

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106111 - HISTÒRIA I INDÚSTRIA DELS VIDEOJOCs

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Víctor Manuel Navarro Remesal <vnnavarro@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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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.

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

Històries locals, plataformes menors, història ignorada. El cas Femicom.

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. Anys 70. Atari.

Abans de Pong

L'Edat Daurada dels arcade

Primers sistemes

El crash americà. Atari Shock.

Tema 5. Els 8 bits. Nintendo. Microordinadors i PC.

Japó: Sega, Nintendo i altres

Microordinadors

El videojoc al PC. L'aventura gràfica

Tema 6. Anys 90. Els 16 bits.

Japó: Sega, Nintendo i altres

Primeres 3D

Tema 7. Sony. Arribada de les 3D, el CD i l'online

L'arribada de PlayStation

CD, FMV

El salt online

Tema 8. La revolució casual i la revolució indie

La revolució casual

La revolució indie

Tema 9. Història del videojoc a Espanya

Inicis

Jocs i figures rellevants

Mites de l'Edat Daurada

Distribució a Espanya

Coproduccions i presència internacional

Tema 10. Història de la VR

Primers conceptes i experiments

Els 90. Ambicions i fracassos

Implantació. Una nova pantalla?

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 05 - Igualtat de gènere
- 04 - Educació de qualitat

Sistema d'avaluació i qualificació

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

A1. Treball en grup: Gameplay comentat (video) 30%

A2. Treball en grup: Lectura d'articles i presentació 20%

A3. Examen parcial 1: Examen d'avaluació continua de l'alumne 10%

A4. Examen parcial 2: Examen d'avaluació continua de l'alumne 10%

A5. Examen parcial 3: Examen d'avaluació continua de l'alumne 10%

A6. Examen final: Examen d'avaluació final de l'assignatura 20%

Nota final = $A1 \times 0,3 + A2 \times 0,2 + A3 \times 0,10 + A4 \times 0,10 + A5 \times 0,10 + A6 \times 0,20$

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.
- En el cas de detectar un plagi, copia o frau en qualsevol activitat o prova avaluable aquesta obtindrà automàticament una qualificació final de 0. Addicionalment, en casos de còpia o frau, és responsable de la conducta tant qui copia com qui deixa copiar, i les conseqüències de la conducta afecten tots els estudiants implicats en l'actuació irregular. Independentment del suspens provocat pel plagi, copia o frau, el professor comunicarà a la Direcció del Departament la situació per a que es prenguin les mesures aplicables en matèria de règim sancionador i la incoació del pertinent expedient disciplinari.
- Les faltes d'ortografia, les incorreccions en la redacció i els problemes formals i tècnics específics de l'assignatura es penalitzaran amb 0,10 punts, fins un màxim de 2 punts, en totes les activitats i proves avaluables.
- Cal presentar-se a l'examen final. En cas contrari, l'alumne tindrà un NP de l'assignatura i no es podrà presentar a recuperació.
- Tres de les cinc activitats amb NP impliquen que no s'ha seguit l'assignatura i comporten un NP.

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