

2020/2021

## **Gèneres en videojocs / MO35453**

Codi: 104737

Crèdits: 6

Tipus: OB Curs: 2 Semestre: 1

### **Titulació**

Comunicació interactiva

### **Professor de contacte**

Nom: Dr. Israel David Martínez Espinosa

Correu electrònic: IsraelDavid.Martinez@uab.cat

### **Ús d'idiomes**

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: No

Grup íntegre en espanyol: Sí

### **Equip docent**

Dr. Israel David Martínez Espinosa

### **Prerequisits**

No hi ha prerequisits.

### **Objectius**

1. Conèixer la història dels videojocs, així com les generacions de les consoles.
2. Conèixer els conceptes bàsics dels videojocs en la indústria de l'entreteniment contemporània.
3. Dominar les eines conceptuals necessàries per a realitzar anàlisi dels diferents tipus de gèneres en videojocs.

## **Competències**

- Buscar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de missatges, treballs acadèmics, exposicions, etc.
- Crear propostes conceptuals, en diferents gèneres, per a videojocs.
- Diferenciar i aplicar les principals teories, elaboracions conceptuals i enfocaments de la comunicació interactiva.
- Gestionar el temps de manera adequada i ser capaç de planificar tasques a curt, mitjà i llarg termini.
- Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.
- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.

## **Resultats d'aprenentatge**

1. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.
2. Diferenciar el que és substancial del que rellevant en els documents de l'assignatura.
3. Dominar els recursos fonamentals narratius per crear propostes adaptades a videojocs i inscriure-les en un gènere concret.
4. Exposar per escrit i oralment la síntesi de les anàlisis realitzades.
5. Identificar i comparar els gèneres en videojocs.
6. Interpretar i discutir documents de les principals teories sobre videojocs.
7. Planificar i executar treballs narratius.
8. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrant la planificació individual i / o grupal aplicada.
9. Reconèixer la divisió i combinació dels diferents gèneres de videojocs en la indústria de l'entreteniment.

## **Continguts**

1. Videojocs, mercat, característiques, gèneres i funció social.
2. La música en els videojocs.
3. Els primers videojocs.
4. El món després de *Space Invaders*.
5. Japó i els videojocs arcade.
6. Atari, jocs i gèneres.

7. El llegat d'Atari.
8. La potència de Nintendo.
9. La dificultat en els jocs clàssics.
10. *Game & Watch*, jocs i gèneres.
12. Els jocs per a ordinadors.
13. *Nintendo Entertainment System*, la NES. Jocs i gèneres.
14. Una història de SEGA.
15. La consola *Mega Drive*, jocs i gèneres.
16. La *Game Boy*, jocs i gèneres.
17. La *Super Nintendo*, jocs i gèneres.
18. Els gèneres fonamentals.
19. De la sisena a la generació actual.

## Metodologia

La metodologia de l'assignatura es basa en:

1. Les sessions teòriques estaran dedicades a presentar i discutir els conceptes teòrics.
2. Les classes pràctiques estaran destinades a presentar casos d'anàlisi.
3. Les tutories estaran destinades a orientar als estudiants en les seves anàlisis de videojocs.

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura. Es penjarà també al Campus Virtual on l'alumnat podrà trobar la descripció detallada dels exercicis i pràctiques, els diversos materials docents i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura. En cas de canvi de modalitat docent per raons sanitàries, el professorat informará dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.

## Activitats formatives

Títol	HORES	ECTS	RESULTATS D'APRENTATGE
<b>Tipus: Dirigides</b>			
Sessions pràctiques	30	1,2	1,4,7,8
Sessions teòriques	33	1,32	3,5,6,9
<b>Tipus: Supervisades</b>			
Treball activitats d'avaluació	20	0,8	2,7,8
<b>Tipus: Autònomes</b>			
Estudi personal	24	0,96	1,5,9

## Avaluació

[AA] -Examen teòric: representa el 50% de la nota global de l'assignatura sobre conceptes i teories bàsiques tractades.

[AB] -Exercici d'anàlisi: representa el 25% de la nota global de l'assignatura basat en la realització d'un exercici d'anàlisi sobre un videojoc indicat pel professor. Activitat en parelles.

[AC] -Ressenya en vídeo d'un videojoc: representa el 25% de la nota de l'assignatura basada en la realització d'un vídeo explicant les característiques, història, mecànica, gènere d'un videojoc triat pel propi alumne. Activitat individual.

Per poder realitzar la mitjana final cal treure una nota mínima de 4 en totes les activitats (AA, AB i AC).

