

El interés por el análisis de cómo afecta el videojuego sobre la disciplina histórica, así como el impacto sobre el proceso de aprendizaje y enseñanza de la Historia y el fenómeno de Comunicación resultante, ha crecido en los últimos años de manera imparable. Desde nuestro proyecto de investigación convocamos este tercer evento con el objetivo de convertirlo en foro de encuentro para todas aquellas personas que deseen comunicar sus experiencias sobre este tema, de forma que se generen puntos de debate para seguir avanzando en el asento del videojuego como un canal de expresión cultural que acompañe al desarrollo de las Humanidades Digitales desde la óptica de la Historia, de las Ciencias de la Educación y desde las de Publicidad y Comunicación.



UNIVERSIDAD DE MURCIA



KOCH MEDIA



AVRE

ECOPATRIMONIO

MARK Sonoma
PUBLICIDAD DISEÑO COMUNICACIÓN



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

© 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.

Historia VIDEOJUEGOS



**III CONGRESO INTERNACIONAL
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS**
30 SEPTIEMBRE, 1 Y 2 OCTUBRE 2019

Hemiciclo de la Facultad de Letras. Universidad de Murcia

www.historiayvideojuegos.com

III CONGRESO INTERNACIONAL HISTORIA Y VIDEOJUEGOS 30 SEPTIEMBRE, 1 Y 2 OCTUBRE 2019

Hemiciclo de la Facultad de Letras.
Universidad de Murcia



30 DE SEPTIEMBRE - LUNES SESIÓN MAÑANA

9:45-10:00 Inauguración y entrega de materiales

10:00-11:00 MORÁN, Rafael: *El componente histórico en los juegos de «Slitherine/Matrix Games»*

11:00-11:30 Descanso

11:30-12:15 MUGUETA MORENO, Íñigo: *15 preguntas y 15 respuestas sobre videojuegos y Educación: siete años de experiencia en el proyecto «Historia y videojuegos»*

12:15-13:00 REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco I.: *Deconstruyendo videojuegos para construir aprendizajes: el uso de narrativas gamificadas en educación superior*



1 DE OCTUBRE - MARTES SESIÓN MAÑANA

9:30-9:50 TRINIDAD VEGA, Javier: *La comunidad «modder» en videojuegos de estrategia históricos: representaciones del pasado a través de los creadores de contenido digital*

9:50-10:10 CASTRO ROYO, Laura: *La recuperación de la arquitectura espiritual: «Abzú» y su entorno submarino*

10:10-10:30 TARODO CORTES, Dan: *La realidad histórica como base para crear mundos ludonarrativos en videojuegos Nintendo: un paseo desde Ciudad Iris hasta Nueva Donk*

10:30-10:50 CRUZ MARTÍNEZ, Manuel Alejandro: *Jugar con la historiografía: Diseñando un videojuego histórico posmoderno*

10:50-11:10 RODRÍGUEZ BARCENILLA, Eduardo: *Historia y hábitos de consumo y motivaciones de los estudiantes universitarios españoles en los videojuegos competitivos*

Director:

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Secretaría técnica:

Esther Vivancos Mulero

13:00-13:45 MÉNDEZ GONZÁLEZ, Ramón y MERCADER MARTÍNEZ, Felipe: *Los traductores reescriben la historia: teoría y praxis en la traducción del videojuego histórico*

SESIÓN TARDE

17:00-17:45 RODRÍGUEZ ALCAIDE, Iris: *Hakuōki: amor, historia y mito nacional en los otome japoneses*

17:45-18:30 LIZA CLARES, Adrián: *Concept art. Creando tu propia realidad*

18:30-18:45 Descanso

18:45-19:30 SIMÓN GARCÍA, Juan: *Realidad virtual: aportación a la Historia integrada en los videojuegos*

11:10-11:30 Descanso

11:30-11:50 FERRO GARRIDO, Marián: *De artefactos y puzles: una visión de la Arqueología en los videojuegos*

11:50-12:10 TESTI, Dario: *«Vae victis»: el horror de la guerra y la violencia contra los vencidos en «Kingdom Come: Deliverance»*

12:10-12:30 GARCÍA VEGA, José Carlos: *«Dar sentido a la (hiper)memoria»: Hacia una metodología científica para el estudio del pasado en los videojuegos*

