

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

241112 - HISTÒRIA DELS VIDEOJOCs

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- 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 dels Videojocs (6 ECTS) suposa una primera aproximació als aspectes multidisciplinars, culturals i històrics dels videojocs, en el marc de la matèria de Cultura. 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.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homo?fobes, tra?nsfobes i discriminato?ries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- RAE 2.1 - Descriure la història dels productes interactius i els videojocs, així com la tipologia, estètica i context històric dels mateixos.
- RAE 2.3 - Reconèixer els creadors més importants de la història dels productes interactius de tot el món, Espanya i Catalunya.

No definides

Continguts

Tema 1. Introducció. Preservació

Metodologies i criteris historiogràfics

Estratègies i criteris

Agents. Museus i heritatge

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

Fracassos i rareses

Tema 2. Ancestres del videojoc

Jocs de taula, populars i analògics

Jocs mecànics i electromecànics

Joguines visuals

Experiments informàtics

Tema 3. Inicis del videojoc. Anys 70. Atari.

Abans de Pong

L'Edat Daurada dels arcade

Primers sistemes

El crash americà. Atari Shock.

Tema 4. Microordinadors i PC. 70s, 80s i 90s

Microordinadors

El videojoc al PC. L'aventura gràfica

Tema 5. Els 8 bits. Nintendo.

Japó: Sega, Nintendo i altres

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.

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 30%

A2. Treball en grup: Lectura d'articles i presentació 10%

A3. Treball individual: estudi dels aspectes internacionals de la història del videojoc i la seva recerca (CCT3 - Ciutadania global) 10%

A4. Examen parcial 1: Examen d'avaluació continua de l'alumne 10%
A5. Examen parcial 2: 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.
- Juul, J. (2010). A casual revolution: Reinventing video games and their players. MIT press.
- SWALWELL, Melanie (Ed.). (2021). Game history and the local. Springer Nature.
- WOLF, Mark P. "Video Games Around the World". MIT Press, 2015.
- 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.