## Activitats d'avaluació

Títol	Pes	HORES	ECTS	RESULTATS D'APRENANTATGE
Examen	50	3	0,12	2, 3, 5, 6, 9
Exercicis d'anàlisi i ressenya en vídeo	50	40	1,6	1, 4, 7, 8

La metodologia docent i l'avaluació proposades poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

## Plagi

L'estudiant que realitzi qualsevol irregularitat (còpia, plagi, suplantació d'identitat ...) es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació. En cas que es produeixin diverses irregularitats, la qualificació final de l'assignatura serà 0.

## Bibliografia

La bibliografia temàtica serà subministrada al llarg de el curs pel professor de l'assignatura.

### La bibliografia bàsica és:

- DONAVAN, Tristan. (2018). *Replay: La historia de los videojuegos*. Sevilla: Heroes de papel.
- KENT, Steven. (2016). *La gran historia de los videojuegos*. Barcelona: Ediciones B.
- PARREÑO, José Martín. (2010) *Marketing y videojuegos*. Madrid: Esic.

### La bibliografía complementaria és:

- ALTMAN, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós Comunicación. Barcelona: Espasa.
- BENDINELLI, J. (2014). *Push Start: The Art of Video Games*. Hamburg: Edel Germany GmbH.
- BISSELL, T. (2010). *Extralives: Why Video Games Matter*. New York: Pantheon Books.
- COLLINS, K. (2008). *Game Sound*. Massachusetts: The MIT Press.
- COLON, A. y ANYÓ, L. (2015). Argumentos para el clímax: estrategias narrativas en el videojuego de acción y aventuras. En J. Cuesta y J. Sierra (Eds.), *Videojuegos: arte y narrativa audiovisual* (pp. 69-85). Madrid: ESNE.
- D.A. *Computer Games. Evolution of a Medium. Game and Experimentation Landscape*. Catàleg de l'exposició permanent de videojocs del Computer Spiele Museum de Berlín. Karl Marx Allee 93a 10243, Berlín.
- DEMARIA, R., RAND, J., WILSON, L. (2002) *High Score! La historia ilustrada de los videojuegos*. Traducció al castellà de José María Martín. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España S. A. U.
- ESTEVE, J. (1987-1992). *Ocho quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español*. Barcelona: Ed. Ocho quilates.
- GONZÁLEZ, F. (2014) *Super Control. Seria aproximación al mundo del videojuego*. Star-t Magazine Books.
- GORGES, F. (2014) *La Historia de Nintendo. 1889-1980 De los juegos de cartas a Game & Watch*. Traducció al castellà de Cristina Quintana. Sevilla: Ediciones Héroes de Papel.
- HARRIS, B.J. (2014). *Console Wars. Sega, Nintendo, and the Battle That Defined a Generation*. New York: Itbooks.
- KALATA, K. (2014). *Hardcore Gaming 101 Presents: Castlevania*. Estados Unidos: Hardcore Gaming 101.
- KOHLER, Ch. (2016). *Power-Up: How japanese video games gave the world and extra life*. New York: Dover Publications, Inc.
- KUSHNER, D. (2012). *The Unauthorised Behind-The-Scenes Story of Grand Theft Auto*. London: Harper Collins.
- KUSHNER, D. (2004). *Masters of Doom. How Two Guys Created An Empire and Transform the Pop Culture*. New York: Random House.
- LÓPEZ REDONDO, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ediciones Arcade.
- PARKIN, S. (2015). *Death by video game*. London: Serpent's Tail.
- PEPE, F. (2019). *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games*. Bitmap Books Ltd.
- PÉREZ, Ó. (Tesis doctoral, 2010). "Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego al mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso." UPF: <http://www.tdx.cat/handle/10803/7273>

- RELINQUE, J., FERNÁNDEZ, J.M. (2014). *Génesis: guía esencial de los videojuegos españoles de ocho bits*. Sevilla: Ediciones Héroes de Papel.
- SIMMONS, I. y NEWMAN, J. (2018). *A History of Videogames: in 14 consoles, 5 computers, 2 arcade cabinets... and a Ocarina of Time*. Dubai: Carlton Books.
- STUART, K. (2014). *Sega Mega Drive/Genesis: Colected Works*. England: Read-Only Memory Ltd.
- SUÁREZ, A. y PAREJA, A. (2018). *Sobre Mario: De fontanero a leyenda 1981-1996*. Madrid: Star-T MagazineBooks.