

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106111 - HISTÒRIA I INDÚSTRIA DELS VIDEOJOC

Informació general

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Víctor Manuel Navarro Remesal <vnavarro@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès. Addicionalment, poden haver-hi lectures recomanades en altres llengües europees (francès, italià...).

Competències que es treballen

Específica

- E1. 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.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.

Transversal

- T1. Comunicar en un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i d'acord amb les necessitats que tindran els graduats i graduades.
- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

Descripció

L'assignatura d'Història i Indústria dels Videojocs (6 ECTS) suposa una primera aproximació als aspectes multidisciplinars, culturals i històrics dels videojocs, en el marc de la matèria de Disseny i Creació de Jocs. Es treballa des de la perspectiva històrica del videojoc, els jugadors/usuaris, les empreses i els contextos socials i culturals on es difonen. L'assignatura consta de sessions teòriques, la visualització de vídeos i la co-producció de coneixement a partir de la interacció constant entre professor i alumnes. Per assolir els coneixements, l'assignatura avalua per un costat els coneixements teòrics i l'actitud i participació de manera individual i, per l'altre, la capacitat de treballar en grup.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19. D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

El Tecnocampus posarà a l'abast del professorat i l'alumnat les eines digitals necessàries per poder dur a terme l'assignatura, així com guies i recomanacions que facilitin l'adaptació a la modalitat no presencial.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura els estudiants han de ser capaços de:

- E1.1: Descriure la història dels productes interactius i videojocs, així com la tipologia i estètica dels mateixos.
- E1.2: Contextualitzar un joc en el marc històric i cultural referent.
- E1.3: Diferenciar els diversos gèneres, així com les diferents generacions de consoles.
- E1.4: Conèixer els principals programadors i fabricants de la història dels productes interactius d'arreu del món, Espanya i Catalunya.
- E1.5: Analitzar els diversos perfils que requereix la indústria dels videojocs.
- E1.6: Avaluar els punts forts i febles d'un videojoc de manera raonada i exemplificada.

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball: classes magistrals, presentacions, càpsules de vídeo, estudi de casos, recerca i lectura crítica d'articles.

Continguts

Tema 1. Introducció. Què és un joc i què és jugar?

Play i game

El joc, la societat, la cultura.

Metodologies i criteris historiogràfics

Tema 2. Preservació

Estratègies i criteris

Agents. Museus i heritatge

Fracassos i rareses

Tema 3. Ancestres del videojoc

Jocs de taula, populars i analògics

Jocs mecànics i electromecànics

Joguines visuals

Experiments informàtics

Tema 4. Inicis del videojoc

Abans de Pong

L'Edat Daurada dels arcade

Primers sistemes

El crash americà

Tema 5. Els 8 i 16 bits

Japó: Sega, Nintendo i altres

Microordinadors

El videojoc al PC. L'aventura gràfica

Primeres 3D

Tema 6. De les 3D al joc online

L'arribada de PlayStation

El salt online

El boom indie

7.4 La revolució casual

Tema 7. Història del videojoc a Espanya

Inicis

Jocs i figures rellevants

Mites de l'Edat Daurada

Distribució a Espanya

Coproduccions i presència internacional

Tema 8. Història de la VR

Primers conceptes i experiments

Els 90. Ambicions i fracassos

Implantació. Una nova pantalla?

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:

A1. Treball en grup: Vídeo resum (Evidència dels resultats d'aprenentatge E1.2 i E1.6)

Realització i presentació per equips d'un vídeo sobre un creador/programador de videojocs. El vídeo resumirà en un temps màxim de 3 minuts les aportacions bàsiques sobre un personatge relacionat amb el món dels videojocs.

A2. Treball individual: Redacció d'un assaig teòric (Evidència dels resultats d'aprenentatge E1.2 i E1.6)

Els alumnes hauran d'escriure un assaig seguint les normes bàsiques de publicacions acadèmiques, i sobre un tema relacionat amb els contextos històrics de la indústria dels videojocs.

A3. Exercicis a casa: Lectura d'articles i resum crític (Evidència dels resultats d'aprenentatge E1.2, E1.5, i E1.6)

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.

A4. Examen parcial: Examen d'avaluació continua de l'alumne (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

Presentar-se a l'examen és obligatori per passar l'assignatura. En cas contrari, l'alumne tindrà un No Presentat.

A5. Examen final: Examen d'avaluació final de l'assignatura (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

Presentar-se a l'examen és obligatori per passar l'assignatura. En cas contrari, l'alumne tindrà un No Presentat.

Criteris generals de les activitats:

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els criteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informará de les dates i format del lliurament de l'activitat.

Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Treball en grup: Vídeo resum 20%

A2. Treball individual: Redacció d'un assaig teòric 20%

A3. Exercicis a casa: Lectura d'articles i resum crític 10%

A4. Examen parcial: Examen d'avaluació continua de l'alumne 20%

A5. Examen final: Examen d'avaluació final de l'assignatura 30%

Nota final = $A1 \times 0,2 + A2 \times 0,2 + A3 \times 0,1 + A4 \times 0,2 + A5 \times 0,3$

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.

- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a la Cap d'estudis la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recuperació:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació equivaldrà a la nota final.
- En cas de superar la recuperació, la nota final màxima de l'assignatura serà de 7.

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.
- HUIZINGA, Johan. "Homo Ludens" Ils 86. Routledge, 2014.
- KENT, Steven. "La gran historia de los videojuegos". Nova, 2016.
- 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.
- WOLF, Mark P. "Video Games Around the World". MIT Press, 2015.
- ZAGALO, Nelson. "Videojogos em Portugal. História, tecnologia e arte". FCA Editora, 2013.

Complementaris

Bibliografies

- DONOVAN, Tristan. "It's All a Game: A Short History of Board Games". Thomas Dunne Books, 2017.
- ESTEVE, Jaume (ed.). "Obsequium: un relato cultural, tecnológico y emocional de La abadía del crimen". Ocho Quilates, 2014.
- GORGES, Florent. "La historia de Nintendo: 1983-2016. Famicom o Nintendo Entertainment System". Héroes de papel, 2019.
- HICKS, Marie. "Programmed inequality: How Britain discarded women technologists and lost its edge in computing". MIT Press, 2017.
- JENKINS, 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.
- NAVARRO REMESAL, Víctor. "Cine Ludens. 50 diálogos entre el juego y el cine". Editorial UOC, 2019.
-

NEWMAN, James. "Videogames". Routledge, 2012.

- 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.
- WILLIAMS, Andrew. "History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction". Routledge, 2017.
- WRIGHT, Will; BOGOST, Ian. "Persuasive games: The expressive power of videogames". Mit Press, 2007.