

## Continguts

Dades generals.....	2
Competències .....	2
Bàsiques i generals .....	2
Específiques .....	2
Resultats d'aprenentatge.....	2
Continguts.....	4
Descripció .....	4
Índex.....	4
Metodologia docent.....	6
Activitats formatives.....	6
Avaluació i qualificació .....	7
Avaluació Continuada.....	7
Revaluació .....	8
Avaluació única.....	9
Revaluació .....	10
Criteris específics de la nota No Presentat: .....	10
Bibliografia .....	11
Assignatures recomanades.....	11
Altres .....	12

# CRÒNICA I CRONOLOGIA DEL PRODUCTE DIGITAL

## Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 200413
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Curs acadèmic:** 2017-2018
- **Descripció breu:** Història dels ordinadors, consoles, videojocs i personalitats que formen la indústria dels videojocs des dels seus inicis fins l'actualitat i posant especial èmfasi en la part artística.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Primer
- **Semestre:** 1S
- **Professorat:** Albert García López (albertgarcialopez@enti.cat)

## Competències

### Bàsiques i generals

#### Competències bàsiques:

[CB3] 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.

#### Competències generals:

[CG1] Capacitat crítica, autocrítica i capacitat de mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques i deontològiques.

### Específiques

[CE2] Aprendre els paradigmes de creació artística per a la seva posterior aplicació via mitjans digitals.

[CE4] Emprar llenguatges de creació artística per a la realització de produccions digitals.

[CE6] Capacitat per analitzar els motivadors genèrics i específics que regeixen el comportament dels usuaris/es de cara a l'elaboració de mecàniques de jocs adequades als interessos finals del desenvolupament del curs.

## Resultats d'aprenentatge

[RA1] Conèixer l'evolució històrica dels videojocs i entendre la relació entre la tecnologia disponible en cada moment i el tipus de jocs que aquesta tecnologia fa possible.

[RA2] Aprendre les principals tècniques d'avaluació empírica de la experiència del joc, i ser capaç de planificar i dur a terme els experiments necessaris per a realitzar aquesta avaluació sobre jocs concrets.

[RA3] Aplicar dinàmiques (motivadores) per elaborar mecàniques a partir d'elements de joc i així garantir que la creació digital sigui del tot memorable.

[RA4] Emprar els diferents protocols en matèria d'Experiència d'Usuari/a per garantir que la producció digital és fàcilment assimilable per les persones.

# Continguts

## Descripció

L'assignatura es divideix en dues parts, una de pràctica i una teòrica, que s'imparteixen en paral·lel. La part teòrica té per objectiu fer una retrospectiva general de quina ha estat l'evolució dels videojocs des dels seus inicis fins a l'actualitat. La història dels ordinadors, les consoles, els videojocs i les personalitats que formen la indústria de l'oci electrònic constitueixen aquesta part teòrica, on també es posa especial èmfasi en la vessant artística del sector.

L'assignatura comença fent un breu repàs dels orígens dels primers jocs i del mateix fet de jugar, per tot seguit fer un breu recorregut per les grans fites que van portar a la construcció dels primers ordinadors. A continuació, s'estudien quins van ser els primers videojocs primitius, com l'*OXO* o *SpaceWar*, fins a l'aparició del *PONG*. L'aparició de les primeres grans companyies del sector —com Atari (Estats Units), Nintendo (Japó) o Sinclair (Regne Unit)— i la tasca dels seus responsables —Nolan Bushnell, Gunpei Yokoi o Clive Sinclair— és un altre dels elements destacats. A partir d'aquí s'estudia l'evolució del sector de l'oci digital a través de l'aparició dels diferents gèneres (*shoot em ups*, plataformes, esports, etc.), les diferents formes de jugar (salons recreatius, ús domèstic, consoles portàtils, mòbils, etc.), així com a través de les principals decisions creatives i de dissenys dels grans noms de la indústria.

