

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMU)

ASIGNATURA : Videojuegos: Historia, Formatos y Géneros (3334)

TIPO DE ASIGNATURA : Teórica

MODALIDAD : Presencial

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

GRUPO: 2627-M1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativa (OP)

ECTS: 6,0

CURSO: 3º

TEMPORALIDAD: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: PABLO JOSÉ DE ANDRÉS MARTÍN

EMAIL: pjandres@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Jueves a las 18:00 horas

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES :

- Graduado Grado en Comunicación Audiovisual (Universidad Europea Miguel de Cervantes)

EXPERIENCIA PROFESIONAL :

- Tiene experiencia en el ámbito profesional de 6 años en el sector Privado (Pablo J. de Andrés es Senior Technical Artist con más de 6 años de experiencia en la industria del videojuego AAA, desarrollando títulos para PC, PlayStation 5 y Xbox Series X/S, en estudios de Estados Unidos y Europa (2020-actualidad). Inició su carrera profesional en Striking Distance Studios, donde participó en el desarrollo de "The Callisto Protocol". Posteriormente se incorporó a Flying Wild Hog, formando parte del desarrollo de "Tomb Raider: Legacy of Atlantis". Actualmente desarrolla su actividad profesional en GSC Game World, contribuyendo al desarrollo de "S.T.A.L.K.E.R. 2" y otros proyectos no anunciados.)

EXPERIENCIA INVESTIGADORA :

- 2 años (Previamente a su trayectoria profesional en el sector de los videojuegos, formó parte de grupos de investigación en la UEMC (2018-2020), donde colaboró en proyectos relacionados con nuevas tecnologías aplicadas al patrimonio. Destacan el desarrollo de reconstrucciones virtuales en el proyecto "PAIRV360: Aprendizaje Inmersivo en Realidad Virtual 360" y el proyecto "Arte Patrimonial", emitido como serie de documentales en La 8 de Castilla y León y posteriormente orientado a la recuperación y difusión digital del patrimonio histórico-artístico de la provincia de Valladolid.)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

GRANDES COMPETENCIAS :

- GC1 - Competencia para la adquisición de las bases y fundamentos de la comunicación: Diagnosticar, analizar, valorar y relacionar las distintas corrientes audiovisuales desde una perspectiva global proveniente de conocimientos propios de la sociología, las teorías de la comunicación y el análisis del discurso, la

historia, el derecho, la economía o la comunicación corporativa, y asegurando un ejercicio de la comunicación audiovisual de calidad.

- GC4 - Competencia para el desarrollo de la creatividad audiovisual: Conocer y aplicar las distintas corrientes audiovisuales, así como desarrollar la capacidad creativa para el desarrollo de productos audiovisuales desde cualquiera de sus vertientes de producción.
- GC6 - Competencia para el emprendimiento y la innovación: Analizar y valorar el entorno mediático y de la comunicación audiovisual, así como el científico-tecnológico, económico, político y social, identificando necesidades de adaptación del mercado comunicativo y oportunidades de innovación; elaborar y liderar estrategias de cambio o emprendimiento, valorando adecuadamente riesgos y fortalezas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE :

El alumno será capaz de:

- CO1.1 - Conocer los principios sociológicos, económicos, históricos, políticos, jurídicos, artísticos y comunicativos.
- CO1.2 - Comprender la relación entre las distintas áreas de conocimiento y su vínculo con la comunicación audiovisual.
- HD1.1 - Analizar los fenómenos socio-culturales para la producción en la comunicación audiovisual.
- HD1.2 - Aplicar los conocimientos básicos en sociología, economía, historia, política, legislación, arte y comunicación en el ejercicio de la profesión de la comunicación audiovisual.
- SC1.1 - Interpretar los fenómenos sociológicos, económicos, históricos, políticos, jurídicos, artísticos y comunicativos para comprender los hechos actuales y realizar creaciones audiovisuales de calidad.
- SC1.2 - Desempeñar la comunicación audiovisual desde una perspectiva global.
- CO4.1 - Conocer las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- CO4.2 - Comprender los diferentes aspectos surgidos de la evolución y desarrollo de los elementos constructivos de una pieza audiovisual.
- SC4.1 - Interpretar y valorar las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- CO6.1 - Conocer el entorno mediático, científico-tecnológico, económico, político y social para el emprendimiento.
- CO6.2 - Comprender el mercado comunicativo y sus oportunidades para la innovación.
- HD6.1 - Analizar las necesidades de innovación del mercado comunicativo.
- SC6.1 - Identificar e interpretar las oportunidades de emprendimiento en el ámbito de la comunicación audiovisual.
- SC6.2 - Desempeñar el rol de emprendedor innovador.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA :

