

DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

107113 - HISTÒRIA I INDÚSTRIA DELS VIDEOJOCs

Informació general

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Alfons Palacios González
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Ignasi Medà Calvet [<imeda@tecnocampus.cat>](mailto:imeda@tecnocampus.cat)

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà
- Anglès

Les classes s'impartiran normalment en català i castellà. Tanmateix, sovint s'utilitzaran recursos escrits (articles, llibres, etc.) i vídeos (documentals, reportatges, etc.) que seran en anglès.

Competències que es treballen

Específica

- V1. Demostrar coneixements de la història dels videojocs i analitzar els videojocs referents amb arguments fonamentats en base a criteris d'avaluació contextualitzats en el marc històric i cultural.

Bàsiques i Generals

- G9_Capacitat per a resoldre problemes amb iniciativa, presa de decisions, autonomia i creativitat. Capacitat per a saber comunicar i transmetre els coneixements, habilitats i destreses de la professió d'enginyer tècnic en informàtica

Transversal

- T1_Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats a cada titulació
- T2_Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membres més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

Descripció

Història i indústria dels videojocs s'endinsa en l'aspecte multidisciplinar, cultural i històric dels videojocs, tant des del punt de vista del professional (el videojoc com a aglutinador de qualsevol tecnologia informàtica puntera) com des d'un punt de vista general (enginyeria, art, creativitat, entreteniment, psicologia, negoci, etc.).

Es repassaran els punts més rellevants de l'àrea dels videojocs: els videojocs com a mitjà cultural i d'entreteniment, els principals fabricants i programadors, controladors, màquines arcade, ordinadors i microordinadors, el paper actiu i co-productiu dels jugadors, importància de la contextualització dels videojocs en els seus espais de producció i difusió, etc.

D'aquesta manera l'estudiant rebrà una formació molt valuosa no només per dedicar-se a la indústria de l'entreteniment sinó a qualsevol altre context cultural.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura l'estudiant o estudianta ha de ser capaç de:

- Descriure la història dels productes interactius i videojocs, així com la tipologia i estètica dels mateixos.
- Contextualitzar un joc en el marc històric i cultural referent.
- Diferenciar els diversos gèneres, així com les diferents generacions de consoles.
- Conèixer els principals programadors i fabricants de la història dels productes interactius d'arreu del món, Espanya i Catalunya.
- Analitzar els diversos perfils que requereix la indústria dels videojocs.
- Avaluar els punts forts i febles d'un videojoc de manera raonada i exemplificada.

Metodologia de treball

Les activitats, amb excepció del Vídeo resum, es faran de manera individual.

Els treballs s'entregaran en digital a través d'una carpeta penjada a l'intranet del Tecnocampus.

Metodologia docent

Les hores lectives comptaran amb els següents formats de classe:

- **Classes de teoria:** s'explicaran els conceptes teòrics principals de l'assignatura, promovent la participació dels alumnes en tot moment.
- **Càpsules de vídeo:** Per a explicar certs conceptes o veure exemples gràfics als que ens referim. Poden ser càpsules de vídeo:
 - Gameplays
 - Trailers
 - Teasers
 - Etc.
- **Visualització de documentals:** permetran contextualitzar temes que posteriorment es desenvoluparan a classe.
- **Estudis de casos:** S'aprofundirà en diversos exemples de situacions en les que s'ha trobat la indústria.
- **Seminaris de debat sobre articles i treballs acadèmics:** Per entendre l'estat actual i històric dels videojocs, es debatran de forma col·lectiva les idees i crítiques suscidades per la lectura dels textos proposats prèviament.
- **Classes magistrals:** On diversos experts donaran el seu punt de vista sobre la indústria i explicaran la seva experiència personal. Després es debatrà amb els alumnes.

Continguts

1. Què és un videojoc?

1. Què és un videojoc.
2. Xifres de la indústria dels videojocs a Espanya.
3. Tipologies de gèneres de videojocs.
4. Identitats "gamer".
5. Importància dels videojocs com a mitjà cultural

2. Història dels videojocs i la informàtica

1. Els primers aparells i els seus creadors.
2. Tipologies de generacions de consoles i ordinadors.
3. Arcades, controladors i handhelds.
4. Anàlisis d'empreses referents i la seva implicació en la indústria actual: Atari, Sega, Nintendo, etc.

