. Idioma en que se imparte:

Castellano