

Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	Contenido teórico	Actividades (4 puntos)	Eventos (2 puntos)	Trabajo final (6 puntos)
Semana 1	Tema 1. El diseñador de juegos 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. ¿Qué es un <i>game designer</i> ? 1.3. Habilidades técnicas del diseñador 1.4. Habilidades psicológicas del diseñador 1.5. Roles en el departamento de diseño 1.6. Diez consideraciones finales		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales (0,1 punto cada una) Test Tema 1 (0,15 puntos)	Trabajo final de la asignatura Este trabajo tendrá un valor de 6 puntos sobre la nota final de la asignatura, que se sumará a la puntuación obtenida en las dos columnas de la izquierda (evaluación continua). Ten en cuenta que la suma de las puntuaciones de todas las actividades de la evaluación continua es de 6 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 4 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).
Semana 2	Tema 2. Historia de los videojuegos: los inicios 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. El juego a lo largo de la historia 2.3. Videojuegos: precursores de los precursores		Foro: ¿Por qué jugamos? (experiencias y sensaciones al jugar a videojuegos) (0,75 puntos)	
Semana 3	Tema 2. Historia de los videojuegos: los inicios (continuación) 2.4. El padre de los videojuegos 2.5. El nacimiento de la industria		Test Tema 2 (0,15 puntos)	
Semana 4	Tema 3. Historia de los videojuegos: los 8 bits 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. El despertar del sol naciente 3.3. El genio que soñaba despierto 3.4. La era de los microordenadores y la crisis del 83			
Semana 5	Tema 3. Historia de los videojuegos: los 8 bits (continuación) 3.5. Un fontanero al rescate 3.6. El videojuego más vendido de todos los tiempos 3.7. En busca de aventuras	Caso práctico: Reflexión (2 puntos)	Test Tema 3 (0,15 puntos)	
Semana 6	Tema 4. Historia de los videojuegos: los 16 bits 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Un competidor supersónico 4.3. Guerra en el frente oriental 4.4. La irrupción de un gigante			
Semana 7	Tema 4. Historia de los videojuegos: los 16 bits (continuación) 4.5. La época dorada de los videojuegos 4.6. Más allá de los 16 bits 4.7. Monstruos de bolsillo		Test Tema 4 (0,15 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (4 puntos)	Eventos (2 puntos)	Trabajo final (6 puntos)
Semana 8	Entrega de trabajo final de la asignatura			
Semana 9	Tema 5. Historia de los videojuegos: década del 2000 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. La caída del erizo 5.3. La reina de las consolas 5.4. Nintendo reacciona 5.5. Microsoft entra en juego			
Semana 10	Tema 5. Historia de los videojuegos: década del 2000 (continuación) 5.6. La era moderna de los videojuegos 5.7. Pequeñas gigantes 5.8. Las hermanas mayores 5.9. La verdadera revolución		Test Tema 5 (0,15 puntos)	
Semana 11	Tema 6. Historia de los videojuegos: presente 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Una nueva generación 6.3. Intentando repetir el éxito			
Semana 12	Tema 6. Historia de los videojuegos: presente (continuación) 6.4. Más aspirantes al trono 6.5. No solo de exclusivas vive el <i>gamer</i>	Caso práctico: Análisis (2 puntos)	Test Tema 6 (0,15 puntos)	
Semana 13	Tema 7. Importancia de los videojuegos 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Beneficios sociales de los videojuegos 7.3. Beneficios de los videojuegos en el aprendizaje			
Semana 14	Tema 7. Importancia de los videojuegos (continuación) 7.4. Aplicación de los videojuegos en la enseñanza 7.5. Aplicación de los videojuegos en la salud 7.6. Juegos serios 7.7. Referencias		Test Tema 7 (0,15 puntos)	
Semana 15	Elaboración del trabajo final de la asignatura			
Semana 16	Entrega del trabajo final de la asignatura			