

2020/2021

## **Géneros en videojuegos / MO35453**

Código: 104737

Créditos: 6

Tipo: OB    Curso: 2    Semestre: 1

### **Titulación**

Comunicación interactiva

### **Profesor de contacto**

Nombre: Dr. Israel David Martínez Espinosa

Correo electrónico: [IsraelDavid.Martinez@uab.cat](mailto:IsraelDavid.Martinez@uab.cat)

### **Uso de idiomas**

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)

Grupo íntegro en inglés: No

Grupo íntegro en catalán: No

Grupo íntegro en español: Sí

### **Equipo docente**

Dr. Israel David Martínez Espinosa

### **Prerrequisitos**

No hay prerrequisitos.

### **Objetivos**

1. Conocer la historia de los videojuegos, así como las generaciones de las consolas.
2. Conocer los conceptos básicos de los videojuegos en la industria del entretenimiento contemporánea.
3. Dominar las herramientas conceptuales necesarias para realizar análisis de los diferentes tipos de géneros en videojuegos.

## Competencias

- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de mensajes, trabajos académicos, exposiciones, etc.
- Crear propuestas conceptuales, en diferentes géneros, para videojuegos.
- Diferenciar y aplicar las principales teorías, elaboraciones conceptuales y enfoques de la comunicación interactiva.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazo.
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

## Resultados de aprendizaje

1. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.
2. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en los documentos de la asignatura.
3. Dominar los recursos fundamentales narrativos para crear propuestas adaptadas a videojuegos e inscribirlas en un género concreto.
4. Exponer por escrito y oralmente la síntesis de los análisis realizados.
5. Identificar y comparar los géneros en videojuegos.
6. Interpretar y discutir documentos de las principales teorías sobre videojuegos.
7. Planificar y ejecutar trabajos narrativos.
8. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
9. Reconocer la división y combinación de los diferentes géneros de videojuegos en la industria del entretenimiento.

## Contenidos

1. Videojuegos, mercado, características, géneros y función social.
2. La música en los videojuegos.
3. Los primeros videojuegos.
4. El mundo tras *Space Invaders*.
5. Japón y los videojuegos arcade.
6. Atari, juegos y géneros.

7. El legado de Atari.
8. La potencia de Nintendo.
9. La dificultad en los juegos clásicos.
10. *Game & Watch*, juegos y géneros.
12. Los juegos para ordenadores.
13. *Nintendo Entertainment System*, la NES. Juegos y géneros.
14. Una historia de SEGA.
15. La consola *Mega Drive*, juegos y géneros.
16. La *Game Boy*, juegos y géneros.
17. La *Super Nintendo*, juegos y géneros.
18. Los géneros fundamentales.
19. De la sexta a la generación actual.

## Metodología

La metodología de la asignatura se basa en:

1. Las sesiones teóricas estarán dedicadas a presentar y discutir los conceptos teóricos.
2. Las clases prácticas estarán destinadas a presentar casos de análisis.
3. Las tutorías estarán destinadas a orientar a los estudiantes en sus análisis de videojuegos.

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura. Se colgará también en el Campus Virtual donde el alumnado podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y prácticas, los diversos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura. En caso de cambio de modalidad docente por razones sanitarias, el profesorado informará de los cambios que se producirán en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.

## Actividades formativas

Título	HORAS	ECTS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<b>Tipo: Dirigidas</b>			
Sesiones prácticas	30	1,2	1,4,7,8
Sesiones teóricas	33	1,32	3,5,6,9
<b>Tipo: Supervisadas</b>			
Trabajo actividades de evaluación	20	0,8	2,7,8
<b>Tipo: Autónomas</b>			

Estudio personal	24	0,96	1,5,9
------------------	----	------	-------

## Evaluación

[AA]–Examen teórico: representa el 50 % de la nota global de la asignatura sobre conceptos y teorías básicas tratadas.

[AB]–Ejercicio de análisis: representa el 25 % de la nota global de la asignatura basado en la realización de un ejercicio de análisis sobre un videojuego indicado por el profesor. Actividad en parejas.

[AC]–Reseña en vídeo de un videojuego: representa el 25 % de la nota de la asignatura basada en la realización de un vídeo explicando las características, historia, mecánica, género de un videojuego elegido por el propio alumno. Actividad individual.

Para poder realizar la media final es necesario sacar una nota mínima de 4 en todas las actividades (AA, AB y AC).

## Actividades de evaluación

Título	Peso	HORAS	ECTS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Examen	50	3	0,12	2, 3, 5, 6, 9
Ejercicios de análisis y reseña en vídeo	50	40	1,6	1, 4, 7, 8

La metodología docente y la evaluación propuestas pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

## Plagio

El estudiante que realice cualquier irregularidad (copia, plagio, suplantación de identidad...) se calificará con 0 este acto de evaluación. En caso de que se produzcan varias irregularidades, la calificación final de la asignatura será 0.

## Bibliografía

La bibliografía temática será suministrada a lo largo del curso por el profesor de la asignatura.

### La bibliografía básica es:

· 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 es:

- 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.