

PROGRAMA DE CURSO

1. Nombre de la actividad curricular

INTRODUCCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

2. Nombre de la actividad curricular en inglés

INTRODUCTION TO VIDEOGAMES

3. Código: CYTVI74-1

4. Carrera: Cine y TV

5. Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla

Escuela de Cine y Televisión, Facultad de Comunicación e Imagen (FCEI)

6. Área de Formación: Formación especializada.

7. Carácter: Electivo.

8. Semestre: VI

9. Año: 2023

10. Número de créditos SCT – Chile: 3

11. Horas de trabajo

Presencial: 2,5

No presencial: 2

12. Requisitos: no tiene.

13. Propósito general del curso:

Este curso tiene como propósito introducir al estudiante en las problemáticas artísticas, técnicas y estéticas asociadas a los videojuegos, desde una perspectiva transdisciplinar. Combinando la reflexión teórica sobre inmersión, interacción y experiencia de usuario, con apreciación de obras y ejercicios prácticos, el curso se centrará en explicar el paradigma de experiencia audiovisual interactiva del videojuego, que implica la producción de obras narrativas con uso de tecnologías computacionales de interacción entre humano y computador.

El curso se centrará en explicar el modo en que la interactividad expande las posibilidades de narración audiovisual, desplegando nuevas metodologías de guión, nuevos enfoques en la construcción de personajes, transformando la inmersión audiovisual en una experiencia interactiva que puede ser vivida por varias personas, en lugares separados, al mismo tiempo.

Se relaciona curricularmente con los cursos del área especializada de la Carrera de Cine y Televisión. Contribuye al perfil de egreso a lograr distinguir su creatividad, sentido crítico y reflexivo, capacidad de experimentación, trabajo en equipo y autogestión, así como por la búsqueda de nuevas

audiencias, modelos de producción y distribución.

14. Competencias y Subcompetencias a las que contribuye el curso

Ámbito: Gestión.

Competencia:

2.- Experimentar con el lenguaje audiovisual explorando los límites y posibilidades de su materia y estructura, en procesos colaborativos productores de conocimiento.

Subcompetencia:

2.1.- Explorar y comprender los nuevos formatos audiovisuales y las estrategias narrativas que de ellos se derivan.

Competencia:

3.- Conocer tecnologías y técnicas de producción propias de la creación audiovisual con uso de lenguajes interactivos, manteniéndose actualizado a través de una revisión del contexto internacional, nacional y latinoamericano.

Subcompetencia:

3.3.- Actualizar de manera constante y relevante los conocimientos sobre innovaciones en tecnologías y técnicas audiovisuales.

Competencias genéricas:

- Compromiso Ético para actuar con integridad en su desempeño intelectual, profesional y comunitario.
- Capacidad para adaptarse al cambio.

15. Resultados de Aprendizaje

Al finalizar el curso el/la estudiante será capaz de:

- * Relacionar los conceptos de inmersión e interactividad con un conjunto de técnicas y estrategias narrativas específicas de producción audiovisual de videojuegos.
- * Distinguir los géneros y técnicas de lenguajes audiovisuales convencionales respecto de las técnicas de lenguajes interactivos, extrayendo aprendizajes para la toma de decisiones en un eventual proyecto de desarrollo de una obra audiovisual interactiva.
- * Adquirir conocimientos relevantes sobre los lenguajes interactivos y las lógicas creativas propias de los videojuegos, que constituyen el sub-sector más dinámico y creciente de la industria audiovisual nacional en los últimos 20 años, y que en ese sentido, representa un ámbito potencial de formación continua, empleabilidad y proyección artística para los egresados de cine y televisión.

16.Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes		
Nombre de la Unidad	Contenidos	Indicadores de Aprendizaje
(I) <i>Fundamentos de los videojuegos</i>	<ul style="list-style-type: none"> - El concepto de Interacción. - Medios interactivos audiovisuales. - Interacción sensorial y narrativa: modalidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - comprende los fundamentos de la interactividad. - relacionar interacción y lenguajes audiovisuales convencionales. - conecta los orígenes con las formas contemporáneas de realidad virtual y su exhibición.
(II) <i>Especificidades narrativas de los videojuegos</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Géneros filmicos vs. géneros de videojuegos: la diversidad de un campo audiovisual, inicialmente influenciado por el cine, pero con un desarrollo histórico propio. - El concepto de diseño de interacción aplicado a las diferentes capacidades y competencias desarrolladas en lenguajes audiovisuales interactivos. 	<ul style="list-style-type: none"> - distingue entre formas narrativas tradicionales e interactivas - concibe estrategias narrativas para lenguajes interactivos. - establece un punto de vista narrativo acorde a su propuesta narrativa y las características del formato
(III) <i>Especificidades productivas de los videojuegos</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Guión lineal vs. guión interactivo: universos de referencias para la interacción en videojuegos narrativos. - Interacciones individuales vs. grupales: la interacción colaborativa y competitiva - encuadre fotográfico v/s visualidad en 360 - Adaptando el concepto de montaje: la navegación como forma de escritura narrativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - resuelve ejercicios de apreciación y análisis aplicando conceptos de lenguajes audiovisuales interactivos - comprende el concepto de diseño de interacción y es capaz de diferenciar diferentes formas de aplicación en lenguajes audiovisuales.

