

**Ficha - Seminario de Grado 2025**

<b>Profesor responsable</b>	Prof. Dr. Victor Fajnzylber Reyes
<b>Nombre del seminario</b>	<b>MUNDOS VIRTUALES: VIDEOJUEGOS Y METAVERSOS</b>
<b>Palabras Clave</b>	Videojuegos, Realidad virtual, Metaversos, Experiencia de Usuario
<p><b>Descripción general del Seminario (no más 500 palabras)</b></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>=&gt; <b>Descripción de Línea:</b> laboratorio de investigación transdisciplinar sobre lenguajes de videojuegos y tecnologías inmersivas.</p> <p>=&gt; <b>Enfoque:</b>          Con un enfoque de investigación transdisciplinar y experimental, este seminario de grado se centrará en estudiar las narrativas interactivas, el diseño de mecánicas de interacción y la experiencia de usuario, en videojuegos y en metaversos inmersivos. Tendremos especial interés en las formas narrativas utilizadas, los métodos de interacción humano-computador, las posibilidades de aprendizaje y jugabilidad, las identidades virtuales basadas en avatares, las modalidades de comunicación y regulación entre usuarios, las aplicaciones educativas y los diversos métodos utilizados para el estudio de la experiencia de usuario, en función de los objetivos de finidos en cada obra.</p> <p>=&gt; <b>Proyectos en curso:</b>          Este seminario de investigación aplicada se relaciona directamente con proyectos desarrollados en el <i>Laboratorio transdisciplinar [XR-Labs] de Realidad Virtual, Videojuegos y Tecnologías Emergentes</i>, bajo la dirección del prof. Victor Fajnzylber.</p> <p>1) #VIDEOJUEGOS. “Estudio de videojuegos en primera persona: percepción y comportamiento en ambientes virtuales inmersivos”. Investigación transdisciplinar sobre experiencia de usuarios de videojuegos de terror, en colaboración con estudiantes de ingeniería UChile y Kinesiología USACH. Iniciativa desarrollada en Laboratorio XR-LABS durante el 2025.</p> <p>2) #METAVERSOS. “Documentar el Metaverso”: estudio de comunidades virtuales en mundos inmersivos en línea. Proyecto de investigación transdisciplinar que combina métodos de etnografía, antropología visual y estudios de videojuegos. Iniciativa desarrollada en Laboratorio XR-LABS durante el 2025.</p>
	<p>=&gt; <b>Dos temáticas a desarrollar en el seminario:</b></p> <p>1_VIDEOJUEGOS: estudio de videojuegos narrativos en un sentido amplio, en modalidades de juego individual o multijugador, en relación a sus aspectos artísticos (diseño), tecnológicos (plataformas) y sus relaciones con el aprendizaje de habilidades por parte de los jugadores/as.</p> <p>2_METAVERSOS: etnografía virtual y documentación fotográfica de comunidades virtuales en mundos inmersivos en línea. Se diseña estudio etnográfico, se realiza trabajo “en terreno” y se interpretan los resultados.</p>

<p><b>Temas posibles de Investigación</b></p> <p><b>Considerar: n de proyectos a guiar dentro del seminario, y estudiantes por grupo.</b></p>	<p><b>=&gt; Dos temas de investigación = Dos grupos de estudiantes:</b></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 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 los videojuegos, la escritura, el manejo de herramientas digitales de edición de video, el conocimiento del inglés en lectura, la disciplina y el trabajo tanto autónomo como en equipo.</p>
<p><b>Descripción del (los) enfoque (s) metodológico (s) a trabajar</b></p>	<p><b>=&gt; Metodología:</b></p> <p>Los estudiantes podrán experimentar dos tipos de aproximaciones metodológicas a la investigación: la investigación experimental sobre percepción audiovisual y la etnografía fotografía. Se aprenderá a interpretar evidencias empíricas en función de marcos teóricos y preguntas de investigación.</p>
<p><b>Máximo de estudiantes a inscribir (mínimo 4 y máximo 25)</b></p>	<p><b>=&gt;Mínimo:</b> 10 estudiantes.</p> <p><b>=&gt;Máximo:</b> 12 estudiantes.</p>
<p><b>Bibliografía obligatoria común (no más de 5 textos)</b></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 : <a href="https://rfmv.fr">https://rfmv.fr</a></p>