



- 1. Código:** 35010      **Nombre:** Arte y Videojuegos
- 2. Créditos:** 4,00      **--Teoría:** 2,00      **--Prácticas:** 2,00      **Carácter:** Obligatorio
- Titulación:** 2293-Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia
- Módulo:** 2-Módulo formación específica      **Materia:** 5-Arte Interactivo
- Centro:** Unidad de Másteres Universitarios
- 3. Coordinador:** Pastor Aguilar, Marina
- Departamento:** ESCULTURA

#### 4. Bibliografía

<p>Gameworld : videojuegos en la frontera entre arte, tecnología y cultura = videogames on the edge of art, technology and culture</p> <p>Playware : gameworld expansion pack = El mundo de los videojuegos : Pack de expansión</p> <p>Social Play Mediated by Playware</p> <p>Interacciones hipermedia y videojuegos</p> <p>Game design : the art &amp; business of creating games</p> <p>Persuasive games : the expressive power of videogames</p> <p>How to do things with videogames</p> <p>How to talk about videogames.</p> <p>Newsgames : journalism at play</p> <p>Alien phenomenology, or What it's like to be a thing</p> <p>Critical play : radical game design</p> <p>Critical plays : embodied research for social change</p> <p>Gaming : essays on algorithmic culture</p> <p>Beginning 3D game development with Unity 4 : all-in-one, multi-platform game development</p> <p>Game physics engine development [Recurso electrónico-En línea] : how to build a robust commercial-grade physics engine for your game</p> <p>Videogames and art</p> <p>The Art of Videogames.</p> <p>Introduction to game development</p> <p>Pervasive games : theory and design.</p> <p>The ethics of computer games</p> <p>Play matters</p> <p>Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción</p> <p>Skin games</p> <p>Rules of play : game design fundamentals</p>	<p>Beard, Thomas   Beard, Thomas</p> <p>Botella Díez del Corral, Ana.   Botella Díez del Corral, Ana.</p> <p>Luigi Pagliarini - Henrik Hautop Lund</p> <p>Mora Fernández, Jorge</p> <p>Bates, Bob</p> <p>Bogost, Ian</p> <p>Bogost, Ian</p> <p>Bogost, Ian</p> <p>Bogost, Ian</p> <p>Bogost, Ian.</p> <p>Flanagan, Mary</p> <p>Harris, Anne</p> <p>Galloway, Alexander R.</p> <p>Blackman, Sue.</p> <p>Millington, Ian</p> <p>Clarke, Andy   Clarke, Andy   Mitchell, Grethe   Mitchell, Grethe</p> <p>Tavinor, Grant.</p> <p>Rabin, Steve   Rabin, Steve</p> <p>Montola, Markus</p> <p>Sicart, Miguel</p> <p>Sicart, Miguel</p> <p>Frasca, Gonzalo</p> <p>Cassinelli, Alvaro   Anglesleva, Jussi   Watanabe, Yoshihiro   Frasca, Gonzalo   Ishikawa, Masatoshi</p> <p>Salen, Katie</p>
---	---

#### 5. Descripción general de la asignatura

A partir de la concepción del videojuego como un dispositivo cultural y creativo que tiene su base en las diferentes narrativas interactivas y la ludología, la asignatura ofrece los conocimientos necesarios para manejar el motor de videojuegos multiplataforma Unity para el desarrollo de procesos artísticos multimedia interactivos y la producción artística. Así mismo se centrará en la investigación de las bases teóricas de los Game Studies y el acceso a proyectos de carácter experimental y crítico que desarrollan, a través de la conformación de experiencias lúdicas, innovaciones en el campo de las industrias creativas y culturales, proporcionando un marco referencial que sirve para consolidar las bases estéticas, conceptuales, técnicas y socioculturales de las prácticas artísticas contemporáneas y su conexión con los videojuegos.

