



- 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

- | | |
|--|--|
| Gameworld : videojuegos en la frontera entre arte, tecnología y cultura = videogames on the edge of art, technology and culture | Beard, Thomas |
| Playware : gameworld expansion pack = El mundo de los videojuegos : Pack de expansión | Botella Diez del Corral, Ana |
| Social Play Mediated by Playware | Luigi Pagliarini - Henrik Hautop Lund |
| Interacciones hipermedia y videojuegos | Mora Fernández, Jorge |
| Game design : the art & business of creating games | Bates, Bob |
| Persuasive games : the expressive power of videogames | Bogost, Ian |
| How to do things with videogames | Bogost, Ian |
| How to talk about videogames. | Bogost, Ian |
| Newsgames : journalism at play | Bogost, Ian - Ferrari, Simon - Schweizer, Bobby |
| Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing [electronic resource] | Bogost, Ian |
| Critical play : radical game design | Flanagan, Mary |
| Critical Plays : a Embodied Research for Social Change | Harris, Anne - Sinclair, Christine |
| Gaming : essays on algorithmic culture | Galloway, Alexander R |
| Beginning 3D game development with Unity 4 : all-in-one, multi-platform game development | Blackman, Sue |
| Game physics engine development [Recurso electrónico-En línea] : how to build a robust commercial-grade physics engine for your game | Millington, Ian - CRCnetBASE (Servicio en línea) |
| Videogames and art | Clarke, Andy - Mitchell, Grethe |
| The art of videogames [electronic resource] | Tavinor, Grant |
| Introduction to game development | Rabin, Steve |
| Pervasive games : theory and design. | Montola, Markus - Stenros, Jaakko - Waern, Annika |
| The ethics of computer games | Sicart, Miguel |
| Play matters | Sicart, Miguel |
| Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción | Frasca, Gonzalo |
| Skin games | Cassinelli, Alvaro - Anglesleva, Jussi - Watanabe, Yoshihiro - Frasca, Gonzalo - Ishikawa, Masatoshi |

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. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

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	7,00
2	2,00	--	--	--	--	--	--	2,00	5,00	7,00
3	4,00	--	--	--	--	--	--	4,00	5,00	9,00
4	4,00	--	--	--	--	--	--	4,00	5,00	9,00
5	4,00	--	--	--	--	--	--	4,00	5,00	9,00
6	4,00	--	--	--	--	--	--	4,00	5,00	9,00
7	0,00	--	--	5,00	--	--	--	5,00	10,00	15,00
8	0,00	--	--	15,00	--	--	--	15,00	40,00	55,00
TOTAL HORAS	20,00	--	--	20,00	--	--	0,00	40,00	80,00	120,00

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) Trabajo académico	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	20	
Teoría Seminario	20	
Práctica Aula	20	
Práctica Laboratorio	20	
Práctica Informática	20	
Práctica Campo	20	

