Guía Docente

Modalidad Híbrida

Historia y Evolución del Videojuego y Aplicaciones Interactivas

Curso 2024/25

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales

UCAV

www.ucavila.es

1 Datos descriptivos de la Asignatura

Nombre:	HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL VIDEOJUEGO Y APLICACIONES INTERACTIVAS
Carácter:	OBLIGATORIO
Código:	10202GDV
Curso:	1º
Duración (Semestral/Anual):	SEMESTRAL
Nº Créditos ECTS:	6
Prerrequisitos:	NINGUNO
Responsable docente:	FRANCISCO DÍAZ PLAZA Graduado en Ingeniería Informática (USAL) Máster en Game Design (U-Tad) Máster de Profesorado (UCAV)
Email:	francisco.diaz@ucavila.es
Departamento (Área Departamental):	TECNOLÓGICO
Lengua en la que se imparte:	CASTELLANO
Módulo:	VIDEOJUEGOS Y APLICACIONES INTERACTIVAS
Materia:	FUNDAMENTOS DE VIDEOJUEGOS

2 Objetivos y competencias

2.1. OBJETIVOS

Proporcionar a los estudiantes una comprensión profunda de la evolución histórica de los videojuegos, desde sus orígenes hasta la actualidad. Esta asignatura busca que los estudiantes conozcan los hitos clave, géneros, y desarrollos tecnológicos que han moldeado la industria, así como el impacto cultural y social de los videojuegos a lo largo del tiempo. Además, pretende fomentar la capacidad crítica para analizar tendencias y predecir futuras innovaciones, aplicando este conocimiento en el desarrollo de videojuegos con un enfoque tanto creativo como técnico.

2.2 CONTENIDOS

- CN5. Conocer la evolución de los videojuegos a lo largo de la historia.

2.3. HABILIDADES O DESTREZAS

- H1. Programar videojuegos y crear entornos virtuales.
- H5. Capacidad para generar ideas originales, pensar de manera creativa y encontrar enfoques innovadores en el diseño y desarrollo de videojuegos.
- H6. Habilidad para adaptarse a los avances tecnológicos y las nuevas tendencias en la industria de los videojuegos, así como para aprender de forma autónoma y mantenerse actualizado.
- H8. Habilidad para el aprendizaje autónomo

2.4. COMPETENCIAS

- C1. Capacidad de análisis y síntesis.

2.5. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT5. Promover la formación integral mediante la adquisición de conocimientos científicos, humanísticos y artísticos.

2.6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Conocimientos o contenidos:

- Conocer el uso de aplicaciones de edición de imágenes para su aplicación en videojuegos 2D.

Habilidades o destrezas:

- Destreza en el uso del software de creación de videojuegos sin programación en 2D.

3 Contenidos de la asignatura

3.1. PROGRAMA

1. Breve historia del juego (de la prehistoria al siglo XX).
   - 1.1. Definición de juego y acto de jugar
   - 1.2. Conceptos básicos de juego
   - 1.3. Evolución del juego a través de la historia
2. Los inicios de los videojuegos (1958-1983).
   - 2.1. Los comienzos

2.2. Las máquinas recreativas

2.3. Atari y el crack de 1983

3. El auge de los videojuegos (1984-1993)

3.1. Nintendo

3.2. Microordenadores

3.3. ConsoleWars

3.4. El comienzo de los 90

4. La llegada de las tres dimensiones (1994-2004)

4.1. La revolución del 3D

4.2. PlayStation

4.3. Móviles y PC a principios del siglo XXI

4.4. Videojuegos en red

5. Los videojuegos en la sociedad (de 2005 a hoy)

5.1. La *"Next-gen"*

5.2. Los *indies* y los juegos móviles

5.3. Las *thirdparties*

5.4. Impacto cultural y social de los videojuegos.

6. El futuro de los videojuegos

6.1. Tecnologías emergentes

6.2. Nuevas experiencias, plataformas y modelos de negocio

7. El videojuego en España

7.1. El videojuego español en los 1990 y 2000

7.2. El videojuego español en la actualidad

3.2. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS Y ENLACES

- DeMaria, R., & Wilson, J. (2002). *High Score! La historia ilustrada de los videojuegos*. McGraw-Hill.
- Donovan, T. (2010). *Replay: La historia de los videojuegos*. Héroes de papel.
- Diver, M. (2022). *Retro gaming: Un recorrido por la historia de los videojuegos*. Oberon.
- Batlle, I. (2021). *La edad de oro de los videojuegos 1970-1999: La historia del retrogaming*. Game Press.
- Mulas Marcello, N., & Bertolazzi, A. (2017). *La evolución de los videojuegos: Historia del videojuego desde 1958 hasta nuestros días*. Independently published.
- Kent, S. L., & González Menéndez, J. C. (2001). *La historia definitiva de los videojuegos*. Games Press.
- Bardo, J. (2019). *La historia de los videojuegos a través de las anécdotas, curiosidades y hechos más interesantes – Volúmenes 1 y 2: El origen de los videojuegos y su auge en los años 70 y 80*. Independently published.
- Bardo, J. (2020). *La historia de los videojuegos a través de las anécdotas, curiosidades y hechos más interesantes – Volumen 3: Los años 90 y la transición a las tres dimensiones*. Independently published.
- Lebihan, Y., Pucurull, M., et ál. (2022). *Historia de los videojuegos: Todo lo que necesitas saber desde sus inicios hasta principios del siglo XXI*. Look Editorial.

