



II CONGRESO INTERNACIONAL

HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

Programa completo

28-30 noviembre 2018

Campus de la Merced
Universidad de Murcia

Director: Juan Francisco Jiménez Alcázar

Secretaría técnica: Esther Vivancos Mulero

Proyecto de investigación I+D+i:
*Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y
proyección del pasado en la sociedad digital*
(HAR2016-78147-P)



www.historiayvideojuegos.com

28 DE NOVIEMBRE

Sesión de **mañana**. Hemiciclo de la Facultad de Letras.

9:30. Inauguración.

Conferencia inaugural: Juan Felipe Molina Benito (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Murcia).

El peso de la Historia en los hombros del desarrollador.

10:15. SESIÓN «VIDEOJUEGOS Y EL DISCURSO HISTÓRICO».

Ponentes: Juan Fco. Jiménez Alcázar (Univ. Murcia) y Gerardo F. Rodríguez (Univ. Nac. Mar del Plata/CONICET).

El proceso histórico en el ámbito del videojuego.

10:45. Comunicaciones.

Roldán García Párraga: “**Aplicación de la esgrima y técnicas de lucha históricas en videojuegos**”.

Juan Miguel Martínez González: “**El uso del videojuego como herramienta para el desarrollo del pensamiento histórico**”.

Manuel Montoya Belmonte: “**Cuestiones de género: la figura de la mujer en los videojuegos históricos**”.

Guillermo Palomero López: “**Horizon Zero Dawn: creando un «pasado» reconocible alternativo**”.

11:45. SESIÓN «COMUNICACIÓN Y VIDEOJUEGOS».

Ponentes: César San Nicolás Romera (Univ. Murcia), Miguel Ángel Nicolás Ojeda (Univ. Murcia) y Josefa Ros Velasco (Harvard University).

Historia, videojuegos, estrategias publicitarias y transmedia storytelling

12:30. Comunicaciones.

Santiago Lago Canalejo: “**Los eSports como estrategia de comunicación**”.

28 DE NOVIEMBRE

Sesión de **tarde**. Sala Mariano Baquero. Facultad de Letras.

17:30. SESIÓN «HISTORIA Y VIDEOJUEGOS: EDAD ANTIGUA».

Ponente: M^a Dolores Kah Monteverde (Univ. Murcia).

La enseñanza de la Edad Antigua a través de los videojuegos: Faraón, Los niños del Nilo, Caesar e Imperium Civitas.

18:15. Comunicaciones

David Morenza Arias: “**Construyendo el pasado: el «city-builder» y su reflejo de la ciudad antigua**”.

Juan Simón García: “**Simulador virtual de la Prehistoria**”.

Javier Trinidad Vega: “**Divulgación histórica con videojuegos: la recreación de la batalla de Ilipa**”.



29 DE NOVIEMBRE

Sesión de mañana. Sala Mariano Baquero. Facultad de Letras.

10:00. SESIÓN «HISTORIA Y VIDEOJUEGOS: EDAD MEDIA».

Ponente: Ignacio Medel Marchena (Univ. Internacional de La Rioja).

La (re)construcción de la Baja Edad Media en los videojuegos: el caso de Kingdom Come: Deliverance.

11:00. Comunicaciones.

Laura Castro Royo: *“El viaje del Sufí hacia Oriente en los videojuegos: Journey y la espiritualidad en la Persia medieval”*.

Marián Ferro Garrido: *“Las fortificaciones medievales en los videojuegos: una reflexión sobre su uso en la investigación”*.



29 DE NOVIEMBRE

Sesión de **tarde**. Sala Mariano Baquero. Facultad de Letras.

17:30. SESIÓN «HISTORIA Y VIDEOJUEGOS: EDAD MODERNA».

Ponente: Claudia Bonillo Fernández (Univ. Zaragoza).

Conociendo a Oda Nobunaga (1534-1582) y su época a través de los videojuegos. El caso de Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (Koei, 2013).

18:15. Comunicaciones.

Antonio Míguez Santacruz: *“La figura del yûrei en la historia del videojuego”*.



30 DE NOVIEMBRE

Sesión de **mañana**. Sala Antonio Soler. Aulario de la Merced.

10:00. SESIÓN «HISTORIA Y VIDEOJUEGOS: EDAD CONTEMPORÁNEA».

Ponente: Alberto Venegas Ramos (Univ. Murcia).

Usos estéticos de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego: el caso de Call of Duty: WWII y Battlefield V.

11:00. Comunicaciones.

Agustín Daniel Desiderato: “La guerra naval durante la primera mitad del siglo XX y su difusión a través del videojuego *World of Warships* (Wargaming.net-Lesta Studio, 2015)”.

Felipe Muñoz Moya: “El uso de videojuegos como legitimación de ideologías: la URSS y el comunismo, los eternos antagonistas”.



12:00. SESIÓN «TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN EN HISTORIA Y VIDEOJUEGOS».

Ponente: Felipe Mercader Martínez (Univ. Murcia).

El traductor como garante de la fidelidad histórica en los videojuegos: elementos bélicos y armamento de guerra.

Sesión de **tarde**. Sala Antonio Soler. Aulario de la Merced.

17:30. SESIÓN «EDUCACIÓN, HISTORIA Y VIDEOJUEGOS».

Ponente: Íñigo Mugueta Moreno (Univ. Pública de Navarra).

Historia y videojuegos: un lustro de experiencias didácticas en las aulas.

18:15. Comunicaciones.

Íñigo Porrás Portilla: “El videojuego y sus horizontes pedagógicos: Paradox y la construcción de un discurso ideológico”.

Martín Platas Mendaza: “Un modelo para la implementación del videojuego en el aula. Antiguo Egipto, Flipped Classroom y Assassin’s Creed: Origins”.

19:30. Clausura.

La entrada es libre y gratuita hasta completar aforo.

Más información:

www.historiayvideojuegos.com

info@historiayvideojuegos.com

