



1. DATOS BÁSICOS DEL TFG:

Título: Un análisis de las representaciones del medioambiente en la industria del videojuego

Descripción general (resumen y metodología):

El trabajo pretende una indagación sobre el papel del medioambiente en los videojuegos catalogados dentro del género temático “medioambiental”. El objetivo general persigue analizar cómo se tratan las interacciones socioambientales

en este tipo de videojuegos.

El planteamiento metodológico formula analizar de manera concreta los videojuegos más representativos de dicho

género, como son (entre otros): Minecraft, Lake y Stardew Valley.

Tipología: Trabajos experimentales, de toma de datos de campo o de laboratorio.

Objetivos planteados:

Los resultados esperados van desde una sistematización de estos videojuegos, la construcción de una taxonomía

categorial al diseño de un modelo analítico específico. La discusión ha de permitir conocer, explicar y definir los puntos

fuertes y aquellos puntos críticos sobre la conceptualización y tratamiento del medioambiente en este tipo de productos.

Bibliografía básica:

Recomendaciones y orientaciones para el estudiante:

Plazas: 1

2. DATOS DEL TUTOR/A:

Nombre y apellidos: ADOLFO JOSÉ TORRES RODRÍGUEZ

Ámbito de conocimiento/Departamento: SOCIOLOGÍA

Correo electrónico: atorresr@ugr.es

3. COTUTOR/A DE LA UGR (en su caso):

Nombre y apellidos:

Ámbito de conocimiento/Departamento:

Correo electrónico:

4. COTUTOR/A EXTERNO/A (en su caso):

Nombre y apellidos:

Correo electrónico:

Nombre de la empresa o institución:

Dirección postal:

Puesto del tutor en la empresa o institución:

Centro de convenio Externo:

5. DATOS DEL ESTUDIANTE:

Nombre y apellidos: ROCIO MOLINA PUERTA

Correo electrónico: romolinapuerta@correo.ugr.es