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Exposición en clase:** mediante la clase magistral el profesor de la asignatura expondrá y explicará a los alumnos los contenidos principales de la misma, fomentando la participación y la opinión crítica de los alumnos. Estas sesiones tienen como objetivo transmitir conocimiento y activar procesos cognitivos en el estudiante. Durante las sesiones se podrán plantear preguntas o situaciones problemáticas sobre un tema, ocasionar debate individual o en grupo y resolver dudas que se puedan plantear.
- **Ejercicios y problemas:** tienen como objetivo la aplicación directa de los conocimientos adquiridos durante la clase magistral. Se propondrá al alumno la realización de ejercicios y casos prácticos para que resuelva y lo confronte con las soluciones dadas por el profesor.
- **Actividades en la plataforma virtual**: existen posibilidades de realización de foros, test de autoevaluación, ejercicios propuestos con soluciones, ejercicios con entrega y corrección (feedback), consulta de bibliografía, descarga de artículos científicos, consulta de FAQ, vídeos y audios explicativos.
- **Trabajo:** consistirá en la realización por parte del estudiante de un trabajo propio de la disciplina correspondiente, propuesto por el profesor.
- **Tutorías**: el profesor pone a disposición del alumno o de un grupo reducido de alumnos un tiempo para que puedan plantear dudas o resolver dificultades de aprendizaje.
- **Actividades de evaluación:** cada asignatura tendrá sus pruebas de evaluación, que se determinarán según la propia naturaleza de la asignatura.
- **Estudio autónomo del alumno:** tiempo de trabajo personal del alumno en el que estudia la asignatura.

La evaluación es un componente fundamental de la formación del alumno. Está compuesta por un examen final escrito y la evaluación continua, que consta de ejercicios y actividades evaluables.

La evaluación de esta asignatura se realiza mediante la media del examen (valorado en un 60%), actividades en clase (con valor de 10%) y la realización de un trabajo obligatorio individual (con valor del 30%).

- Examen (60 % de la nota final)

La superación de dicho examen constituye **un requisito indispensable** para la superación de la asignatura. El alumno deberá tener en el examen al menos un 5 para poder realizar la ponderación de notas. El alumno con nota inferior se considerará suspenso. El alumno dispondrá de dos convocatorias de examen por curso académico.

No se guardará la nota del examen, si éste estuviera aprobado, para una convocatoria posterior.

- Actividades en clase (20% de la nota final)

Se propondrá una actividad en clase, que puede ser una presentación de un tema de la asignatura o la entrega de ejercicios. El alumno deberá entregar los ejercicios o realizar las actividades propuestas durante el desarrollo de la asignatura.

- Trabajo de la asignatura (20% de la nota final)

La superación del trabajo **constituye un requisito indispensable** para la superación de la asignatura. En el caso de tener el trabajo obligatorio superado y no aprobar el examen, se guardará su nota hasta la segunda convocatoria de examen perteneciente al curso académico actual siempre que el alumno así lo solicite.

Las fechas de entrega del trabajo se indicarán al alumno con suficiente antelación a la entrega de este, en cada una de las convocatorias del curso académico. No se admitirán trabajos fuera de estas fechas límite de entrega. Con la no presentación del trabajo de la asignatura en fecha, se considerará una puntuación de cero en esta parte.

EJERCICIOS Y ACTIVIDADES EVALUABLES	PROPORCIÓN

Trabajo obligatorio	20%
Ejercicios y actividades formativas	20%
Examen final escrito	60%
TOTAL	**100%**

Criterios de calificación de la evaluación continua

Los criterios para la evaluación del trabajo obligatorio final se presentan en la siguiente tabla, donde se resumen los aspectos a valorar y el porcentaje que representa cada uno de los mismos:

COMPONENTES EVALUABLES	PROPORCIÓN
Contenidos generales	10%
Temas de especialidad	75%
Otras aportaciones (exposición oral)	15%
TOTAL	**100%**

Los criterios específicos para la evaluación del trabajo escrito son los siguientes:

ASPECTO DEL TEXTO	CARACT. POSTIVAS	1	0,75	0,5	0,25	0	CARACT. NEGATIVAS
Estructura (orden lógico)	Bien organizado						Sin orden, índice o esquema
Formato	Adecuado						Inadecuado
Objetivos	Fundamentados y claros						No se especifican
Expresión escrita	Corrección gramatical y ortografía						Incorrección y faltas
Metodología	Bien expuesta						Mal o no se explica
Bibliografía	Se utiliza la necesaria						No hay indicios de ello
Terminología	Adecuado uso						Uso inadecuado
Análisis	Corrección						Incorrección

Interpretación	Rigurosa						Defectuosa o inexistente
Conclusión	Existe, clara y correcta						Confusa, errada o ausente
Argumentación	Coherente y acertada						Afirmaciones poco coherentes

