



GUÍA DOCENTE 2022-2023
Historia de los videojuegos

Evolución de la técnica, temáticas y géneros de videojuegos a través de la historia. Análisis de los eventos y movimientos fundamentales en la historia de los juegos y videojuegos. Comprender el papel que cumplen los videojuegos como medio de comunicación y expresión en la cultura y sociedad actuales.

1. Denominación de la asignatura:

Historia de los videojuegos

Titulación

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Código

8207

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

César Fidalgo Díez, cfidalgo@ubu.es - 6096500304 -
<http://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=cfidalgo@ubu.es>

2.b Coordinador de la asignatura

César Fidalgo Díez

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

1º curso, 2º semestre

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

Básica



5. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

6. 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.

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.

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 02 - Conocer el marco cultural en el que se generan los videojuegos, dentro del panorama de los medios digitales contemporáneos.

CE-COM 04 - Comprender los principales contenidos narrativos que se presentan en los videojuegos, su relación con otros medios audiovisuales y su especificidad cultural.

7. Programa de la asignatura

7.1- Objetivos docentes
• Conocer la historia de los videojuegos sabiendo detectar sus principales hitos y las transformaciones que trajeron consigo. • Comprender al papel social y cultural de los videojuegos entiendo el formato en el contexto que lo crea y lo consume.
7.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Historia de los videojuegos Inicios y primeros desarrollos. Décadas de los 50 y 60. Primeros desarrollos comerciales. Década de los 70. Plataformas, juegos y protagonistas. Edad de oro y consolidación de la industria. Décadas de los 80 y 90 Plataformas, juegos y protagonistas. La edad de oro del videojuego español. Década de los 80. El nuevo siglo y la génesis de la industria moderna del videojuego. Hitos, tendencias y desarrollos de la primera década del siglo XXI.



7.3- Bibliografía
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
Steven L. Kent, (2016) La gran historia de los videojuegos., Nova , 978-8466655026,
Steven L. Kent, (2021) The Ultimate History of Video Games, Volume 2, Crown Forum, 978-1984825438,
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Mike Diver, (2020) Retro Gaming: Un recorrido por la historia de los videojuegos: De Atari a Zelda, ANAYA MULTIMEDIA, 978-8441542709,
Atila Merino Redondo, (2019) Un Pasado Mejor: La Edad de Oro del software español, Editorial Game Press, 978-8494730375,
Daniel García Raso , (2018) Eso no estaba en mi libro de Historia de los videojuegos, Almuzara, 978-8417558093,
Enrique Segura Alcalde, (2021) ARCADE CLASSICS COLLECTION: Las máquinas recreativas de tu infancia, Dolmen Games, 978-8418510342,
Florent Gorges, (2016) La Historia de Nintendo Vol.2, Héroes de Papel, 978-8494288180,
J. Antonio Fernandez Moreno, (2018) ZX Spectrum: Un recorrido visual, Tebeos Dolmen Editorial, 978-8417389307,
Jason Schreier, (2020) Sangre, sudor y píxeles: LAS EXITOSAS Y TURBULENTAS HISTORIAS DETRÁS DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS, Héroes de Papel,
Jaume Esteve, (2016) Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español (1987 – 1992), CreateSpace Independent Publishing Platform, 978-1530402090,
Jesús Martínez del Vas , (2019) Queremos su dinero: El hombre tras Amstrad España, Plan B Publicaciones, 978-8417956288,
Jesús Relinque Pérez, (2019) Siguiendo Fase: 10 + 1 desafíos sobre la historia del videojuego, Plan B Publicaciones, 978-8417956233,
José Joaquín Rodríguez , (2021) SUEÑOS EN 8 BITS: LA HISTORIA DE LA FAMICOM/NES (1983-2018), Dolmen Games, 978-8417389741,
José Manuel Fernandez, (2020) MSX: Primera Generación, Plan B Publicaciones, 978-8417956509,
Jose Manuel Fernandez, (2018) La historia de Atari: Video Computer System, Tebeos Dolmen Editorial, 978-8417389604,
Kurt Kalata , (2019) Konami Classics: Hardcore Gaming 101 y Game Press presentan, Editorial Game Press, 978-8494730382,
Manu Delgado, (2019) Revolución Indie: La subversión cultural del videojuego, Héroes de Papel, 978-8417649166,
7.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto



https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8207&auth=SAML

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

Clases teóricas
Clases prácticas
Realización de trabajos y presentaciones en el aula.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CB5; CG05;CG14 ;CG16;CE-COM 02	45	0	45
Clases prácticas	CB2;CB5;CG02;CG03;CG17;CG18;CT04;CT08;CE-COM 04	15	0	15
Trabajo autónomo del alumno: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CB2;CB3;CB4;CB5; CG16;CT01;CT02;CT04;CT06;CT07;CT08	0	85	85
Actividades de evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CB1CB2;CB4;CG02;CG03;CT01;CT02;CT04;CT07;	5	0	5
Total		65	85	150



9. Sistemas de evaluación:

La evaluación continua se realizará en base a la presentación de trabajos prácticos entregados en tiempo y forma conforme a las directrices que se indiquen en clase.

Se realizará:

1. Trabajos de investigación y exposición de sus resultados en RRSS conforme a directrices previas (varios trabajos y temáticas a lo largo del curso). (40%)
 2. Realización de trabajo final, en grupo o individual, con proyecto de divulgación en RRSS y/o exposición pública en el aula conforme a las directrices marcadas.
 3. Realización de prueba teórica sobre los contenidos tratados durante el curso. (40%)
- Para superar la asignatura, la media final ponderada de todos los apartados será superior a 5.

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.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA FIN DE ESTUDIOS

Se exigirá la realización de un trabajo de investigación y exposición de sus resultados en RRSS conforme a las directrices marcadas durante el curso, así como la superación de una prueba teórica.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	40 %	40 %
Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico	20 %	20 %
Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia	40 %	40 %
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. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, constará de aquellas pruebas que considere el Departamento, consistentes



este curso en:

1. Trabajo de investigación y exposición de sus resultados en RRSS conforme a la temática y características que se defina en el momento en que se resuelva la excepcionalidad. (40%)
 2. Realización de trabajo teórico final individual. (20%)
 3. Realización de prueba teórica sobre los contenidos tratados durante el curso. (40%)
- Para superar la asignatura, la media final ponderada de todos los apartados será superior a 5.

En el caso del alumnado que participe en el programa Universitario Cantera, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que le sean asignadas en el marco del programa.

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

10. Calendarios y horarios:

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

11. Idioma en que se imparte:

CASTELLANO