#### 6. Conocimientos recomendados



## 7. Competencias

### Competencias generales y específicas

- CE03(ES) Conocer los lenguajes de programación como soporte para el arte interactivo.
- CG6(GE) Habilidad en la utilización de las TIC como recurso de creación artística.
- CE05(ES) Conocer el vocabulario específico de los medios digitales vinculados al campo del arte.
- CE06(ES) Comprensión crítica de las transformaciones sociales y mediáticas que conlleva el uso de las TIC.
- CE09(ES) Habilidad en el uso y desarrollo de dispositivos y aplicaciones digitales dirigidos a la creación del arte contemporáneo y las industrias creativas/culturales multimedia.
- CE12(ES) Habilidad para adecuar los proyectos a los diferentes soportes y formatos de exhibición, presentación y difusión
- CE13(ES) Capacitar al estudiante para la utilización de metodologías de desarrollo de software.
- CE14(ES) Capacitar al estudiante para el uso de herramientas y filosofías de desarrollo distribuido, código abierto y software libre.
- CE16(ES) Capacitar al estudiante en el diseño, análisis e implementación de nuevos modelos de interacción humano maquina.
- CE17(ES) Habilidad para crear interconexión y comunicación entre dispositivos.
- CG1(GE) Comprender los fundamentos de las prácticas artísticas multimedia.
- CG2(GE) Capacidad creativa y técnica para la elaboración de sistemas complejos que requieran la manipulación avanzada de imagen/sonido
- CG3(GE) Desarrollar las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes digitales y audiovisuales.
- CG4(GE) Capacidad para integrarse en grupos de trabajo interdisciplinares.
- CG5(GE) Integrar las posibilidades de las TIC en otros modos de producción artística
- CE04(ES) Capacitar al estudiante en la programación de dispositivos físicos para el desarrollo de creaciones multimedia interactivas

## 8. Unidades didácticas

1. Introducción: ludología, estudios culturales y estudios visuales
2. Aproximación al concepto de juego y videojuego desde los Game Studies
  1. Las especificidades de la narración interactiva
  2. El sistema de reglas como dispositivo retórico
  3. Bases técnicas para una aproximación conceptual a la interacción arte-videojuegos
3. El uso del juego y el videojuego en la producción artística
  1. Referentes históricos
  2. El juego y el videojuego en la contemporaneidad
  3. Estrategias de apropiación: mods, remix
  4. Identidades descentradas.
  5. Espacio público-espacio digital
4. El juego y el videojuego como reflexión socio-política
  1. Serious games
  2. Alt-games
  3. Not games
  4. News games
5. La subversión de la agencia del jugador y la política del diseño de juegos
  1. La ética hacker y el DIWO
  2. Representaciones de género
  3. Inclusión y diversidad
  4. Bases del procomún e imaginarios colectivos
6. Arte, juego y videojuego en diálogo con otras disciplinas
  1. Interdisciplinar, transdisciplinar, indisciplinar
  2. Experimentalidad formal e innovación conceptual.
  3. La interacción con otros entornos visuales: cine y videojuegos, sonido y videojuegos, videoarte y videojuegos
7. Diseño de un juego
  1. Conceptos básicos
  2. Documentos del proyecto
  3. Elementos de diseño
8. Creación de juegos y videojuegos
  1. Elementos básicos de Unity3D.



**8. Unidades didácticas**

2. Interfaz de juego: menús y HUD
3. Animación 2D/3D
4. Simulación física y Detección de colisiones
5. Gestión de sonidos

**9. Método de enseñanza-aprendizaje**

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	2,00	--	--	0,00	--	--	0,00	2,00	5,00	<b>7,00</b>
2	2,00	--	--	--	--	--	--	2,00	5,00	<b>7,00</b>
3	4,00	--	--	--	--	--	--	4,00	5,00	<b>9,00</b>
4	4,00	--	--	--	--	--	--	4,00	5,00	<b>9,00</b>
5	4,00	--	--	--	--	--	--	4,00	5,00	<b>9,00</b>
6	4,00	--	--	--	--	--	--	4,00	5,00	<b>9,00</b>
7	0,00	--	--	5,00	--	--	--	5,00	10,00	<b>15,00</b>
8	0,00	--	--	15,00	--	--	--	15,00	40,00	<b>55,00</b>
<b>TOTAL HORAS</b>	<b>20,00</b>	--	--	<b>20,00</b>	--	--	<b>0,00</b>	<b>40,00</b>	<b>80,00</b>	<b>120,00</b>

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

**10. Evaluación**

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(04) Mapa conceptual	1	10
(05) Trabajos académicos	3	30
(11) Observación	2	20
(09) Proyecto	1	20
(10) Caso	1	10
(08) Portafolio	1	10

En relación a la adaptación a la evaluación on line el estudiante presentará la documentación requerida por las diferentes técnicas en el espacio compartido del Poliformat

**11. Porcentaje máximo de ausencia**

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	15	
Teoría Seminario	15	
Práctica Aula	15	
Práctica Laboratorio	15	
Práctica Informática	15	
Práctica Campo	15	

