

EVOLUCIÓN DE LA INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS (5º edición)

Este curso analiza la historia de los videojuegos, mostrando especial énfasis en la manera en que se comunican los jugadores con la máquina. Para ello se van presentando distintos videojuegos, los dispositivos que se utilizaron con ellos y las empresas que los hicieron posibles, analizando las diferentes tendencias que generaron y algunas curiosidades sobre ellos.

DESARROLLO

El curso se podrá realizar de forma virtual entre el 22 de febrero y el 5 de marzo de 2010. La dedicación estimada es de 40 horas para poder completar satisfactoriamente el curso. Durante el curso los profesores estarán a disposición de los alumnos para la resolución de dudas a través de la plataforma Studium.

CONTENIDO

El curso está estructurado en temas que muestran información sobre diferentes épocas, compañías y dispositivos:

- EL PRIMER VIDEOJUEGO: PONG
 - Prof. María Luisa Pérez Delgado
- "MATAMARCIANOS" O MÁQUINAS "DE MARCIANITOS"
 - Prof. Juan Carlos Matos Franco
- PACMAN Y LOS JUEGOS DE LABERINTOS (MAZE GAMES)
 - Prof. Juan Carlos Matos Franco
- JUEGOS EN CASA: VIDEOCONSOLAS
 - Prof. María Luisa Pérez Delgado
- EL LASERDISC: PELICULAS COMO VIDEOJUEGOS
 - Prof. Beatriz González Martín
- ET, ¿EL PEOR VIDEOJUEGO DE LA HISTORIA?
 - Prof. Juan Carlos Matos Franco
- JUEGOS DE PLATAFORMAS
 - Prof. José Escuadra Burrieza
- AVENTURAS GRÁFICAS, GRÁFICO-CONVERSACIONALES Y CONVERSACIONALES
 - Prof. Juan Carlos Matos Franco
- JUEGOS DE INGENIO
 - Prof. José Escuadra Burrieza
- EMOCIONES: SEXO Y VIOLENCIA
 - Prof. Juan Carlos Matos Franco
- JUEGOS DE ESTRATEGIA
 - Prof. José Luis Pérez Iglesias
- JUEGOS EN TERCERA PERSONA
 - Prof. Natividad Antón Iglesias
- REALIDAD SUBJETIVA (JUEGOS EN PRIMERA PERSONA)
 - Prof. Manuel Pablo Rubio Cavero

Se facilitará un chat y un foro en los que se podrá participar con el fin de analizar y completar todos estos aspectos, así como realizar una opinión o valoración personal de los mismos.

Además se proporcionarán versiones (demostrativas o completas, en función de la licencia de uso disponible) de los juegos que se analizan, así como emuladores de máquinas, sistemas y ordenadores mostrados.

EVALUACIÓN

Se realizará una evaluación continua del seguimiento del curso realizado por el alumno mediante las herramientas que proporciona la plataforma virtual, especialmente del acceso y la participación. Además se realizan encuestas o consultas sobre los contenidos fundamentales del curso.