



## Guía docente

# 804229 - IVJ - Industria de los Videojuegos

Última modificación: 17/07/2025

**Unidad responsable:** Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

**Unidad que imparte:** 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

**Titulación:** GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

**Curso:** 2025

**Créditos ECTS:** 6.0

**Idiomas:** Catalán, Inglés

## PROFESORADO

**Profesorado responsable:** Hurtado, Daniel

**Otros:**

## METODOLOGÍAS DOCENTES

- Método expositivo / lección magistral.
- Clase participativa.
- Estudio de casos.
- Aprendizaje basado en problemas y en exposiciones y defensas de prácticas o trabajos.
- Trabajo Autónomo.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Describir el concepto de industria del videojuego, integrando los roles profesionales implicados y sus funciones.
- Recordar la historia de los videojuegos, mediante su relación con la evolución de la tecnología y los diferentes géneros de videojuegos que han existido.

## HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00

**Dedicación total:** 150 h



## CONTENIDOS

### Introducción a la industria de los videojuegos

**Descripción:**

Industria del Videojuego: Concepto.

Agentes implicados y cadena de valor de la industria del videojuego.

Análisis de los datos más relevantes sobre la industria del videojuego en Catalunya y España.

**Dedicación:** 10h

Grupo grande/Teoría: 8h

Aprendizaje autónomo: 2h

### Historia de los videojuegos

**Descripción:**

Evolución de la Industria del Videojuego. Principales hitos.

Relación entre la evolución tecnológica y la evolución de la industria del videojuego.

**Dedicación:** 21h

Grupo grande/Teoría: 8h

Aprendizaje autónomo: 13h

### El proceso de desarrollo

**Descripción:**

Proceso de creación de un videojuego: fases y tareas.

**Dedicación:** 23h

Grupo grande/Teoría: 8h

Aprendizaje autónomo: 15h

### Modelo organizativo y perfiles profesionales

**Descripción:**

Organización y perfiles profesionales implicados en la creación de videojuegos.

**Dedicación:** 23h

Grupo grande/Teoría: 8h

Aprendizaje autónomo: 15h

### Herramientas y tecnologías

**Descripción:**

Tecnologías y programas informáticos que se utilizan en la creación de videojuegos.

**Dedicación:** 23h

Grupo grande/Teoría: 8h

Aprendizaje autónomo: 15h



## Clasificación de los videojuegos

### Descripción:

Criterios de clasificación y géneros de videojuegos.

### Dedicación:

23h

Grupo grande/Teoría: 8h

Aprendizaje autónomo: 15h

## Modelos de negocio

### Descripción:

Modelos de negocio y financiación en la industria del videojuego.

### Dedicación:

27h

Grupo grande/Teoría: 12h

Aprendizaje autónomo: 15h

## ACTIVIDADES

### Práctica 1. Análisis de la evolución de un género de videojuegos

#### Descripción:

En la práctica 1 el estudiante deberá elaborar, en grupo, un documento sobre la evolución de un género de videojuegos. Será necesario analizar el origen y los principales momentos de evolución de su historia, por qué se produjeron esas evoluciones, por qué son relevantes y cómo se relacionan con la industria.

#### Dedicación:

12h

Aprendizaje autónomo: 6h

Actividades dirigidas: 6h

### Práctica 2. Análisis reflexivo - Ponencias

#### Descripción:

Para la correcta evaluación de la práctica 2, el estudiante se personará y participará activamente en turno de Q&A en una serie de ponencias impartidas por distintos profesionales de la industria del videojuego. Ulteriormente, y como máximo después de la siguiente sesión, entregará un análisis grupal y reflexivo de cada ponencia que deberá responder, como mínimo, a una serie de preguntas estipuladas por el profesorado de la asignatura. Se valora la capacidad de relación del análisis de cada ponencia con el contenido del curso, así como la capacidad de análisis y comparación con el background y conocimientos previos de los estudiantes. La actividad responde a una dinámica de autoevaluación que será explicada en detalle durante la primera sesión del curso.

#### Dedicación:

50h

Aprendizaje autónomo: 40h

Actividades dirigidas: 10h



## SISTEMA DE CALIFICACIÓN

---

Prácticas y actividades:

- Práctica 1, con una ponderación del 10% de la nota final de la asignatura.
- Práctica 2, con una ponderación del 15% de la nota final de la asignatura.
- Portfolio de actividades, con una ponderación del 15% de la nota final de la asignatura.

Examen Parcial:

- 1 examen parcial con una ponderación del 25% de la nota final de la asignatura.

Examen Final:

- 1 examen final con una ponderación del 25% de la nota final de la asignatura.

Participación y actitud de aprendizaje, con una ponderación del 10% de la nota final de la asignatura.

Los estudiantes que hayan suspendido en la evaluación continua se pueden presentar en re-evaluación (siempre y cuando la nota sea diferente a NP). La calificación obtenida en la re-evaluación sustituye, en caso de ser superior, a las notas de los exámenes parcial y final. La nota final de la asignatura, calculada a partir del examen de re-evaluación, no podrá ser superior a 5.

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

## NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

---

Una parte de las prácticas se pueden realizar durante las clases con profesor. Los estudiantes también deberán dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horas de clase), para realizar estas prácticas.

La evaluación de las prácticas no comporta sólo la resolución de las mismas, sino también la presentación que se haga de los resultados cuando el grupo sea requerido para ello durante las clases y la realización de los documentos correspondientes que deberán depositarse en el aula del campus virtual que se habilite a tal fin.

Los documentos deberán completar siguiendo las instrucciones que en ellos se dan, especialmente en cuanto a la rotulación de los nombres de archivo y la estructura del contenido. En ningún caso se modificará la maquetación del documento ni se guardará en un formato o versión que no sea el indicado. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir y es, por tanto, objeto de evaluación.

## BIBLIOGRAFÍA

---

### Básica:

- DeMaria, R.; Wilson, J.L. High score!: la historia ilustrada de los videojuegos. 3ª ed. Madrid: McGraw-Hill Interamericana, 2002. ISBN 9788448137045.
- Kent, Steven L.. The Ultimate History of Video Games (volume 1). Crown, 2001. ISBN 978-0761536437.
- Kent, Steven L.. The Ultimate History of Video Games (volume 2). Crown, 2021. ISBN 978-1984825438.
- Keith, Clinton. Agile Game Development whith Scrum. Addison Wesley, 2010. ISBN 0-321-61852-1.

### Complementaria:

- Rabin, Steve. Introduction to game development. Hingham, Mass: Charles River Media, 2005. ISBN 9781584503774.

## RECURSOS

---

### Otros recursos:

Otros recursos:



Gama Sutra

<http://www.gamasutra.com/> />

International Web Developers Association

<http://www.igda.org> />

Game Career Guide

<http://www.gamecareerguide.com/>