La part pràctica té per objectiu aprofundir en els coneixements teòrics explicats a classe i a la bibliografia a partir d'una sèrie d'activitats que permeten que els estudiants es familiaritzin amb els conceptes. Entre aquestes activitats hi ha exercicis avaluable en grup, la possibilitat de provar videojocs clàssics a classe sobre el maquinari original, la consulta de material bibliogràfic de l'època (com revistes de videojocs), així com l'ús de recursos audiovisuals sempre que s'escaigui. Mentre els estudiants treballen en les seves activitats a classe, el professor té l'oportunitat de revisar l'evolució dels treballs. Al mateix temps, també entrarien dins d'aquesta part pràctica les presentacions a l'aula que els estudiants fan dels seus treballs.

## Índex

### 1. Els inicis dels videojocs

- 1.1. Els primers ordinadors i videojocs: De l'*OXO* al Tennis for Two
- 1.2. Ralph Baer i Odyssey
- 1.3. Nolan Bushnell, PONG i el naixement d'Atari
- 1.4. Les primeres recreatives
- 1.5. Els "Pong Games", la primera generació de consoles
- 1.6. Els orígens de Nintendo

### 2. El naixement dels microordinadors i ordinadors personals

- 2.1. La popularització dels microordinadors
- 2.2. Sir Clive Sinclair i l'Spectrum
- 2.3. Commodore 64 i Commodore Amiga
- 2.4. Steve Jobs, Steve Wozniac i Apple; BASIC i Bill Gates
- 2.5. Amstrad CPC
- 2.6. MSX
- 2.7. "L'edat d'Or" del programari espanyol

### 3. Evolució de les consoles per generacions

#### 3.1 Segona generació

- 3.1.1 - Atari VCS
- 3.1.2 - Els primers ous de pasqua
- 3.1.3 - Intellivision
- 3.1.4 - Collecvision
- 3.1.5 - La crisi del 83

#### 3.2 Tercera generació

3.2.1 - Els primers videojocs de Nintendo i la seva filosofia de disseny

3.2.2 - Els inicis de SEGA

### 3.3 Quarta generació

3.3.1 - SEGA Megadrive

3.3.2 - Super Nintendo

3.3.3 - El màrqueting i la guerra de publicitat

3.3.4 - Neo-Geo i altres competidores

### 3.4 Cinquena generació

3.4.1 - Nintendo 64 i la fi de la hegemonia de Nintendo

3.4.2 - El fracàs de la SEGA Saturn

3.4.3 - SONY i l'entrada al mercat amb la Playstation

3.4.4 - Els intents de CD-i, 3DO i Atari Jaguar

### 3.5 Sisena generació

3.5.1 - Dreamcast i la fi de SEGA

3.5.2 - Gamecube

3.5.3 - L'hegemonia de la PlayStation 2

3.5.4 - Microsoft i l'entrada al mercat amb la Xbox

### 3.6 Setena generació

3.6.1 - Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo Wii

3.6.2 - L'actualitat: La vuitena generació

## 4. Les consoles portàtils

4.1 - Les primeres joguines portàtils

4.2 - Gunpei Yokoi: De la Game Boy a la Virtual Boy

4.3 - De les Game & Watch a la PlayStation Vita

## 5. Els jocs per mòbil

5.1 - De l'Snake al Pokémon Go

5.2 - L'evolució del Free-To-Play

## 6. Evolució dels gèneres

6.1 – RPG

6.2 - Acció/Aventura

6.3 - RTS

6.4 - Puzzle

6.5 - Esportius

6.6 - MMORPG

6.7 - Shoot'em ups

6.8 - Space Sims

6.9 - Simuladors

6.10 - Lluita

6.11 - Plataformes

6.12 - Jocs de realitat virtual

6.13 - Beat'em ups

6.14 - Runners

6.15 - FPS

6.16 - Aventures Gràfiques

6.17 - Serious Games

6.18 - Casual Games

## Metodologia docent

Els conceptes de caire teòric es treballaran a l'aula en format de classes magistrals, així com els conceptes de caire més pràctic, que amb les sessions programades per a tal, aportaran als alumnes les eines necessàries per a poder resoldre les diferents activitats avaluable.

