

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

HISTORIA DE LOS JUEGOS

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos				
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)				
Departamento/Instituto:	Área de Arte, Ciencia y Tecnología				
Materia:	Historia y Pensamiento				
Denominación de la asignatura:	Historia de los Juegos				
Código:	52005				
Curso:	Primero				
Semestre:	Segundo				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria				
Créditos ECTS:	6				
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial				
Lengua vehicular:	Castellano				
Equipo docente:	Alfredo González-Barros Camba				
Profesor/a:	Alfredo González-Barros Camba				
Grupos:	1º DPIN				
Despacho:	Sala de profesores				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113	E-mail:	Alfredo.gonzalez@live.u-tad.com
Página web: http://www.u-tad.com/					

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren.
Aconsejables:
No se requieren.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al módulo de arte, ciencia y tecnología y dentro de éste a la materia de historia y pensamiento.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
Esta asignatura ofrece una base sólida interdisciplinar para asignaturas posteriores como Teoría de los Juegos.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Esta asignatura es especialmente importante para entender los orígenes de los juegos y su transcendencia como manifestación sociocultural en las últimas décadas. El conocimiento de la historia de los juegos supone un importante hito para todo estudiante de diseño de productos interactivos, que pueda servir de inspiración y base para el desarrollo de sus futuras creaciones.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENERALES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua. • CG7 Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa. • CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo. • CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo. • CG10 Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales. • CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales • CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas. • CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita • CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes. • CG18 - Gestionar adecuadamente la información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo. • Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa • Trabajar en equipo • Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo • Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales • Desarrollar habilidades básicas para las relaciones interpersonales • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico • Expresarse con corrección de forma oral y escrita • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CE1. Conocer el vocabulario necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo del diseño de los productos interactivos. • CE5. Comprender la influencia de la historia del arte, la literatura y los juegos como contexto de la producción creativa. • CE9. Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos de ocio digital interactivo. • CE16 Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva. • CE26 Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contextualizar el proceso de diseño en el marco y referentes culturales y artísticos. • Valorar e integrar el trabajo de los artistas en el proceso de creación del videojuego. • Describir los hechos relevantes de la industria del videojuego • Analizar los juegos que han tenido un impacto social relevante • Valorar la literatura y los distintos géneros literarios como elementos necesarios para el diseño

5. CONTENIDOS

- Homo Ludens y el “círculo mágico”
- Historia del juego y de sus tecnologías
- El contexto económico y político
- Análisis de los principales juegos electrónicos y no electrónicos
- Historia y casos de éxito de las compañías de videojuegos. Grandes sagas
- Diseñadores, personajes y eventos que han definido el campo del videojuego

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Homo Ludens y el “círculo mágico”	Semana 1-2
Historia del juego y de sus tecnologías	Semana 3-4
El contexto económico y político	Semana 5-6
Análisis de los principales juegos electrónicos y no electrónicos	Semana 7-8-9
Historia y casos de éxito de las compañías de videojuegos. Grandes sagas	Semana 10-11-12
Diseñadores, personajes y eventos que han definido el campo del videojuego	Semana 13-14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	15	0	15
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	4	0	4
	Aprendizaje basado en problemas	4	0	4
Clases prácticas	Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Prácticas externas	Aprendizaje orientado a proyectos	4	0	4
Tutorías	Aprendizaje basado en problemas	3	0	3
Actividades de evaluación	Aprendizaje cooperativo	0	8	8
Estudio y trabajo en grupo	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	38	38
	Aprendizaje basado en problemas			
	Aprendizaje orientado a proyectos			
Estudio y trabajo autónomo, individual		30	45	75
Total		30	45	75

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	45%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	5%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica
Donovan, Tristan (2010). <i>Replay: The History of Video Games</i> . Yellow Ant Media.
Esteve Gutiérrez, Jaume (2012). <i>Ocho Quilates (Una historia de la Edad de Oro del software español (1987-1992))</i> . 2 Volúmenes. Star-T Magazine Books.
Kent, Steven L. (2001). <i>The Ultimate History of Video Games</i> . Random House.
Bibliografía recomendada

Bell, R. C. (1979). *Board and table games from many civilizations*. New York: Dover Publications.

Burnham, V (2003). *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*. The MIT Press.

Caillois, Roger (1994). *Los juegos y los hombres*. Fondo de Cultura Económica.

Huizinga, Johan (2012, 3a ed.). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Mott, Tony (Ed.) (2011). *1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir*. Barcelona: Grijalbo.

Parlett, David (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.

Wolf, Mark J. P. (Ed.) (2012). *Before the crash. Early video game history*. Detroit: Wayne State University Press.

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula Teórica

MATERIALES:

No necesarios para esta asignatura.

SOFTWARE:

No necesario para esta asignatura.