

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

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Bàsica
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Víctor Manuel Navarro Remesal <vnavarro@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

Bàsica

- B1_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que tingui la seva base en l'educació secundària general, i s'acostumi a trobar a un nivell que, tot i que amb el suport de llibre de text avançats, inclogui també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- B3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científica o ètica

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

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinar 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

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

No definides

Activitats i Sistema d'avaluació

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

A1. Treball en grup: Gameplay comentat (video) amb anàlisi històric i perspectiva regional/internacional (competència: ciutadania global) 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.
- Adicionalment, 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.
- Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.
 - 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.
 - Seguint la normativa, l'ús del mòbil i l'ordinador només està permès quan sigui necessari per a les activitats formatives i, de base, queda fora del moment a moment de l'aula.

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.
- 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.
- 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" lls 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 (Ed.). (2021). Game history and the local. Springer Nature.
- 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.
- Pérez Latorre, O.; Navarro Remesal, V.; Fernández Vara, C. Fragmentos y microhistorias del videojuego europeo. Shangrila, 2024.
- Ross, Edward. Gamish: Una historia gráfica de los videojuegos. Reservoir Books, 2022.
- WILLIAMS, Andrew. "History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction". Routledge, 2017.