La asignatura Videojuegos: historia, formatos y géneros permite contextualizar y ahondar en el desarrollo histórico y las características de los videojuegos para diferenciarlos, obteniendo una visión global y crítica.

CONTENIDOS MÍNIMOS :

El videojuego como producto audiovisual.

Historia de los videojuegos: génesis y evolución.

Géneros, formatos y clasificación de los videojuegos.

RECURSOS DE APRENDIZAJE :

- Recursos didácticos: Casos, Recursos multimedia
- Recursos tecnológicos : Herramientas de presentación, Recursos de gamificación
- Recursos audiovisuales: Vídeos y podcast

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

1. **TEMA 1. LOS VIDEOJUEGOS COMO PRODUCTO AUDIOVISUAL**
 1. Los videojuegos como producto audiovisual interactivo.
 2. Relación entre plataformas, formatos y géneros.
 3. Industria, público y difusión internacional.
2. **TEMA 2. DEL JUEGO EXPERIMENTAL AL VIDEOJUEGO COMO MEDIO DE MASAS**
 1. Orígenes mecánicos, informáticos y experimentales.
 2. La comercialización de los videojuegos arcade y domésticos.
 3. La expansión global del videojuego en ordenadores y dispositivos portátiles.
 4. Transformación del mercado, consolidación de los géneros y aplicaciones del videojuego.
3. **TEMA 3. LOS VIDEOJUEGOS EN LA ERA MULTIMEDIA Y DE LA CONECTIVIDAD**
 1. Los entornos tridimensionales y la transformación audiovisual de los videojuegos.
 2. La expansión del juego online y el surgimiento de los e-sports.
 3. La distribución digital del videojuego y el auge del desarrollo independiente.
 4. La revolución de los smartphones y la diversificación del videojuego.
4. **TEMA 4. LOS VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA PARTICIPATIVA DE LAS PLATAFORMAS**
 1. Los videojuegos como medio para espectadores y el auge de las retransmisiones en directo.
 2. La economía de las plataformas y la monetización en los videojuegos.
 3. Las tecnologías emergentes y la transformación de la producción.
 4. Los futuros retos tecnológicos, culturales y de preservación de los videojuegos.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Daniel García Raso (2018): *Eso no estaba en mi libro de la historia de los videojuegos..* Almuzara. ISBN: 978-84-17558-09-3
- Kent, Steven L. (2021): *The ultimate history of video games, Volume 1: from Pong to Pokemon - the story behind the craze that touched our lives and changed the world..* Crown. ISBN: 978-0-7615-3643-7
- Kent, Steven L. (2021): *The ultimate history of video games, Volume 2: Nintendo, Sony, Microsoft, and the billion-dollar battle to shape modern gaming..* Crown. ISBN: 978-1-9848-2543-8

