

Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales  
Talleres extracurriculares 2025-2

**Nombre del taller:** Análisis de videojuegos Clásicos

**Modalidad:** Presencial y Virtual

**Descripción:** El taller tiene la finalidad de analizar el videojuego como objeto de estudio serio desde enfoques históricos, sociales, comunicaciones, culturales, políticos y hermenéuticos. La estructura de análisis que se plantea en cada sesión fomenta el proceso crítico de los asistentes sobre productos tecnológicos culturales partiendo desde la evolución tecnológica de los juegos de video, así como su influencia en los últimos 50 años.

**Objetivo:** Generar estrategias analíticas de los productos digitales interactivos y su relación con la sociedad partiendo de la evolución de tecnológica de a mediados del siglo pasado, de la misma forma este taller fomenta la valorización de los medios interactivos como elementos centrales para investigaciones académicas, procesos de desarrollo de software y los trabajos multidisciplinarios de los videojuegos.

**Perfil de participantes:**

- Ser usuarios de Discord -esto en la modalidad virtual-.
- Personas mayores de edad.
- Investigadores, profesores, alumnos, desarrolladores de videojuegos, deportistas electrónicos y cualquier persona interesada en los videojuegos.

# Universidad Nacional Autónoma de México

## Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

### Talleres extracurriculares 2025-2

#### **Cupo máximo:**

- 30 alumnos en presencial
- 40 alumnos en virtual

#### **Contenidos, ejes temáticos y actividades.**

En cada sesión se les pedirá a los asistentes analizar una obra cinematográfica, literaria o gráfica para relacionarlo con el tema de la clase de la misma forma se les pedirá un análisis breve sobre el juego de video que se presentó en la clase pasada.

#### **Metodología**

Cada sesión Taller de análisis de videojuegos funcionará en cuatro etapas, mismas que en su totalidad durarán en promedio dos horas:

- Primera etapa: se hace una presentación del tema a discutir donde se ofrecen algunos datos y antecedentes que explican cuál será el hilo conductor en la sesión. (30 minutos).
- Segunda etapa: se proporciona teoría y conceptos viables para el estudio del videojuego con relación al tema a discutir con la intención de abrir el debate y conocer los fenómenos del videojuego (20 min).
- Tercera etapa: se aplicará una actividad en relación con el tema para facilitar la comprensión de los alumnos y como un primer acercamiento al desarrollo de videojuegos (30 min).
- Cuarta etapa: Los alumnos jugaran los títulos a analizar o (en modelo hibrido) o se realizará una dinámica gameplay con el cual los alumnos pueden acercarse a los juegos y que los alumnos apliquen los modelos analíticos vistos en el taller. (40 min)

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Talleres extracurriculares 2025-2

**Cronograma de trabajo**

Sesión	Tema	Objetivo
1	Pong – Aventur	Conocer los orígenes de la industria del videojuego, así como los nombres de los creativos y las firmas comerciales internacionales más importantes.
2	Space invaders – Pitfall	Identificar las particularidades del contexto en que se crean los videojuegos. Reconocer la matriz cultural propia de una región que diseña los juegos de video y las diferencias que guarda con otras latitudes de creativos de juego digital.
3	Pacman - Dragon's lair	Analizar el proceso de desarrollo de la narrativa del videojuego y las diferentes formas de construcción de un relato mediante la interacción y la construcción de significados por parte del jugador.
4	Tetris – Contra	Comprender la base de los videojuegos de estrategia. Entender los conflictos bélicos que influyeron en la evolución del videojuego, así como la representación de estos y su influencia que originaron.
5	Crahs del 80	Analizar las características de los diseños malos en videojuegos y las causas relacionadas con fenómenos económicos, políticos, sociales y culturales que generan desequilibrios en su industria, así como el cierre de compañías completas.
6	Super Mario - Bros Sonic	Conocer las características del diseño de personajes para videojuegos, su relación con el proceso de significación, la importancia de narrativas y tramas articuladas de manera interactiva.
7	Videojuegos independientes - Piratería	Conocer las diversas propuestas de desarrollo de videojuegos por diferentes tipos de comunidades de la época, añadiendo el análisis del proceso de reproducción, distribución, y adquisición de un producto.
8	Zelda - Metroid	Analizar el proceso de desarrollo de un escenario mediante su función dentro del videojuego resaltando en como se han

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Talleres extracurriculares 2025-2