3. Una Edat d'Or dels videojocs a Espanya?

1. Història dels videojocs a Espanya des de finals dels 70 fins a principis dels 90.
2. Principals empreses de software espanyoles i els seus protagonistes.
3. Causes que van accelerar el final de la suposada "Edat d'Or" al país.
4. Estudi de cas sobre un dels primers videojocs espanyols: "Bugaboo (La Pulga)".

4. El rol actiu dels usuaris/jugadors en el desenvolupament de la indústria dels videojocs

1. Informatització i irrupció de la informàtica de consum.
2. El boom dels primers microordinadors (1980-1990).
3. Dels espais quotidians al mercat: els joves programadors "autodidactes".

4. Co-producció dels videojocs: autoaprenentatge, programació, i intercanvi de videojocs.
5. Importància de les revistes informàtiques i de videojocs: el cas de Microhobby.
6. Els mercats ambulants: espais alternatius de negoci... i "pirateria".

5. Desenvolupament de la indústria dels videojocs fins avui

1. Sony i Play Station: una nova forma d'entendre i ampliar la indústria dels videojocs.
2. El sector es diversifica: videojocs per a tota la família.
3. Principals empreses capdavanteres i personatges rellevants.
4. El boom del videojoc independent (indie): història i casos d'èxit.

6. Masterclass amb professionals en actiu de la indústria

1. Contacte directe amb persones actives i rellevants dins de la indústria dels videojocs on explicaran la seva experiència.
2. Les tipologies de perfils que existeixen dins de la indústria.

No totes les masterclass proposades seran definitives. Tot dependrà de l'agenda del ponent i la seva disponibilitat.

Les diverses masterclass s'aniran realitzant durant tot el transcurs de l'assignatura.

Activitats d'aprenentatge

Amb l'objectiu de recollir evidència de l'assoliment dels resultats d'aprenentatge esperats, es realitzaran les següents activitats de caràcter avaluatiu:

Títol de l'activitat 1: **Vídeo resum**

Realització per equips d'un vídeo sobre un creador/programador de videojocs.

Cal entregar el projecte mitjançant un vídeo penjat a Youtube i enllaçat a la Intranet del Tecnocampus.

El vídeo resumirà en un temps màxim de 3 minuts les aportacions bàsiques sobre un personatge relacionat amb el món dels videojocs.

El creador/programador s'escollirà mitjançant una llista tancada de personatges que proposarà el tutor a classe.

No es podran repetir personatges i, per tant, cada equip de treball tindrà un projecte diferent.

El resultat de l'activitat s'incorporarà a l'avaluació de l'assignatura amb un valor del 20% de la nota final.

Títol de l'activitat 2: **Redacció teòrica/Assaig**

Caldrà realitzar una redacció teòrica sobre un tema escollit per l'alumne i que haurà d'estar relacionat amb el context actual o històric de la indústria dels videojocs.

Aquest assaig haurà d'estar correctament escrit i seguint les normes bàsiques de publicacions acadèmiques.

L'assaig s'haurà d'entregar a la intranet del Tecnocampus dins del termini proposat pel tutor.

El resultat de l'activitat compta un 10% de la nota final.

Títol de l'activitat 3: **Articles i lectures**

Lectura sobre dos articles/treballs acadèmics que es proposaran a classe i s'hauran de llegir en un horari fora de l'aula.

Després de la seva lectura, l'alumne/a haurà d'entregar una crítica personal sobre cada un dels textos a la Intranet del Tecnocampus, i en el termini proposat pel tutor.

Els temes tractats per cada un dels articles es debatran col·lectivament a classe.

El resultat de l'activitat compta un 10% de la nota final.

Títol de l'activitat 4: **Examen parcial**

Examen d'avaluació continua de l'alumne/a.

El resultat de l'activitat s'incorporarà a l'avaluació de l'assignatura amb un valor del 20% de la nota final.

Presentar-se a l'examen és obligatori per passar l'assignatura. D'altra banda, l'alumne tindrà un No Presentat.

Títol de l'activitat 5: **Examen final**

Examen d'avaluació final de l'alumne/a.

