

# **Guía de aprendizaje**

## **Evolución y Perspectiva Histórica de los Videojuegos**

Curso: 1º

Código: 9822001102, MADV001102, MMAV001102

Profesor coordinador: Sergio Vozmediano Ávilas

Titulación: Grado en diseño de videojuegos

Escuela/ Facultad: Arquitectura, ingeniería y diseño

Idiomas: Castellano

*La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.*

## Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo .....	4
2. Presentación de la asignatura/módulo .....	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
4. Seguimiento y evaluación.....	7
4.1. Convocatoria ordinaria .....	8
4.2. Convocatoria extraordinaria .....	8
5. Bibliografía .....	8
6. Cómo comunicarte con tu profesor .....	8
7. Recomendaciones de estudio .....	9

## 1. Datos básicos de la asignatura/módulo

<b>ECTS</b>	6 ECTS (150 HORAS)
<b>Carácter</b>	OBLIGATORIA
<b>Idioma/s</b>	ESPAÑOL
<b>Modalidad</b>	PRESENCIAL
<b>Trimestre/Semestre</b>	1º SEMESTRE

## 2. Presentación de la asignatura/módulo

El propósito de la asignatura es el de estudiar la evolución de los videojuegos y videoconsolas desde los primeros años de la industria, hasta la actualidad, haciendo un repaso de los cambios sociales relacionados con los videojuegos.

## 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.
- 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.

### 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.

- 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.

**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, CB3, CT01, CT02, CT06, CT12, CE7	RA1

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación del estudiante a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones Magistrales	12,5 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h
Exposición 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
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,25 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA1	Actividad 1 Actividad 2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Exposición de trabajos Investigaciones y Proyectos Trabajo autónomo	UA 1
RA1	Actividad 3 Actividad 4	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Exposición de trabajos Investigaciones y Proyectos Trabajo autónomo	UA 2
RA1	Actividad 5 Actividad 6	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Exposición de trabajos Investigaciones y Proyectos Trabajo autónomo	UA 3
RA1	Actividad 7 Actividad 8	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Tutoría, seguimiento académico y evaluación	UA 4
RA1	Actividad 9 Actividad 10	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Exposición de trabajos Investigaciones y Proyectos Trabajo autónomo	UA 5
RA1	Actividad 11 Actividad 12	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Exposición de trabajos Investigaciones y Proyectos Trabajo autónomo	UA 6
RA1	Actividad 13 Actividad 14	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Exposición de trabajos Investigaciones y Proyectos Trabajo autónomo	UA 7
RA1	Actividad 15 Actividad 16 Actividad 17	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas Trabajo en grupo de carácter integrador Tutoría, seguimiento académico y evaluación	UA 8

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

## 4. Seguimiento y Evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividades 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15	<p>Conoce los distintos eventos e hitos históricos más relevantes de los videojuegos de una determinada época.</p> <p>Responde preguntas sobre hechos históricos relacionados con los videojuegos de una determinada época.</p>	15%
Actividades 2, 4, 6, 10, 12, 14	<p>Busca información acerca de un hito, evento histórico, dispositivo o videojuego de una determinada época, la sintetiza y expone oralmente en clase.</p> <p>Utiliza técnicas y habilidades comunicativas para defender un trabajo de investigación sobre un hito, evento histórico, dispositivo o videojuego de manera expositiva ante el profesor y sus compañeros.</p>	20%
Actividades 8, 16	Pruebas de conocimiento teórico. Dos exámenes parciales.	30%
Actividad 17	<p>Buscan información acerca de los hitos, eventos históricos, dispositivos y/o videojuego de una determinada época, la sintetizan y exponen oralmente.</p> <p>Proyecto de investigación y exposición grupal sobre todos los hitos, eventos históricos, dispositivos y/o videojuegos acaecidos en un espacio temporal determinado.</p>	35%

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

#### 4.1. 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.

#### 4.2. Convocatoria extraordinaria

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

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

### 5. 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.

### 6. Cómo comunicarte con tu profesor

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla. ¡Es posible que alguno tenga tu misma duda!



Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

## **7. Recomendaciones de estudio**

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.

**[Anexo con información detallada en el Campus Virtual]**