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

- de la Hera, T. (2019). *Digital gaming and the advertising landscape.* Amsterdam University Press. ISBN: 978-1003693932
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming.* MIT Press. ISBN: 978-0262017374
- Consalvo, M. (2016). *Atari to Zelda: Japan's videogames in global contexts.* MIT Press. ISBN: 978-0262034395
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games.* Yellow Ant. ISBN: 978-0956507204
- Tony Mott (2011). *1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir.* Grijalbo. ISBN: 978-8425346187
- Wolf, M. J. P. (Ed.). (2015). *Video games around the world.* MIT Press. ISBN: 978-0262527163
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., & de Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing.* McGill-Queen's University Press. ISBN: 978-0773525436
- Brookhaven National Laboratory. (n.d.). *The first video game?*
<https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>
- Computer History Museum. (n.d.). *Graphics & games: Timeline of computer history.*
<https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>
- Computer History Museum. (2022, November 30). *50 years of fun with Pong.*
<https://computerhistory.org/blog/50-years-of-fun-with-pong/>
- Microsoft. (1996, June 13). *Microsoft ships Direct3D.*
<https://news.microsoft.com/source/1996/06/13/microsoft-ships-direct3d/>
- Microsoft. (2002, August 13). *Xbox Live to launch on one-year anniversary of console launch.*

<https://news.microsoft.com/source/2002/08/13/xbox-live-to-launch-on-one-year-anniversary-of-console-launch/>

- Apple. (2018, July 5). *The App Store turns 10*. <https://www.apple.com/newsroom/2018/07/app-store-turns-10/>
- Nintendo. (n.d.). *Nintendo history*. <https://www.nintendo.com/en-gb/Hardware/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html>
- NVIDIA. (2024, October 11). *How the world's first GPU leveled up gaming and ignited the AI era*. <https://blogs.nvidia.com/blog/first-gpu-gaming-ai/>
- PlayStation. (n.d.). *1994: PlayStation history timeline*. <https://www.playstation.com/en-us/playstation-history/1994-ps-one/>

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

TIPO DE ASIGNATURA :

Teórica

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

Las clases teóricas se desarrollarán mediante exposiciones del profesor, apoyadas en recursos visuales que facilitarán la comprensión de los conceptos clave y sentarán las bases para su posterior aplicación práctica.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Se realizarán actividades prácticas relacionadas con los contenidos abordados, en las que el alumnado participará activamente, favoreciendo la reflexión y la construcción colectiva del conocimiento.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Se plantearán actividades de investigación que permitan al alumnado descubrir y aplicar los conocimientos de manera individual y mediante dinámicas de colaboración en grupo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS :

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Esta planificación estimada podrá verse modificada por causas ajenas a la planificación académica inicialmente presentada. El profesor informará a los estudiantes de los cambios puntuales que puedan producirse.

Planificación por temas:

- **Semana 1 - 2:** Tema 1 (incluyendo los contenidos mínimos de *El videojuego como producto audiovisual y Géneros, formatos y clasificación de los videojuegos*).
- **Semana 3 - 6:** Tema 2 (incluyendo los contenidos mínimos de *Historia de los videojuegos: génesis y evolución y Géneros, formatos y clasificación de los videojuegos*).
- **Semana 7 - 10:** Tema 3 (incluyendo los contenidos mínimos de *Historia de los videojuegos: génesis y evolución y Géneros, formatos y clasificación de los videojuegos*).
- **Semana 11 - 15:** Tema 4 (incluyendo los contenidos mínimos de *El videojuego como producto audiovisual, Historia de los videojuegos: génesis y evolución y Géneros, formatos y clasificación de los videojuegos*).

Planificación por prácticas y pruebas:

- **Semana 3:** Práctica escrita individual.
- **Semana 7:** Prueba escrita parcial 1.
- **Semana 11:** Prueba escrita parcial 2.
- **Semana 15:** Práctica oral grupal.
- **Convocatoria ordinaria:** Prueba escrita parcial 3 y recuperación de las pruebas parciales 1 y 2 no superadas.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES :

