

Ficha - Propuesta de Seminario de Grado 2023

Profesor responsable	Prof. Dr. Victor Fajnzylber Reyes
Nombre del seminario	XR-LABS: VIDEOJUEGOS, METAVERSOS Y REALIDAD VIRTUAL
Palabras Clave	Videojuegos, Realidad virtual, Paisajes Sonoros, Metaversos, Antártica
<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 transdisciplinar y desarrollo experimental, este seminario de grado se centrará en estudiar las narrativas audiovisuales, los diseños de interacción y la experiencia de usuario en videojuegos en primera persona, metaversos en línea, realidad virtual interactiva. Tendremos 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 y jugabilidad, las modalidades de comunicación y cooperación 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>=> Descripción de Línea: laboratorio de investigación transdisciplinar sobre lenguajes audiovisuales interactivos, tecnologías inmersivas y estudio de la experiencia de usuario.</p> <p>=> Proyectos en curso:</p> <p>Este seminario de investigación aplicada se relaciona directamente con los proyectos de investigación y de producción audiovisual del núcleo de investigación de FCEI denominado [XR-Labs] / <i>Laboratorio transdisciplinar de Realidad Virtual, Videojuegos y Tecnologías Emergentes</i>, bajo la dirección del prof. Victor Fajnzylber:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) #VIDEOJUEGOS. “Estudio de videojuegos en primera persona: percepción y comportamiento en ambientes virtuales inmersivos”. Investigación transdisciplinar sobre dimensiones visuales y sonora experiencia de usuarios de videojuegos, en colaboración con estudiantes y académicos de cine, periodismo y computación de la U. de Chile. 2) #METAVERSO. “Metaverso Antártico”: producción de videojuego multi-usuario de exploración en primera persona sobre biodiversidad antártica y cambio climático. Proyecto de creación audiovisual en colaboración con estudiantes y académicos de cine, periodismo, sonido, arquitectura y computación, ganador del concurso Ciencia Pública 2023-2024, Ministerio de Ciencias. 3) #REALIDAD VIRTUAL. “Memorias Antárticas”: producción y postproducción de registros 360 de investigadores antárticos durante expedición antártica”. Proyecto de creación audiovisual inmersiva en colaboración con estudiantes y académicos de cine, sonido, arquitectura y computación de la U. de Chile. Proyecto ganador del concurso de creación artística Creart 2021, Universidad de Chile.

	<p>4) #REALIDAD VIRTUAL. “Water Gardens VR” (Jardines Acuáticos VR) Cortometraje de animación 3D de ciencia ficción antártica, en colaboración con estudiantes y académicos de cine, sonido, arquitectura y computación. Proyecto ganador del Fondo de Fomento Audiovisual 2021, Ministerio de las Culturas.</p>
<p>Temas posibles de Investigación</p> <p>Considerar: n de proyectos a guiar dentro del seminario, y estudiantes por grupo.</p>	<p>=> Dos grandes temáticas a desarrollar en el seminario:</p> <p>1. VIDEOJUEGOS Y CULTURA GAMER: estudio de videojuegos narrativos en un sentido amplio (incluye diversos subgéneros) en relación de sus aspectos artísticos, narrativos, interactivos y sus relaciones con las comunidades de usuarios.</p> <p>2. METAVERSOS, PAISAJES SONOROS Y REALIDAD VIRTUAL: estudio de los Metaversos o Mundos Virtuales Inmersivos, construídos como experiencias inmersivas, mediante la utilización de diversos métodos de diseño sonoro como herramienta de inmersión de usuario(s) en experiencias inmersivas e interactivas.</p> <p>=> Dos temáticas = Dos grupos de estudiantes:</p> <p>El seminario podrá organizarse en función de dos horarios, según el tema elegido: (1) un grupo dedicado al estudio de videojuegos y (2) otro grupo enfocado en el estudio de realidad virtual y metaversos.</p> <p>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, la escritura, el manejo de herramientas digitales tales como Blender, Unity, Unreal, Pro Tools, Premiere, 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 Ingeniería en Sonido, Arquitectura, Diseño y/o 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> », <i>Revue française des méthodes visuelles</i> [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>. <i>J. Exper. Psych.: Human Percept. Perf.</i> 26, 5, 1583–1590.</p>
---	---