

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

106111 - HISTÒRIA I INDÚSTRIA DELS VIDEOJOCOS

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Bàsica
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Víctor Manuel Navarro Remesal vnnavarro@tecnocampus.cat

Llengües de docència

- Català

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

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

Activitats i Sistema d'avaluació

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 10%

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 30%

Nota final = $A1 \times 0,3 + A2 \times 0,1 + A3 \times 0,10 + A4 \times 0,10 + A5 \times 0,10 + A6 \times 0,30$

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 substitueix la de l'examen final

Bibliografia i Recursos

- DONOVAN, Tristan. "It's All a Game: A Short History of Board Games". Thomas Dunne Books, 2017.
- 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.
- GORGES, Florent. "La historia de Nintendo: 1983-2016. Famicom o Nintendo Entertainment System". Héroes de papel, 2019.
- GUINS, Raiford. "Game after: A cultural study of video game afterlife". MIT Press, 2014.
- HICKS, Marie. "Programmed inequality: How Britain discarded women technologists and lost its edge in computing". MIT Press, 2017.
- HUIZINGA, Johan. "Homo Ludens" IIs 86. Routledge, 2014.
- Juul, J. (2010). A casual revolution: Reinventing video games and their players. MIT press.
- KENT, Steven. "La gran historia de los videojuegos". Nova, 2016.
- 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.
- MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. "Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society". Routledge, 2018.
- NEWMAN, James. "Videogames". Routledge, 2012.
- Nicoll, B. (2019). Minor platforms in videogame history. Amsterdam University Press.
- 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.
- Pelletier-Gagnon, J. (2024). Space and Play in Japanese Videogame Arcades. Taylor & Francis.
- REMESAL, Víctor Navarro. "Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos". Shangrila Textos Aparte, 2016.
- Swalwell, Melanie, Ndalianis, Angela, and Stuckey, Helen. "Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives." Routledge, 2017.
- WOLF, Mark P. "Video Games Around the World". MIT Press, 2015.
- WRIGHT, Will; BOGOST, Ian. "Persuasive games: The expressive power of videogames". Mit Press, 2007.
- Zagal, J. P., & Edwards, B. (2024). Seeing Red: Nintendo's Virtual Boy. MIT Press.
- DONOVAN, Tristan; GARRIOTT, Richard. "Replay: The history of video games". Lewes: Yellow Ant, 2010.
- SWALWELL, Melanie (Ed.). (2021). Game history and the local. Springer Nature.
- WILLIAMS, Andrew. "History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction". Routledge, 2017.