A banda de l'exposició per part del professor del corpus teòric, a l'aula també es realitzaran tasques com provar els videojocs clàssics en ordinador o sobre el maquinari original, sessions pràctiques on els alumnes poden avançar en les seves activitats amb la supervisió del professor, així com exercicis de debat, anàlisi i argumentació en grup sobre els diferents temes de l'assignatura.

Per complementar els diferents temes de l'assignatura, l'alumne disposarà i podrà utilitzar material de suport en format digital al Campus Virtual.

Sempre que es consideri escaient es posarà a disposició dels estudiants activitats de caire totalment opcional que l'ajudin a preparar-se per a les de caire obligatori.

## Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals	Presencial	30	0	30
Classe pràctica	Presencial	14	0	14
Presentació de treballs a classe	Presencial	14	0	14
Activitats d'avaluació (Pràctiques)	Treball dirigit	0	50	50
Estudi	Aprenentatge autònom	0	40	40
Activitats d'avaluació (Exàmens)	Presencial	2	0	2
		<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>

# Avaluació i qualificació

## Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CE4, CG1, CE6	Set 5	Treball Pràctic i Presentació. En grup	Entrega del redisseny de la portada d'un videojoc clàssic
AA2	CB3, CE4	Set 8	Treball Pràctic. En grup	Elaboració d'un pressupost "retro" a partir de material bibliogràfic específic
AA3	CG1	Set 11	Treball Pràctic. En grup	Edició d'una ressenya en vídeo d'un videojoc clàssic
AA4	CB3, CG1, CE4	Set 14	Treball Pràctic i Presentació. En grup	Anàlisi estètica d'un artista, temàtica, sèrie de jocs "retro" i posterior presentació a classe.
AA5	CE2	Avaluació final	Examen individual	Examen individual de tipus teòric en format test i escrit
AA6	CB3, CG1	Set 1 - 15	Seguiment	Participació a classe i exercicis puntuals (sense avís)

### Càlcul de la nota final:

Nota final [avaluació] =  $0.15 \cdot [AA1] + 0.15 \cdot [AA2] + 0.15 \cdot [AA3] + 0.25 \cdot [AA4] + 0.25 \cdot [AA5] + 0.05 \cdot [AA6]$

### Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si  $AA1 < 4$  o  $AA2 < 4$  o  $AA3 < 4$  o  $AA4 < 4$  o  $AA5 < 4$  la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4.

## Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball Pràctic	AR1	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA2	Treball Pràctic	AR2	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic	AR3	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic	AR4	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA5	Examen	AR5	Revaluació	Examen	Nova data d'examen
AA6	Seguiment				

### Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.15 \cdot [\text{AR1}] + 0.15 \cdot [\text{AR2}] + 0.15 \cdot [\text{AR3}] + 0.25 \cdot [\text{AR4}] + 0.3 \cdot [\text{AR5}]$$

### Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació corresponent
- La nota màxima de [AR1] és un 7 (no hi ha presentació a classe)
- La nota màxima de [AR4] és un 7 (no hi ha presentació a classe)
- Si  $\text{AR1} < 4$  o  $\text{AR2} < 4$  o  $\text{AR3} < 4$  o  $\text{AR4} < 4$  o  $\text{AR5} < 4$ , la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4.



## Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CE4, CG1, CE6	Setmana 7	Treball Pràctic individual	Entrega que reuneix les activitats d'avaluació AA1 i AA3 de la contínua: redisseny portada i ressenya en vídeo.
AA2	CB3, CG1, CE4	Setmana 14	Treball Pràctic individual	Anàlisi estètica d'un artista, temàtica, sèrie de jocs "retro" i posterior presentació a classe.
AA3	CE2	Avaluació final	Examen individual	Examen: test i escrit sobre la part teòrica de l'assignatura Requereix presencialitat

### Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = (1/3)*[\text{AA1}] + (1/3)*[\text{AA2}] + (1/3)*[\text{AA3}]$$

### Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si AA1<4 o AA2<4 o AA3<4, la Nota final [avaluació única] serà com a màxim un 4.

## Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball Pràctic	AR1	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data única de lliurament
AA2	Treball Pràctic	AR2	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data única de lliurament
AA3	Examen	AR3	Revaluació	Examen individual	Nova data d'examen Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

Nota final [revaluació] =  $(1/3)*[AA1]+(1/3)*[AA2]+(1/3)*[AA3]$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació corresponent.
- Si  $AR1 < 4$  o  $AR2 < 4$  o  $AR3 < 4$  la Nota final Avaluació Única [Revaluació] serà com a màxim un 4.

### **Criteris específics de la nota No Presentat:**

Es considerarà un alumne no presentat quan l'estudiant no ha lliurat la pràctica o treball sol·licitat o no s'ha presentat presencialment en les activitats sol·licitades.

S'accepten treballs després de la data de venciment no obstant això per cada dia de retard els punts possibles es reduiran en un 10% (1/10).

## Bibliografia

### Bàsica:

- S. L. KENT, *La Gran Historia de los Videojuegos*. Ediciones B (Nova), 2016.
- T. Donovan, *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant, 2010.

### Complementària:

- J. Bendinelli, *Push Start: The Art of Video Games*. Edel Germany GmbH, Hamburg, 2014.
- T. Bissell, *Extralives. Why Video Games Matter*. Pantheon Books, New York 2010.
- 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.
- J. Esteve, *Ocho Quilates Vol.1. Una historia de la Edad de Oro del software espanyol*. Star-t Magazine Books, 2012.
- F. González, *Et altri Super Control. Seria aproximación al mundo del videojuego*. Star-t Magazine Books, 2014.
- F. Gorges, *La Historia de Nintendo. 1889-1980 De los juegos de cartas a Game & Watch*. Traducció al castellà de Cristina Quintana. Ediciones Héroes de Papel, Sevilla, 2014.
- B. J. Harris, *Console Wars. Sega, Nintendo, and the Battle That Defined a Generation*. Itbooks, New York, 2014.
- J. Huizinga, *Homo ludens* Traducció al castellà d'Eugenio Imaz. Alianza Editorial, Madrid, 1972.
- D. Kushner, *Jacked. The Unauthorised Behind-The-Scenes Story of Grand Theft Auto*. Harper Collins, London, 2012.
- S. L. Kent, *The Ultimate History of Videogames. From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Prima Publishing, Roseville, 2001.
- R. Demaria, J.Rand, L. Wilson, *High Score! La historia ilustrada de los videojuegos*. Traducció al castellà de José María Martín. McGraw-Hill/Interamericana de España S. A. U., Madrid, 2002.
- Kushner, D. *Masters of Doom. How Two Guys Created An Empire and Transform the Pop Culture*. Random House, New York, 2004.
- I. López Redondo *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI?* Arcade, Sevilla, 2014.
- R. Martínez, *La generación que cambió la historia del videojuego*. Editorial Síntesis, Madrid, 2014.
- J. Relinque, i J.M. Fernández *Génesis: guía esencial de los videojuegos españoles de ocho bits*. Ediciones Héroes de Papel, Sevilla, 2014.
- Star, *Konami Book. The Legend of Konami*. Matra Computer Automations, España, 2012.
- J. Thompson, and B. Berbank-Green and N. Cusworth *Videojuegos. Manual para diseñadores gráficos*. Traducció al castellà de Blanca Hueso. Gustavo Gili, Barcelona, 2008.
- J. TONES, i altres, *Mundo pixel (vol. 1)*. Tébar, Madrid, 2008.
- J. TONES, i altres, *Mundo pixel (vol. 2)*. Tébar, Madrid, 2009.

## Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- No n'hi ha

Assignatures recomanades de cursar alhora:

- No n'hi ha

## Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient