

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

### 107113 - HISTÒRIA I INDÚSTRIA DELS VIDEOJOC

#### Informació general

- Curs acadèmic 2022/23
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
  - Víctor Manuel Navarro Remesal <[vnavarro@tecnocampus.cat](mailto:vnavarro@tecnocampus.cat)>

#### Llengües de docència

- 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...).

#### Presentació de l'assignatura

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.

#### Competències/Resultats d'aprenentatge

##### 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.

##### 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

No definides

## 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 alters

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?

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

No definides

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

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.