

**Gèneres en Videojocs**

Codi: 104737  
Crèdits: 6

| Titulació                       | Tipus | Curs | Semestre |
|---------------------------------|-------|------|----------|
| 2503873 Comunicació Interactiva | OB    | 2    | 1        |

**Professor/a de contacte**

Nom: Israel David Martinez Espinosa  
Correu electrònic: israeldavid.martinez@uab.cat

**Utilització d'idiomes a l'assignatura**

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)  
Grup íntegre en anglès: No  
Grup íntegre en català: No  
Grup íntegre en espanyol: Sí

**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**

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi valorant l'impacte social, econòmic i mediambiental.
- Cercar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de missatges, treballs acadèmics, exposicions, etc.
- Concebre, crear, animar i integrar espais, personatges i objectes virtuals i de realitat augmentada.
- Diferenciar i aplicar les principals teories, elaboracions conceptuals i enfocaments reguladors de la comunicació interactiva.
- Gestionar el temps de manera adequada i ser capaç de planificar tasques a curt, mitjà i llarg terminis.
- Integrar coneixements de disseny, llenguatge i tècnica fotogràfica i audiovisual per donar sentit a diferents tipus de contingut.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.
- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

## Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar les desigualtats per raó de sexe/gènere i els biaixos de gènere en l'àmbit de coneixement propi.
2. Analitzar una situació i identificar-ne els punts de millora.
3. Aplicar i adaptar els coneixements previs sobre el llenguatge de la fotografia i els seus conceptes a la composició i creació de sentit al món virtual dels videojocs.
4. Comunicar fent un ús no sexista ni discriminatori del llenguatge.
5. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.
6. Diferenciar allò substancial d'allò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
7. Dominar les tècniques i els recursos narratius per crear històries adaptades als mons virtuals i inscriure-les en un gènere concret.
8. Exposar per escrit i oralment la síntesi de les anàlisis realitzades.
9. Identificar les implicacions socials, econòmiques i mediambientals de les activitats academicoprofessionals de l'àmbit de coneixement propi.
10. Identificar situacions que necessiten un canvi o millora.
11. Planificar i executar treballs narratius.
12. Ponderar els riscos i les oportunitats de les propostes de millora tant pròpies com alienes.
13. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.
14. Proposar nous mètodes o solucions alternatives fonamentades.
15. Proposar projectes i accions que estiguin d'acord amb els principis de responsabilitat ètica i de respecte pels drets humans i els drets fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
16. Proposar projectes i accions que incorporin la perspectiva de gènere.
17. Proposar projectes i accions viables que potenciïn els beneficis socials, econòmics i mediambientals.
18. Reconèixer la divisió de les teories narratives per gèneres en els nous mitjans de lleure virtual.
19. Valorar com els estereotips i els rols de gènere incideixen en l'exercici professional.

## 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. PlayStation

19. Els gèneres fonamentals.

## 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.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

## Activitats formatives

| Títol                          | Hores | ECTS | Resultats d'aprenentatge |
|--------------------------------|-------|------|--------------------------|
| Tipus: Dirigides               |       |      |                          |
| Sessions pràctiques            | 30    | 1,2  | 5, 8, 11, 13             |
| Sessions teòriques             | 33    | 1,32 | 5, 6, 7, 18              |
| Tipus: Supervisades            |       |      |                          |
| Treball activitats d'avaluació | 20    | 0,8  | 5, 8, 13                 |
| Tipus: Autònomes               |       |      |                          |
| Estudi personal                | 24    | 0,96 | 7, 11, 13                |

## 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).

## Plagi

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

## Recuperació

L'alumnat tindrà dret a la recuperació de l'assignatura si ha estat avaluat del conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de 2/3 parts de la qualificació total de l'assignatura.

## Activitats d'avaluació

| Títol                  | Pes | Hores | ECTS | Resultats d'aprenentatge                                  |
|------------------------|-----|-------|------|---|
| [A] Exercici d'anàlisi | 25  | 20    | 0,8  | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18 |
| [B] Ressenya en video  | 25  | 20    | 0,8  | 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 16, 18, 19                      |
| [C] Examen             | 50  | 3     | 0,12 | 5, 7, 8, 18   |

## 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 bibliografia complementària 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 vide- o juego 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 Héroe de Papel.
- HARRIS, B.J. (2014). *Console Wars. Sega, Nintendo, and the Battle That Defined a Generation*. NewYork: 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 Héroe 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.

## Programari

·Setmana 1-4

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.

·Setmana 5-9

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.

·Setmana 10-14

15. La consola *Mega Drive*, jocs i gèneres.

16. La *Game Boy*, jocs i gèneres.

17. La *Super Nintendo*, jocs i gèneres.

18. PlayStation

19. Els gèneres fonamentals.

·Setmana 15

Examen