

## Gèneres en Videojocs

Codi: 104737

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2503873 Comunicació Interactiva	OB	2	1

### Professor/a de contacte

Nom: Pau Lluís Gumiel

Correu electrònic: pau.lluis@uab.cat

### Idiomes dels grups

Podeu accedir-hi des d'aquest [enllaç](#). Per consultar l'idioma us caldrà introduir el CODI de l'assignatura. Tingueu en compte que la informació és provisional fins a 30 de novembre de 2023.

### Prerequisits

No hi ha prerequisits per a cursar l'assignatura, però es valorarà la curiositat de l'alumnat pel món de la ficció i la narrativa, així com pels videojocs.

### Objectius

1. Conèixer el concepte de gènere a la ficció.
2. Estudi dels gèneres a documents de ficció previs al videojoc.
3. Conèixer els elements bàsics d'un videojoc.
4. Conèixer els conceptes bàsics dels videojocs pel que fa a gènere.
5. Identificar les característiques detallades dels videojocs com a artefacte cultural.
6. Analitzar les característiques genèriques d'un videojoc.

### 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 acadèmicoprofessionals 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. Què és el gènere?
2. Els gèneres a ficcions prèvies al videojoc.
3. Què és un videojoc?
4. El concepte del gènere al videojoc.
5. Referents històrics als gèneres del videojoc.
6. El gènere als videojocs en l'actualitat.
7. Què pot passar al futur amb el gènere?

## 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 i defensar les idees plantejades.
3. Les tutories estaran destinades a orientar als estudiants en la seva anàlisi en termes de gènere.

L'anàlisi de les propostes es portarà a terme principalment amb l'anàlisi de documents audiovisuals tant del món del videojoc com de mitjans previs.

A més, l'alumnat haurà de sintetitzar aquests coneixements realitzant una proposta de videojoc.

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			
Seminaris	30	1,2	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
Teoria	33	1,32	1, 2, 4, 5, 6, 7, 10, 16, 18, 19
Tipus: Supervisades			
Treball activitats d'avaluació	20	0,8	1, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19
Tipus: Autònomes			
Lecturas y trabajos	24	0,96	1, 2, 7, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 19

## Avaluació

### Avaluació Contínua

[A] -Elaboració de la idea de videojoc: representa el 40% de la nota global de l'assignatura, on s'ha de reflectir l'adquisició dels diferents conceptes tractats a l'aula. Activitat en grup.

[B] -Estudi de cas: representa el 30% de la nota global, al qual s'ha d'analitzar 3 obres de ficció, una d'elles un videojoc. Activitat individual.

[C] -Activitats i debats a l'aula: representa el 20% de la nota de l'assignatura. Activitats que es portaran a terme a l'aula. Activitat individual.

[D] -Participació en l'aula: 5% de la nota en participació directa i 5% en activitats de ludificació.

### Avaluació única

Examen teòric: 30%. El qual ha de reflectir els continguts estudiats al llarg de l'assignatura.

Estudi d'antecedents: 20%. Estudi de cas de diferents ficcions anteriors al videojoc.

Anàlisi d'un videojoc: 20%. Anàlisi detallada d'una obra de ficció dins del sector videojocs.

Creació d'una proposta de videojoc: 30%. Idea i desenvolupament inicial d'un videojoc.

#### Re-Avaluació:

a) Segons normativa per poder participar en el procés de recuperació, l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat almenys 2/3 del total d'activitats avaluable de l'assignatura.

b) Només es pot recuperar la prova de teoria si l'alumne/a ha obtingut una nota inferior a 4,9. La prova de recuperació consistirà en una prova escrita d'avaluació de coneixements teòrics.

c) La nota obtinguda en la resolució de les activitats 2, 3 i 4 formarà part de la mitjana ponderada de la nota final. Només en cas de suspendre aquesta prova i si l'alumne així ho considera podrà optar a recuperar-la amb una prova de la mateixa índole.

d) Les activitats 2, 3 i 4 no són recuperables i la nota obtinguda en cada treball (ja estigui superat o no) formarà part de la mitjana ponderada de la nota final.

### Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
[A] Elaboració de la idea d'un videojoc	40	18	0,72	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18
[B] Estudi de cas	30	13	0,52	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 15, 16, 18, 19
[C] Activitats i debats a l'aula	20	8	0,32	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 15, 16, 18, 19
[D] Participació a l'aula	10	4	0,16	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 16, 18, 19

### Bibliografia

La bibliografia temàtica es suministrarà, amb més detall, al llarg del semestre.

Bibliografia bàsica:

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós Comunicació. Barcelona: Espasa.

Heussner, Tobias, Kristen Finley, Toya, Brandes Hepler, Jennifer, & Lemay, Anne (2015). *The Game Narrative Toolbox*

Bibliografia complementaria:

· BISSELL, T. (2010). *Extralives: Why Video Games Matter*. New York: Pantheon Books.

· 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.

- GONZÁLEZ, F. (2014) *Super Control. Seria aproximación al mundo del videojuego*. Star-t Magazine Books.
- 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.
- 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>

## **Programari**

La asignatura no requereix coneixements de cap programari específic.