



Sociedad Española de Estudios Medievales



UNIVERSIDAD DE MURCIA



El fenómeno del videojuego se ha convertido en un elemento cotidiano en nuestra sociedad. La implantación de los videojuegos como elementos generalizados de ocio en la sociedad actual ha convertido a este medio en uno de los referentes de transmisión del conocimiento con mayor potencial. La existencia de un elevado número de títulos con trasfondo de apariencia real o irreal vinculados a la Edad Media conduce a que los usuarios de esos juegos interactivos se conviertan en receptores de primer nivel de una compleja serie de múltiples contenidos sobre el periodo medieval. Estos contenidos se exponen a través de medios muy diversos, que van desde el aspecto gráfico al textual (incluso al musical), con el fin de lograr una ambientación histórica cada vez mejor, y su incidencia ha hecho que las nuevas generaciones europeas, usuarias habituales de videojuego, perciban de una forma específica la idea de lo que fue esa época en los territorios donde viven, bien por su verosimilitud, bien por su veracidad, o por el uso recurrente de los tópicos más extendidos.



Proyecto de investigación I+D+i:
Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval (HAR2011-25548)



Historia

VIDEOJUEGOS



CONGRESO INTERNACIONAL
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS
26-27 NOVIEMBRE 2015

Facultad de Letras – Hemiciclo. Universidad de Murcia

www.historiayvideojuegos.com

© SEGA. THE CREATIVE ASSEMBLY AND THE TOTAL WAR LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF THE CREATIVE ASSEMBLY LIMITED. SEGA AND THE SEGA LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

CONGRESO INTERNACIONAL HISTORIA Y VIDEOJUEGOS 26 - 27 NOVIEMBRE 2015

www.historiayvideojuegos.com

Coord.: Juan Francisco Jiménez Alcázar
Secretaría técnica: Esther Vivancos Mulero



26 DE NOVIEMBRE

Sesión de mañana

09:30 h. Inauguración

10:00 h. GUSTAVO MAESO GARCÍA (IGN ESPAÑA)
Videojuegos y medios de comunicación

11:00 h. DESCANSO

11:30 h. ÍÑIGO MUGUETA MORENO y ANE MANZANO ANDRÉS
(UNIV. PÚBLICA DE NAVARRA)
Vivir y aprender el Antiguo Régimen desde el aula de informática: Age of Empires III

12:30 h. GERARDO F. RODRÍGUEZ (UNIV. NAC. MAR DEL PLATA)
Tiempos históricos y videojuegos

Sesión de tarde

17:30 h. JON ARAMBARRI (VIRTUALWARE.COM)
El potencial de la tecnología digital para "ver" el pasado

18:15 h. DESCANSO

18:30 h. EKAITZ ETXEBARRIA GALLASTEGI (UNIV. DEL PAÍS VASCO)
Del juego al estudio: experiencias de un Medievalist Gamer

19:15 h. JESÚS BRUFAL I SUCARRAT (UNIV. LLEIDA)
De la observación física al observatorio virtual. Arqueología medieval y nuevas tecnologías



27 DE NOVIEMBRE

Sesión de mañana

10:00 h. JORGE MAÍZ CHACÓN (UNED. ISLAS BALEARES)
Entre lo medieval y lo digital. Incompatibilidades y posibilidades

11:00 h. DESCANSO

11:30 h. ESTHER MARTÍNEZ PASTOR (UNIV. REY JUAN CARLOS)
Menores, videojuegos y publicidad: protección jurídica

12:30 h. FRANCISCO GUIL (UNIV. MURCIA)
Algunas herramientas gratuitas para la creación de videojuegos

Sesión de tarde

17:00 h. ADRIÁN LIZA CLARES (TÉCNICO. UBISOFT)
El arte en los videojuegos. De la ilustración clásica al concept art

17:45 h. DESCANSO

18:00 h. BÁRBARA ABAD RUIZ (TÉCNICO. ELECTRONIC ARTS)
Transmedia y fenómeno fan: la co-creación en el mundo de los videojuegos

18:45 h. MESA REDONDA. *Videojuegos e Historiadores*
SERGIO PÉREZ LAJARÍN, JUAN JOSÉ MARTÍNEZ FERNÁNDEZ,
ANA VALIENTE REGUEIRA y RAFAEL SÁEZ RODRÍGUEZ
Modera: MERCEDES ABAD MERINO (UNIV. MURCIA)

19:45 h. JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR (UNIV. MURCIA)
Clausura: Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval

La entrada es libre y gratuita hasta completar aforo

MÁS INFORMACIÓN:

www.historiayvideojuegos.com
info@historiayvideojuegos.com