El resultat de l'activitat s'incorporarà a l'avaluació de l'assignatura amb un valor del 20% de la nota final.

Presentar-se a l'examen és obligatori per passar l'assignatura. D'altra banda, l'alumne tindrà un No Presentat.

Sistema d'avaluació

L'avaluació de l'assignatura és la següent:

- Vídeo: 20%
- Redacció/Assaig: 10%
- Articles i lectures: 10%
- Examen parcial: 20%
- Examen final: 20%
- Participació i actitud: 20%

Si no es lliuren els treballs i exercicis, la nota màxima a la que es pot aspirar és un 5.

Si l'alumne no justifica una no-assistència a classe se li posarà una falta. Si falta un 20% de les classes sense justificar suspèn el 20% corresponent a participació i actitud. Si l'alumne no assisteix a classe, quedarà automàticament suspès de tota l'assignatura.

Les activitats no lliurades en el termini especificat comptaran com un 0.

Si l'alumne no es presenta a l'examen final quedarà directament suspès de l'assignatura.

Només els alumnes amb l'assignatura suspesa poden anar a recuperació per intentar pujar nota. Si l'alumne no es presenta a l'examen de recuperació, suspèn l'assignatura. La nota global màxima a la que pot aspirar un alumne que es presenta a l'examen de recuperació és un 5.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- DONOVAN, Tristan; GARRIOTT, Richard. "Replay: The history of video games". Lewes: Yellow Ant, 2010.
- ESTEVE, Jaume. "Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español (I)", 2012.
- ESTEVE, Jaume. "Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español (II)", 2012.
- GUINS, Raiford. "Game after: A cultural study of video game afterlife". MIT Press, 2014.
- KENT, Steven. "La gran historia de los videojuegos". Nova, 2016.
- [MEDÀ CALVET, Ignasi. "Desarrollo, difusión e impacto social y cultural de los videojuegos de 8 bits en España \(1983-1992\)". Tesis doctoral: Universitat Autònoma de Barcelona - CEHIC, 2018.](#)
- MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. "Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society". Routledge, 2018.
- PLANELLS, Antonio José. "Videojuegos y mundos de ficción". Ediciones Cátedra, 2015.
- PURSELL, Carroll. "From Playgrounds to PlayStation: The Interaction of Technology and Play". JHU Press, 2015.
- TOST, Gina; BOIRA, Oriol. "Vida Extra: Els videojocs com no els has vist mai", 2014.

Complementaris

Bibliografies

- BISSELL, Tom. "Extra lives: Why video games matter". Vintage, 2011.
- ENSMINGER, Nathan. "The computer boys take over: Computers, programmers, and the politics of technical expertise". Mit Press, 2012.
- ESTEVE, Jaume (ed.). "Obsequium: un relato cultural, tecnológico y emocional de La abadía del crimen". Ocho Quilates, 2014.
- HICKS, Marie. "Programmed inequality: How Britain discarded women technologists and lost its edge in computing". MIT Press, 2017.
- JENKYNS, Henry. "Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración", 2009.
- JUUL, Jesper. "The art of failure: An essay on the pain of playing video games". Mit Press, 2013.
-

KOCUREK, Carly A. "Coin-operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade". University of Minnesota Press, 2015.

- LATORRE, Óliver Pérez. "El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego". Ed. Laertes, 2012.
- MOTT, Tony. "1001 Videojuegos a los que hay que jugar antes de morir". Barcelona: Grijalbo, 2011.
- NEWMAN, James. "Videogames". Routledge, 2012.
- POOLE, Steven. "Trigger happy: Videogames and the entertainment revolution". Arcade Publishing, 2004.
- RAVENTÓS, Cristian López. "El videojuego como práctica discursiva contemporánea. Pokémon y la naturalización de la realidad social neoliberal". Tesis Doctoral: Universitat Autònoma de Barcelona, 2013.
- REMESAL, Víctor Navarro. "Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos". Shangrila Textos Aparte, 2016.
- S.T.A.R. "Cohetes rosas sobre cielos Nintendo". STAR-T Magazine Books, 2016.
- WRIGHT, Will; BOGOST, Ian. "Persuasive games: The expressive power of videogames". Mit Press, 2007.