Los criterios para la evaluación de una exposición oral son los siguientes:

DESTREZAS Y ACTITUDES	PROPORCIÓN
Dominio del tema	75%
Organización y Explicación	10%
Capacidad de Síntesis y Rigor académico	10%
Presentación adecuada	5%
TOTAL	**100%**

6 Apoyo tutorial

Para el apoyo tutorial, el alumno tendrá a su disposición un equipo docente encargado de acompañar al alumno durante toda su andadura en el proceso formativo, prestando una atención personalizada al alumno. Las figuras principales son:

- **Profesor docente:** encargado de resolver todas las dudas específicas de la asignatura y de informar al alumno de todas las pautas que debe seguir para realizar el estudio de la asignatura.

- **Orientador Académico Personal:** encargado de planificar al alumno el estudio de la asignatura en función del tiempo disponible, incluso realiza nuevas planificaciones ajustándose a nuevos periodos marcados por el alumno según sus circunstancias personales y familiares. Otra de sus funciones es la de realizar un seguimiento del estudio del alumno, así como de dar al alumno información de carácter general necesaria en su proceso formativo.

El alumno dispondrá de un horario de tutorías para contactar con estas figuras durante toda su formación académica. La información sobre el horario la encontrará el alumno en la plataforma virtual.

Horario de tutorías de la asignatura: En relación con los horarios de atención en tutorías para consultas, aclaración de dudas, revisiones de trabajos y exámenes, etc., el profesor informará en la plataforma Blackboard de las franjas en las que tenga disponibilidad, pudiendo variar de un cuatrimestre a otro y también durante los meses de verano. Todo ello será informado oportunamente y con suficiente antelación a través del Campus Virtual.

Herramientas para la atención tutorial: Plataforma Blackboard y correo electrónico (francisco.diaz@ucavila.es).

7 Horario de la asignatura y Calendario de temas

Horario de la asignatura: El alumno deberá consultar los horarios de clases de la asignatura en el apartado correspondiente dentro de la página web de la UCAV: https://www.ucavila.es/soy-alumno/horarios/. Igualmente, se informará de ellos en la Plataforma Blackboard.

El horario de la asignatura puede estar sujeto a cambios durante el curso académico. Prevalecerán los horarios publicados en la web de la UCAV (www.ucavila.es**).**

El peso de cada unidad formativa dentro de cada asignatura queda determinado según la siguiente tabla o cronograma por el tiempo dedicado a la misma. **Las unidades de**

tiempo y las horas de dedicación son orientativas, pudiendo variar ligeramente, dependiendo de la evolución del alumno.

UNIDADES DIDÁCTICAS	UNIDAD DE TIEMPO	HORAS DEDICACIÓN
Unidad 1. Breve historia del juego (de la prehistoria al siglo XX).	8	12 HORAS
Unidad 2. Los inicios de los videojuegos (1958-1983).	14	21 HORAS
Unidad 3. El auge de los videojuegos (1984-1993)	14	21 HORAS
Unidad 4. La llegada de las tres dimensiones (1994-2004)	12	18 HORAS
Unidad 5. Los videojuegos en la sociedad (de 2005 a hoy)	12	18 HORAS
Unidad 6. El futuro de los videojuegos	12	18 HORAS
Unidad 7. El videojuego en España	12	18 HORAS
Trabajo Obligatorio	16	24 HORAS
TOTAL	**100**	**150**

Las sesiones se desarrollarán según la siguiente tabla, en la que se recogen las semanas, contenidos, metodología y actividad. **El plan de trabajo y las semanas son orientativos, pudiendo variar ligeramente, dependiendo de la evolución del alumno durante las distintas sesiones**.

SEMANAS	CONTENIDOS	METODOLOGIA Y ACTIVIDAD
1	Unidad 1	Exposición del profesor y estudio personal dirigido
2	Unidad 1	Exposición del profesor y ejercicios y problemas prácticos
3	Unidad 2	Exposición del profesor y ejercicios y problemas prácticos
4	Unidad 2	Exposición del profesor y ejercicios y problemas prácticos
5	Unidad 3	Exposición del profesor y ejercicios y problemas prácticos
6	Unidad 3	Exposición del profesor y ejercicios y problemas prácticos

7	Unidad 4	Exposición del profesor y ejercicios y problemas prácticos
8	Unidad 4	Exposición del profesor, estudio personal dirigido y ejercicios y problemas prácticos
9	Unidad 5	Exposición del profesor y estudio personal dirigido
10	Unidad 5	Exposición del profesor, estudio personal dirigido, y ejercicios y problemas prácticos
11	Unidad 6	Exposición del profesor y estudio personal dirigido
12	Unidad 6	Exposición del profesor, estudio personal dirigido y ejercicios y problemas prácticos
13	Unidad 7	Exposición del profesor, estudio personal dirigido y ejercicios y problemas prácticos
14	Unidad 7	Exposición del profesor, estudio personal dirigido

La tabla anterior se presenta a título informativo y orientativo, la estructura exacta de las clases dependerá del normal desarrollo de estas.