		adaptado diferentes formas de proyección nacientes del cine, fotografía y otras presentaciones artísticas.
9	Splathause - Monkey island	Comprender las primeras propuestas de distribución, desarrollo, adquisición e interacción de videojuegos mediante diferentes tipos tecnológicos, así como la influencia de los videojuegos para la evolución tecnológica de la época.
10	La abadía del crimen - Comic Zone	Examinar el fenómeno de la transmedia y su relación con el videojuego mediante un análisis de la ecología de medios de las décadas del 70, 80 y 90.
11	Quake - Mario Kart 64	Comprender la evolución tecnológica del videojuego, resaltando las nuevas formas de jugabilidad que influyeron en la creación de software y hardware de diferentes sistemas de los primeros años de la década del 90.
12	Another Word - Alone in the dark	Estudiar el uso de mensajes musicales, voces humanas o computarizadas, efectos de audio y silencios como elementos del propio lenguaje del videojuego, con ellos se entenderá la importancia y el nacimiento de diferentes géneros los cuales implementan diversos ambientes sonoros como el caso del survival horror y otros relacionados a la ciencia ficción.
13	Fenómeno de las multimedias - Mortal Kombat	Indagar en las diferentes aplicaciones de los videojuegos para la divulgación de temas sociales, históricos, científicos y culturales mediante la construcción de significados durante el acto de juego y las diferentes formas de representaciones de violencia.
14	Pokémon - Snake	Examinar el desarrollo de elementos tecnológicos portátiles y la relación del consumo de videojuegos. Revisar como se construye una franquicia y el proceso de la vida de un producto tecnológico.
15	Metal Slug - Castlevania	Analizar la evolución del desarrollo de los videojuegos de la década del 90, así como su influencia para la creación de juegos posteriores. Estudiar como se generan conceptos de interacción sociales mediante la tecnología.
16	Residet Evil - Heart of Darkness	Comprender la influencia que tiene los juegos clásicos mediante los fenómenos remake y demake mediante la creación de capital cultural.

Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales  
Talleres extracurriculares 2025-2

**Criterios de evaluación**

- Participación del 80% a lo largo de taller
- Tener el 80% de asistencia
- Entrega final de un ensayo donde integren los siguientes parámetros:
  - Ensayo escrito que expongan su experiencia personal y el valor de por los menos 5 temas vistos a lo largo del taller con vinculación a la actualidad de los juegos de video.
  - Integrar de 5 imágenes dentro del documento donde se vinculen sus ideas escritas con las gráficas.
  - Cumplir con las fechas de entrega en tiempo y forma.
  - Extensión de 7 a 12 cuartillas -sin contar portada ni bibliografía-.

**Bibliografía**

(Coords)José Angel Garfias Frias, D. C. (2020). *Industrias creativas y procesos de transformación: Streaming, videojuegos y cultura visual*. CDMX: UNAM.

Alonso, J. E. (2024). *El impacto de los videojuegos en el aprendizaje de inglés en estudiantes mexicanos a nivel media superior*. Santa Cruz, Acatlán, Estado de México: UNAM.

ArsGames. (2015). <https://arsgames.net/>. Recuperado el 1 de 11 de 2023, de <https://arsgames.net/recursos/videojuegos-radicales/homozapping/>

ArsGames. (2018). *El aprendizaje en el juego: tecnoludismo para el pensamiento crítico*. Madrid España: Asociación Arsgames.

Barbero, J. M. (1997). *De los medios a mediaciones*. México: GG Media.

Carrubba, L. (2024). *videojuegos en disputa: las experiencias videolúdicas y los juegos que vendrán*. Recuperado el 25 de Marzo de 2024, de [issuu.com](https://issuu.com/aguaderramada/docs/videojuegos_-_imprensa_-_ok_agosto): [https://issuu.com/aguaderramada/docs/videojuegos - imprenta - ok agosto](https://issuu.com/aguaderramada/docs/videojuegos_-_imprensa_-_ok_agosto)

# Universidad Nacional Autónoma de México

## Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

### Talleres extracurriculares 2025-2

Diodato, R. (2011). *Estética del virtual*. Ciudad de México: Universidad iberoamericana.

Galicia, E. (2023). *El videojuego como espacio para la articulación de sentido. La construcción de capital cultural social a partir de las prácticas comunicativas en las comunidades de videojuegos en línea*. CDMX: UNAM.

Ong, W. (1999). *Oralidad y escritura: Tecnología de la palabra*. México DF: Fondo de cultura económica.

Scolari, C. C. (2015). *Ecología de los medios: Entornos evoluciones e interpretaciones*. Editorial Gedisa.

#### **Requerimientos de taller**

Para asistir a las clases virtuales

- Cuenta en discord -no es necesario tener cuenta de paga (Nitro)-.
- Internet y equipo de cómputo.
- Cuenta de Gmail para acceder al material.

Para asistir a las clases presenciales

- Cuaderno para realizar apuntes.
- Cuenta de Gmail para acceder al material.
- Celular con acceso a internet para acceder a los materiales.

#### **Nombre completo del tallerista:**

Sergio García Gerardo

**Correo electrónico:** [gega.21@outlook.com](mailto:gega.21@outlook.com)

#### **Semblanza**

Lic. en Comunicación por Centro Universitario Internacional de México, actualmente se encuentra Maestrando en el programa de posgrado de Comunicación en la UNAM donde se ha inclinado en investigar las vías de comunicación que componen al videojuego para interactuar con el jugador, ha impartido cursos y ponencias sobre temas relacionados a los

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Talleres extracurriculares 2025-2

nuevos medios socio-digitales en el Centro Cultural El Rule y en la Facultad de Filosofía y letras de la UNAM donde es ilustrador y editor en la Revista estudiantil “El Alffylar”, tiene estudios de comunicación y hermenéutica de la imagen por la UACM, ha sido asistente de producción, colaborador y editor de contenidos en Radio Fórmula, también participa en proyectos de desarrollo de Serious Games de difusión del patrimonio cultural e histórico a cargo de la Coordinación Nacional de Conservación del patrimonio Cultural y el INAH, ha colaborado en el desempeño de diseño y estudio de videojuegos con temáticas sociopolíticas y culturales en Arsgames con sede en España.