

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Evolución y perspectiva histórica
Titulación	Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial/online
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Luis Gutiérrez Tamurejo

2. PRESENTACIÓN

Estudio de la historia desde los inicios y primeros videojuegos hasta la actualidad. Evolución del desarrollo de plataformas y software de videojuegos. Análisis de los cambios sociales en relación con los videojuegos. Estudio de las principales personalidades de la industria, su desarrollo profesional y la repercusión de sus creaciones en el mercado.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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 transversales:

CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.

CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.

CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.

CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos

en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.

CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.

CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.

CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

Competencias específicas:

CE7: Entender las interrelaciones existentes entre las diferentes representaciones artísticas, como los videojuegos, y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.

Resultados de aprendizaje:

RA1: Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1 CB2, CB3, CB4, CB5 CT01, CT02 CT05, CT06, CT12, CT16, CE7	RA1

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en ocho unidades de aprendizaje:

Unidad 1. Historia primigenia del videojuego

Unidad 2. El salto gráfico a los 16 bits

Unidad 3. La implantación del 3D

Unidad 4. La normalización del videojuego

Unidad 5. La evolución gráfica y jugable

Unidad 6. Evolución en el desarrollo de videojuegos

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral
- Aprendizaje basado en proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	30 h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	17 h
Exposición oral de trabajos	4,5 h
Investigaciones y proyectos	4,5 h
Informes y escritos	10 h
Actividades en talleres y laboratorios	6 h
Trabajo autónomo	50 h
Debates y coloquios	8 h
Tutoría y seguimiento académico	18 h
Pruebas de conocimiento	2 h
TOTAL	150 h

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases Magistrales	12,5 h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	40 h
Exposición oral de trabajos	12,5 h
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h
Investigaciones y Proyectos	12,5 h
Trabajo autónomo	18,75 h
Debates y coloquios	8 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,25 h
Pruebas de conocimientos	2 h
Tutoría y seguimiento académico	25 h
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega de y/o presentación de trabajos	20 %
Proyectos/Actividades (mediante evaluación continua)	20 %
Pruebas de conocimiento teórico	30%
Prueba de conocimiento práctico	30 %

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega de y/o presentación de trabajos	20 %
Proyectos/actividades (mediante evaluación continua)	20 %
Pruebas de conocimiento teórico	30%
Prueba de conocimiento práctico	30 %

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5 en el Trabajo final y en el examen teórico para que las mismas puedan hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,5 en la actividad 17 (trabajo final), para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. En caso de haber obtenido una calificación menor que 5,0 en el examen en convocatoria Ordinaria, el estudiante deberá presentarse al examen (actividad 8 y 16) en Convocatoria Extraordinaria y obtener una calificación mayor o igual que 5 para que el mismo pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

*En ambas convocatorias, si el docente lo cree oportuno, se podrá solicitar una prueba de autoría pidiendo los archivos originales y una demostración in situ de la actividad relacionada en cada caso.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Era de oro del software español	octubre de 2024
Diseño clásico de videojuego	Diciembre 2024
Investigación de consolas clásicas	Enero 2025
Investigación y evolución de una saga	Enero 2025

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- *“Replay: The History of Video Games”*. 2010, de Tristan Donovan.
- *“The Ultimate History of Video Games”*. 2002 de Steven L. Kent
- *“Videojuegos - una nueva forma de cultura”*. 2009, de Vincent Montagnana
- *“DE SUPER MARIO A LARA CROFT. LA HISTORIA OCULTA DE LOS VIDEOJUEGOS”*. DAVID MARTINEZ, DOLMEN BOOKS, 2015
- *“HIGH SCORE!: LA HISTORIA ILUSTRADA DE LOS VIDEOJUEGOS”*. RUSEL DEMARIA; JOHNNY L. WILSON, S.A. MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA DE ESPAÑA, 2002.
- *“La Historia y Desarrollo de Videojuegos: La Historia, Desarrollo, Géneros y Hechos Científicos de los Videojuegos”*. 2015, Gabriel van Woerkom.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

