



## III CONGRESO INTERNACIONAL

### HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

#### Programa completo

30 septiembre - 2 octubre 2019

Hemiciclo de la Facultad de Letras  
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](http://www.historiayvideojuegos.com)

## 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*

**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*

## 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: «Abzû» 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*

### **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*

### **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*

## 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*

**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.historiayvideojuegos.com](http://www.historiayvideojuegos.com)

[info@historiayvideojuegos.com](mailto:info@historiayvideojuegos.com)