12:30-12:50 ALCÁZAR RAMÓN, Alejandro: *El videojuego como herramienta para la comprensión y estudio del concepto de violencia y su papel en la historia*

12:50-13:10 ILLÁN MÁIQUEZ, Víctor Manuel: *La II Guerra Mundial y su enseñanza a través de los videojuegos*

13:10-13:45 VENEGAS RAMOS, Alberto: *Estética del videojuego ambientado en el periodo medieval: realidad e imaginación*

SESIÓN TARDE

17:00-17:30 JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco y RODRÍGUEZ, Gerardo F.: *Entre caballeros, mujeres y curas. El videojuego como reflejo de la investigación histórica*

17:30-17:50 RODRÍGUEZ DANÉS, Jordi: *De-construyendo Roma: la preservación de Roma en los videojuegos de tipo histórico y la cultura de los «mods»*

17:50-18:10 CORDEIRO FERNANDES, David João: *Las sombras de una sombra: representación cultural japonesa en «Sekiro: Shadows Die Twice»*

18:10-18:30 DELGADO MASTRAL, Celia Ana: *Raíces de la iconografía de las princesas en los videojuegos: Peach y Zelda*



2 DE OCTUBRE - MIÉRCOLES SESIÓN MAÑANA

9:30-10:15 BONILLO FERNÁNDEZ, Claudia: *Nioh: una visión alternativa del periodo Sengoku*

10:15-10:35 FERNÁNDEZ ZAMBUDIO, Josefa: *Creación de videojuegos con «Scratch» para la enseñanza universitaria*

10:35-10:55 MORENZA ARIAS, David: *Pasado, presente y futuro de la Guerra Civil Española en los videojuegos*

10:55-11:15 PALOMERO LÓPEZ, Guillermo: *Influencia de la comunidad en el rigor histórico a través de «Imperator: Rome», «Crusader Kings II», «Europa Universalis IV» (Paradox Int.) y «Assassin's Creed Odyssey» (Ubisoft)*

11:15-11:30 Descanso

11:30-12:15 GARCÍA MARTÍN, Ruth: *Patrones heroicos griegos en el videojuego actual: Kratos como Neo-Aquiles*

12:15-12:35 PARDO LARROSA, Israel: *Videojuegos y teocentrismo: Historia bíblica a través de los videojuegos. Caso práctico «Adams Venture Origins»*

12:35-12:55 JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco y MELO CARRASCO, Diego I.: *Al-Andalus en el ámbito del videojuego histórico*

12:55-13:15 COLLADO LILLO, Beatriz: *Kassandra de «Assassin's Creed Odyssey» como prototipo de la mujer espartana*

18:30-18:50 Descanso

18:50-19:10 SOTO CASÁS, Pablo: *Una metodología renovada en los estudios culturales: cómo la gamificación en masa establece brechas de género en el proceso de construcción identitaria*

19:10-19:30 RAMÍREZ MORENO, Carlos: *Globalización cultural, identidad nacional e indigenización del videojuego: el caso de «Mulaka»*

19:30-19:50 MARÍN NICOLÁS, Antonio: *La invasión islámica de la Península a través de «Age of Empires II»*

19:50-20:10 CANTANO MORENO, Antonio C.: *Españolada, memoria histórica y representación digital: la Guerra Civil española en el mundo del videojuego*

13:15-13:45 ROS VELASCO, Josefa; SAN NICOLÁS ROMERA, César y NICOLÁS OJEDA, Miguel Ángel: *El videojuego como expresión publicitaria de la historia*

SESIÓN TARDE

17:00-17:45 PENALVA, Javier: *Regreso al futuro del videojuego*

17:45-18:05 VIVANCOS GRAU, Guillermo y PÉREZ PÉREZ, Sergio: *Ejemplo práctico de realización de un videojuego histórico-educativo*

18:05-18:25 SERNA RODRIGO, Rocío y ROVIRA COLLADO, José: *Géneros, etapas y otros aspectos literarios a través de los videojuegos. Una aproximación didáctica*

18:25-19:00 PORTA, Fernando: *GameReport: no son solo videojuegos*

19:00-19:30 CONCLUSIONES

19:30-20:00 CLAUSURA

La entrada es libre y gratuita hasta completar aforo. La asistencia se registrará mediante firma y dará derecho a la obtención de un certificado

Más información:

www.historyayvideojuegos.com
info@historyayvideojuegos.com