



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas de
Información**

Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos

Guía Docente

**Asignatura: Historia y Tendencia de los
Videojuegos**

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2024-2025

Contenido

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE.....	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA.....	4
CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS	8
EVALUACIÓN	8
BIBLIOGRAFÍA	10

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Historia y Tendencia de los Videojuegos
Carácter	Obligatoria
Curso	1º
Semestre	1
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2024/2025

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Guillermo Díaz
Correo Electrónico	guillermo.diaz@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

Docente de la Asignatura	Guillermo Díaz
Correo Electrónico	guillermo.diaz@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias

CP01

Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación.

Conocimientos

CN01

Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos.

CN03

Conocer el estado actual de la industria del videojuego, su evolución tecnológica y organizativa, así como su capacidad de adaptación a diferentes contextos.

CN04

Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos.

CN06

Comprender, desde sus orígenes, las teorías de juegos, su evolución histórica y cómo los factores y contextos culturales han influido en la industria del videojuego.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1. Terminología, conceptos básicos e introducción al juego y los videojuegos

Bloque 2. Teoría de los juegos

Bloque 3. Nacimiento y evolución del videojuego

Bloque 4. Dispositivos para ejecutar videojuegos

Bloque 5. Géneros en los videojuegos

Bloque 6. Actualidad en la industria

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Semana 1

Bloque 1:

Definición de juego y acto de jugar. Juegos de mesa.

Conceptos básicos en el diseño de juegos:

La partida.

Las reglas.

Conceptos básicos en el diseño de juegos:

El movimiento.

El turno.

La fase.

La ronda.

La estrategia.

Semana 2

Bloque 1:

Soporte del juego y del videojuego.

Definición de máquina.

Lenguaje y la máquina.

Lenguajes de programación.

Primeras máquinas capaces de jugar.

Semana 3

Bloque 1:

Interfaz persona - máquina.

Interfaz hombre - computadora.

Interfaz de hardware.

Interfaz gráfica de software.

Elementos narrativos del videojuego.

La interactividad y la narración.

Estructuras interactivas.

El juego como fenómeno cultural.

Juego y competición.

El elemento lúdico a lo largo de la evolución del hombre y en la cultura actual.

Semana 4

Bloque 2:

Juegos simétricos o juegos de suma 0.
Teorema del minimax.

Semana 5

Bloque 2:
Teorema del minimax.

Semana 6

Bloque 2:
Estrategia mixta.

Semana 7

Bloque 2:
Estrategia mixta.
Juegos asimétricos: El dilema del prisionero.
Indeterminismo y factor suerte.

Semana 8

Bloque 3:
Los orígenes, antecedentes y primeras aproximaciones.
Ralph Baer, el padre de los videojuegos.
Nolan Bushnell y la historia de Atari.

Semana 9

Bloque 3:
Space Invaders.
El origen de Pacman.
Hiroshi Yamauchi y Nintendo.

Semana 10

Bloque 3:
Miyamoto, Mario y Donkey Kong.
La historia de Tetris.
LucasArts.

Semana 11

Bloque 3:

El origen de SEGA. El nacimiento de Sonic.
Yu Suzuki. Shenmue.

Semana 12

Bloque 3:
Carmack y Romero.
Comienzo de la era moderna.

Semana 13

Bloque 4:
Géneros en los videojuegos:
Acción.
Rol.
Carreras.

Semana 14

Bloque 4:
Géneros en los videojuegos:
Simulación.
Estrategia.
Aventura.

Semana 15

Bloque 4:
Géneros en los videojuegos:
Deportes.
Vida Artificial.
Otros géneros.

Semana 16

Bloque 5:
Dispositivos para ejecutar videojuegos:
Videoconsolas.

Semana 17

Bloque 5:
Dispositivos para ejecutar videojuegos:

Dispositivos móviles.

Ordenadores.

Semana 18

Bloque 6:

La actualidad en la industria del videojuego.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases expositivas teórico prácticas	24	100%
Proyectos Prácticos en el aula	30	80%
Tutorías Grupales y/o Individuales	12	50%
Evaluación	2	100%
Trabajo Autónomo del Alumno	82	0%
Presentación/defensas		100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%)
Realización de Trabajos y Prácticas	40
Pruebas de evaluación teórico prácticas	50
Asistencia y participación activa.	10

Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

- MONTAGNAA, Vincent (2008): Videojuegos: una nueva forma de cultura,
- DONOVAN, Tristan (2018): Replay: la historia de los videojuegos.
- L. KENT, Steven (2016) La gran historia de los videojuegos, S.A. Ediciones.
- B J. HARRIS, Blake (2019) Console Wars, Héroes de papel.
- HUIZINGA, Johan (2012) Homo Ludens, Grupo Anaya Publicaciones Generales

Complementaria

- MATAS CABALLERO, Daniel, Ricardo Martínez Cantudo y Carlos Ramírez Moreno (2019): Ludonomicón: guía maldita de los videojuegos más extraños Héroes de Papel, Sevilla CID.
- Eva (2016): Portal o la ciencia del videojuego, Héroes de papel SCOLARI.
- Carlos A. (2013), Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification, Col·lecció Transmedia XXI.
- RODRÍGUEZ PRIETO, Rafael (coord.) (2016): Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo, Héroes de Papel.
- MARTÍNEZ, David (2016): De Microhobby a Youtube: la prensa de videojuegos en España, Dolmen Editorial.

Recursos web

- <https://www.gamedeveloper.com/>