

Ficha - Propuesta de Seminario de Grado 2022

Profesor responsable	Victor Fajnzylber Reyes
Nombre del seminario	EXPERIENCIAS INMERSIVAS: REALIDAD VIRTUAL, VIDEOJUEGOS Y METAVERSOS
Palabras Clave	Inmersión, Realidad virtual, Paisajes Sonoros, Metaversos
<p>Descripción general del Seminario (no más 500 palabras)</p> <p>Considerar: enfoques teóricos y metodológicos que se trabajarán. Línea de investigación a la que se adscribe. Indicar si el seminario se relaciona con proyectos de investigación en curso o finalizados.</p>	<p>=> Enfoque:</p> <p>Con un enfoque de investigación interdisciplinaria y experimental, este seminario de grado se centrará en estudiar experiencias audiovisuales emergentes, tales como realidad virtual interactiva, videojuegos y metaversos en línea, con especial interés en las formas narrativas utilizadas, los métodos de interacción humano-computador, el uso del sonido como herramienta de inmersión, las posibilidades de aprendizaje, las modalidades de comunicación entre usuarios, las aplicaciones educativas y los diversos métodos utilizados para el estudio de la experiencia de Usuario y/o de evaluación de logro de las experiencias, en función de los objetivos de finidos en su creación.</p> <p>=> Línea: investigación sobre lenguajes audiovisuales emergentes y tecnologías inmersivas.</p> <p>=> Proyecto en curso: este seminario se relaciona directamente con las actividades del núcleo de investigación del ICEI denominado [XR-Labs] / <i>Laboratorio transdisciplinar de Realidad Virtual, Videojuegos y Tecnologías Emergentes.</i></p>
Temas posibles de Investigación	<p>=> Temas vinculados en el seminario: estos temas pueden estar vinculados en uno o más grupos de trabajo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. REALIDAD VIRTUAL INTERACTIVA: Estudio de la narrativa audiovisual en realidad virtual: análisis de particularidades narrativas, visuales, sonoras y tecnológicas de este formato; 2. METAVERSOS: estudio de los Videojuegos narrativos en un sentido amplio (incluye diversos subgéneros) en relación de sus aspectos artísticos, tecnológicos, sus procesos de creación, producción, distribución , jugabilidad y comunidades de aficionados en línea. 3. EL SONIDO COMO HERRAMIENTA DE INMERSIÓN: estudio de los diversos métodos para utilizar el sonido como herramienta de involucramiento de usuario(s) en experiencias inmersivas e interactivas. 4. METAVERSOS: estudio de los Metaversos o Mundos Virtuales como laboratorios digitales de comunicación, creación, enseñanza, exhibición y/o divulgación científica, educativa o cultural.

<p>Considerar: n de proyectos a guiar dentro del seminario, y estudiantes por grupo.</p>	<p>=> Proyectos/estudiantes:</p> <p>El seminario podrá organizarse en función de un solo estudio general, con subtemas. El número de estudiantes por cada subtema dependerá de los perfiles e intereses de los estudiantes inscritos.</p> <p>Se valorará positivamente la curiosidad por diversas áreas del conocimiento: el interés por la creación audiovisual, la experimentación sonora, el manejo de herramientas digitales tales como Unity o Unreal, el conocimiento del inglés en lectura, la disciplina y la regularidad.</p>
<p>Descripción del (los) enfoque (s) metodológico (s) a trabajar</p>	<p>=> Metodología:</p> <p>Los estudiantes podrán conocer ejemplos concretos de cómo se diferencia el cine convencional de las películas de realidad virtual los videojuegos, en sus aspectos narrativos y de exhibición. Se estudiarán casos concretos de narrativas inmersivas.</p> <p>El seminario combinará el estudio de fuentes bibliográficas y referencias filmográficas, con actividades prácticas de análisis experimental de obras audiovisuales en realidad virtual, videojuegos, paisajes sonoros y metaversos en línea. Será factible colaborar con estudiantes de otras facultades, tales como Ingenierías en Sonido y en Computación.</p>
<p>Máximo de estudiantes a inscribir (mínimo 4 y máximo 25)</p>	<p>=>Mínimo: 6 estudiantes (2 subtemas).</p> <p>=>Máximo: 12 estudiantes (4 subtemas).</p>
<p>Bibliografía obligatoria común (no más de 5 textos)</p>	<p>Victor Fajnzylber, Francisco J. Gutiérrez, Paulo Barraza, Pablo Riveros, Javier Moyano, Mateu Sbert, « <i>La mirada inmersiva. Estudio transdisciplinar de la inmersión en realidad virtual interactiva</i> », Revue française des méthodes visuelles [En ligne], 5 2021, URL : https://rfmv.fr</p> <p>“<i>XR-Labs: Realidad Extendida, Sonido Inmersivo y Transdisciplina</i>” (2021), Victor Fajnzylber, Carla Badani, Francisco Crespo, Claudio Vargas y Jacqueline Meriño, en publicación de Dirección de Creación Artística, coordinación editorial de María Paulina Soto, Vicerrectoría de Investigación y Desarrollo, Universidad de Chile.</p> <p>“<i>Immersive Sound, The Art and Science of Binaural and Multi-Channel Audio</i>” (2017), Edited By Agnieszka Roginska, Paul Geluso, Routledge, New York.</p> <p>Vroomen, J. and De Gedler, B. 2000. <i>Sound enhances visual perception: Cross-modal effects on auditory organization on vision</i>. J. Exper. Psych.: Human Percept. Perf. 26, 5, 1583–1590.</p>