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	EF	¿Se evalúa en CO?	Sistema evaluación	¿Se mantiene en CE?	Convocatoria extraordinaria
Pruebas Escritas Parciales Pruebas de respuesta corta y tipo test para evaluar los conocimientos de los temas 2, 3 y 4. La prueba parcial correspondiente al tema 4 se realizará en la convocatoria ordinaria e incluirá también las pruebas parciales no superadas.								X			X						X	Pruebas escritas:60%	X	Si no se obtiene una calificación mínima de 5 sobre 10 en cada una de las pruebas escritas parciales individuales, el estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria y superar nuevamente todas las pruebas escritas parciales superadas o no superadas.
Práctica Escrita Individual Práctica escrita para evaluar los conocimientos del tema 1.			X														X	Ejecución de prácticas:10%	X	Si no se obtiene una calificación mínima de 5 sobre 10, el estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria y superar una nueva práctica escrita individual.
Práctica Oral Grupal Presentación oral en grupo de un tema proporcionado por el profesor.															X		X	Pruebas orales:20%	X	Si no se obtiene una calificación mínima de 5 sobre 10, el estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria y superar una nueva práctica oral, que en esta convocatoria será individual.
Técnicas de Observación El docente evaluará la asistencia, la participación y la proactividad en el aula a lo largo de todo el curso.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	Técnicas de observación:10%		

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria, la asignatura cuenta con cuatro bloques de actividades de evaluación. Para superar la asignatura en esta convocatoria, el estudiante deberá obtener una calificación mínima de 5 sobre 10 en cada una de las pruebas escritas parciales individuales, así como en cada uno de los restantes bloques de actividades evaluables. Si no supera alguna de las pruebas escritas parciales individuales (Semana 7 y Semana 11), podrá recuperarla en la Prueba Escrita Parcial 3 (Evaluación Final).

Porcentajes de cada bloque de actividades:

- **Práctica Escrita Individual (10 %)** - Semana 3: Práctica escrita para evaluar los conocimientos del tema 1.
- **Pruebas Escritas Parciales (60 %)** - Semana 7, Semana 11 y Evaluación Final: Pruebas de respuesta corta y tipo test sobre los temas 2, 3 y 4.
- **Práctica Oral Grupal (20 %)** - Semana 15: Presentación oral en grupo de un tema proporcionado por el profesor.
- **Técnicas de Observación (10 %)** - Todas las semanas: Evaluación de la asistencia, participación y proactividad en el aula a lo largo de todo el curso.

Información complementaria:

- Los trabajos que presenten plagio, ya sea parcial o total, serán calificados con un cero (0).
- No se admitirán trabajos entregados con retraso respecto a la fecha límite señalada. Los trabajos no entregados serán calificados con un cero (0).
- La acumulación de tres o más errores ortográficos supondrá el suspenso de la prueba.
- El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial tendrá una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del

estudiante, además de reflejarse en su evaluación continua y final, podrá acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En la convocatoria extraordinaria, la asignatura cuenta con tres bloques de actividades de evaluación. Para superar la asignatura en esta convocatoria, el estudiante deberá obtener una calificación mínima de 5 sobre 10 en cada uno de los bloques de actividades evaluables. Se conservarán las calificaciones de los bloques de actividades superados en la convocatoria ordinaria.

Porcentajes de cada bloque de actividades:

- **Prueba Escrita Global (70 %):** Prueba de respuesta corta y tipo test sobre los temas 2, 3 y 4.
- **Práctica Escrita Individual (10 %):** Práctica escrita para evaluar los conocimientos del tema 1.
- **Práctica Oral Individual (20 %):** Presentación oral individual de un tema proporcionado por el profesor.

Información complementaria:

- Los trabajos que presenten plagio, ya sea parcial o total, serán calificados con un cero (0).
- No se admitirán trabajos entregados con retraso respecto a la fecha límite señalada. Los trabajos no entregados serán calificados con un cero (0).
- La acumulación de tres o más errores ortográficos supondrá el suspenso de la prueba.
- El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial tendrá una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarse en su evaluación continua y final, podrá acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Tipo de asignatura	Pruebas escritas	Pruebas orales	Ejecución práctica	Técnicas de observación
Teórica	60 %	20 %	10 %	10 %