17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje

Se combinarán actividades de aprendizaje en clase, visionado de experiencias interactivas, análisis de videojuegos según géneros filmicos, conversación con expertos invitados y elaboración de videoensayos de análisis de la experiencia de usuario en videojuegos.

18. Evaluación

Tipo de evaluación	Modalidad	Descripción de la evaluación	Cantidad	Porcentaje	Contenidos considerados	Resultado de aprendizaje al que contribuye	Indicadores de logros de aprendizajes
Ejercicio	individual	Ejercicio de apreciación en primera persona: de manera individual, los estudiantes deberán experimentar un videojuego como usuarios y describir el diseño de niveles.	1	20%	- Diseño de niveles y su impacto en la jugabilidad y el aprendizaje	- distingue entre componentes de géneros narrativos tradicionales (escenas) e interactivos (niveles)	- Realiza distinciones claras entre escenas cinematográficas y niveles de videojuegos
Ejercicio	grupal	Ejercicio de apreciación en primera persona: en parejas, los estudiantes deberán experimentar un lenguaje interactivo como usuarios y describir el diseño de interacción	1	30%	- Géneros filmicos vs. géneros interactivos: la diversidad de un campo audiovisual, inicialmente influenciado por el cine, pero con un desarrollo histórico propio.	- distingue entre géneros narrativos tradicionales e interactivos	- Realiza distinciones claras entre géneros cinematográficos y géneros interactivos
Ejercicio	grupal	Ejercicio de apreciación en tercera persona: en parejas, los estudiantes deberán elaborar un video-ensayo de análisis de un lenguaje audiovisual interactivo	1	50%	- El concepto de diseño de interacción aplicado a las diferentes capacidades y competencias desarrolladas en lenguajes audiovisuales interactivos.	- comprende el concepto de diseño de interacción y es capaz de diferenciar diferentes formas de aplicación en lenguajes audiovisuales.	- Utiliza adecuadamente el concepto de diseño de interacción en el contexto de lenguajes audiovisuales interactivos

19. Requisitos de aprobación

Nota sobre 4.0 (en escala de 1.0 a 7.0) y 75% mínimo de asistencia.

20. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

- J. L. González Sánchez, F. L. Gutiérrez Vela, **Jugabilidad como medida de calidad en el desarrollo de videojuegos**. GEDES – Universidad de Granada
- Garneli, V., Chorianopoulos, K. (2021). **Employing Social Interactions of Multiplayer Role-Playing Games in a Serious Game**. In: de Rosa, F., Marfisi Schottman, I., Baalsrud Hauge, J., Bellotti, F., Dondio, P., Romero, M. (eds) Games and Learning Alliance. GALA 2021. Lecture Notes in Computer Science(), vol 13134. Springer, Cham.
- Maldonado, C., Gutierrez, F.J., Fajnzylber, V. (2022). **Implicit Interaction Mechanisms in VR-Controlled Interactive Visual Novels**. In: Fang, X. (eds) HCI in Games. HCII 2022. Lecture Notes in Computer Science, vol 13334. Springer, Cham.

21. Bibliografía Complementaria: No tiene

22. Recursos web

- Sobre el diseño de niveles en los videojuegos, 2021 (<https://www.youtube.com/watch?v=nhHJPkqKdjk>)
- Bertie the Brain, 1950 (<https://www.youtube.com/watch?v=U2Jtz2veWIE>)
- OXO, 1952 (<https://www.dcs.warwick.ac.uk/~edsac/>)
- Baer's Brown Box, 1968 (<https://www.youtube.com/watch?v=C2bxfWOsAPM>)
- Magnavox Odyssey, 1972 (<https://www.youtube.com/watch?v=jLGBtkKPj2U>)

- Pong, 1972 (<https://www.youtube.com/watch?v=XNRx5hc4gYc>)
- Hi-Way, 1975 (<https://www.youtube.com/watch?v=pMBAIFtE3BQ>)
- Red Baron, 1980 (https://www.youtube.com/watch?v=iN3R-ZKw_yw)

- Bega's Battle, 1983 (<https://www.youtube.com/watch?v=4J2JVgUqSdE>)
- Ninja Gaiden, 1988 (https://www.youtube.com/watch?v=ZGyFQ9aRp_U)
- Metal Gear Solid, 1997 (<https://www.youtube.com/watch?v=VLTqIXZ1jQQ>)
- Half-Life, 1998 (<https://www.youtube.com/watch?v=yEx7OrOr7Q8>)
- The Last of Us II, 2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=xa9oEroGDQc>)

20. Filmografías.