



GUÍA DOCENTE 2026-2027
Historia de los videojuegos

1. Denominación de la asignatura:

HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Titulación

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Código

8207

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

Natalia Martínez Pérez (nmperez@ubu.es)
<https://investigacion.ubu.es/investigadores/326233/detalle>

2.b Coordinador/a de la asignatura

Natalia Martínez Pérez

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

1º curso, 1º semestre

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

Básica

5. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



6. 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.

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.

*Competencia/Contenido de sostenibilización curricular

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 El estudio de la Historia de los Videojuegos Panorama del desarrollo histórico del videojuego en diferentes países 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. El nuevo siglo y la edad moderna del videojuego. Hitos, tendencias y desarrollos de la primera década del siglo XXI.



7.3- 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/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
Clases teóricas	CB5; CG05;CG14 ;CG16;CE-COM 02	45	0	45
Clases prácticas	CB2;CB5;CG02;CG0 3;CG17;CG18;CT04; CT08;CE-COM 04	15	0	15
Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CB2;CB3;CB4;CB5; CG16;CT01;CT02;C T04;CT06;CT07;CT0 8	0	85	85
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CB1CB2;CB4;CG02; CG03;CT01;CT02;C T04;CT07;	5	0	5
Total		65	85	150



9. Sistemas de evaluación:

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

- Evaluación continua. Asistencia continuada a las clases y realización de prácticas escritas en base a lecturas de artículos científicos, audiovisual, etc. (30 %).
- Trabajo grupal. Los resultados se expondrán oralmente en el aula al resto del alumnado (30 %).
- Examen final sobre los contenidos teóricos de la asignatura (40 %).
- Además de lo anterior y para poder realizar los trabajos de las diferentes asignaturas con la mayor calidad, el Servicio de Información de la Biblioteca de la Universidad de Burgos, dentro de esta asignatura, impartirá una formación, a principio del curso.
- Para superar la asignatura se ha de obtener la calificación de apto en el curso de la Biblioteca, 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	30 %	30 %
Realización de trabajo grupal	30 %	30 %
Prueba final de conocimiento sobre las cuestiones teóricas de la asignatura	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

El alumnado 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 de 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).

La profesora podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado 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