

Història dels Jocs

Professor: Oscar García i Alex Guevara

Fitxa assignatura

Nom (codi)	Història dels Jocs
Tipus	Semestral (1er semestre, 1r curs)
Titulacions on s'imparteix	Graduat/a en Noves Tecnologies Interactives
Coneixements previs	--
ECTS	6
Setmanes docents	15
Hores classe aula setmana	4
Hores classe aula totals (%)	40%
Hores de treball personal totals (%)	60%
Total hores	150
Hores/ECTS	25

Continguts de l'assignatura

L'assignatura es divideix en dues parts, una de pràctica i una de teòrica, que s'imparteixen en paral·lel.

- 1. Els primers videojocs.
- 2. Els arcade i les primeres consoles portàtils.
- 3. Els ordinadors personals i les consoles de 16 bits . Del 2D al 3D.
- 4. L'hegemonia de les consoles i les grans produccions.
- 5. Mons persistents i jocs socials.
- 6. Jocs casuals.
- 7. Jocs seriosos.
- 8. Nous dispositius de control.

Metodologia

La metodologia emprada en aquesta assignatura es fonamenta en les classes magistrals, les discussions i treballs en grup a classe, les preguntes setmanals a respondre i la publicació i lectura d'articles relacionats amb la matèria que es tracta.

1. Hores de tutoria: Els alumnes disposen de diferents franges horàries setmanals per a parlar amb el professor responsable de dubtes relatius a teoria, pràctica i exercicis.

2. Fòrums de debat: L'assignatura disposarà de suport dins del campus virtual del centre i per tant serà possible habilitar fòrums de discussió on es publicaran preguntes i respostes.

3. Consulta de webgrafia: A classe amb els alumnes, el professor consulta i mostra fonts documentals rellevants.

4. Classes magistrals: Fonamentalment teòriques, amb suport audiovisual dependent de la sessió en concret, i fomentant sempre la participació (discussió) de l'alumnat mitjançant preguntes i suggeriments. Es realitzaran dinàmiques de treball grupal a classe.

AQUESTA ASSIGNATURA S'IMPARTEIX 50% EN LLENGUA ANGLESA.

Competències

- 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.
- Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- Coneixement i comprensió en un nivell introductori els principals enfocaments en l'estudi del comportament i l'activitat mental.
- Comprensió i domini dels elements que configuren la narració audiovisual interactiva, distingint els recursos narratius característics dels diferents gèneres i formats en el seu context històric.

Resultats d'aprenentatge

- Coneixerà l'evolució històrica dels jocs i entendrà la relació entre la tecnologia disponible en cada moment i el tipus de jocs que aquesta tecnologia fa possible.
- Aprenderà les principals tècniques d'avaluació empírica de l'experiència de joc i serà capaç de planificar i dur a terme els experiments necessaris per realitzar aquesta avaluació sobre exemples concrets.

Pràctiques (Final Bosses i Mobs)

Efectivament es realitzaran pràctiques, tant guiades en hores de classe com des de casa, a nivell particular i en grups. Les pràctiques, “final bosses” o “mobs”, es compondran d'entregables que tindran a veure amb la documentació i conceptualització de videojocs, sempre des de la òptica retro, amb un clar enfoc en les mecàniques, història i l'estètica i menys en la plataforma tecnològica. En cas que s'emprin, les eines seran de molt alt nivell.

En total es realitzaran 2 entregables del tipus “boss” (més detall, amplitud i dificultat amb tendència a realitzar-ho en grup) així com 4 de tipus “mob” (treballs més curts i de format potencialment individual).

Avaluació

Es tenen en compte tots els materials realitzats així com la participació, tant presencial a classe com als fòrums de la eina de campus virtual. Es ponderen tots ells (participació i discussió a classe i als fòrums, treball en grups (clans), publicació i lectura d'articles) amb diferents percentatges segons la seva rellevància i s'extreu la nota final de l'assignatura. En concret:

PARTICIPACIÓ (10%)

COAVALUACIÓ (20%)

PRÀCTIQUES (70%)

- Primer Boss (20%) → 3 de novembre de 2014
 - Primer Mob (7,5%) → 3 d'octubre de 2014

- Segon Mob (7,5%) → 14 de novembre de 2014
- Segon Boss (20%) → 19 de gener de 2015
 - Tercer Mob (7,5%) → 5 de desembre de 2014
 - Quart Mob (7,5%) → 9 de gener de 2015

Bibliografia i Webgrafia

- A Brief Story of Videogames
(<http://www.youtube.com/watch?v=HcMm6TJoYL0&feature=youtu.be>)
- 150 Videojuegos... (<http://www.150videojuegos.es/>)
- Well Played 1.0, 2.0 & 3.0 (<http://www.etc.cmu.edu/etcpress/book>)
- 8 Quilates... (<http://www.ochoquilates.com/pages/ochoquilates>)
- Revista RetroGamer (disponible en quioscs)
- Revista RetroManiac
(<http://retromaniacmagazine.blogspot.com.es/p/numeros-anteriores.html>)
- Serious Games Classification (<http://serious.gameclassification.com/>)
- The Home of the Underdogs (<http://www.homeoftheunderdogs.net/>)
- Emulatronía (<http://www.emulatronia.com/>)
- The Cartridge (www.thecartridge.net)
- ...
- ...
- I tant més! ☺