FACULTAD DE COMUNICACIÓN e IMAGEN
UNIVERSIDAD DE CHILE

PROGRAMA DEL CURSO		
1. Nombre de la actividad curricular CINE, VIDEOJUEGOS Y REALIDAD EXTENDIDA (XR)		
2. Nombre de la actividad curricular en inglés CINEMA, VIDEO GAMES AND EXTENDED REALITY (XR)		
3. Código: CYTVN48-1		
4. Carrera: Cine y Televisión		
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: 2025		
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 y las narrativas inmersivas de realidad extendida (XR), estableciendo las diferencias con el arte cinematográfico como parámetro comparativo a lo largo del curso. Combinando la reflexión teórica sobre narrativa, interactividad y experiencia de usuario, con apreciación de obras, ejercicios prácticos y encuentros con profesionales, el curso se centrará en introducir al estudiante de cine en el arte del videojuego, y de manera general, en el paradigma del audiovisual interactivo, construido sobre la base de interacciones programadas entre humano y computador, que subyace a los videojuegos y a la realidad extendida XR.

El curso se centrará en explicar el modo en que la interactividad del videojuego y la realidad virtual expande las posibilidades de narración audiovisual, desplegando nuevas metodologías de escritura, nuevos enfoques en la construcción de personajes, transformando la inmersión audiovisual en una experiencia interactiva que puede ser experimentada de modos muy heterogéneos.

El curso 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 narrativa, inmersión e interactividad con un conjunto de técnicas y estrategias específicas de producción audiovisual de videojuegos.

* Distinguir los géneros y técnicas del cine respecto de los géneros y técnicas de los videojuegos, extrayendo aprendizajes para la concepción de obra en proyectos de videojuego y XR.

* Adquirir conocimientos relevantes sobre los lenguajes interactivos y las lógicas de producción propias de los videojuegos y la realidad virtual, considerando el rol central de la experiencia de usuario.

16. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes

Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes		
Nombre de la Unidad	***Contenidos***	**Indicadores de Aprendizaje**
Narrativa, Inmersión y Niveles: reglas de mundo.	Conceptos de Narrativa e Inmersión: del cine al videojuego / Géneros fílmicos vs. géneros interactivos: la diversidad de un campo audiovisual, inicialmente influenciado por el cine, pero con un desarrollo histórico propio / Diseño de niveles como estrategia narrativa	- distingue entre géneros narrativos cinematográficos e interactivos - compara estrategias narrativas en cine y videojuegos - identifica aspectos narrativos asociados al diseño de niveles
Interacción, Jugabilidad e Interfaz: ¿cómo se juega?	Interacción humano-computador / Conceptos de Interacción, Interfaz y Jugabilidad / El diseño de interacción como guión transdisciplinar / Interfaz y jugabilidad en videojuegos / Contraste de experiencias entre monitor y lente de realidad virtual	- comprende los fundamentos de la interactividad audiovisual - comparar flujo fílmico y flujo de juego - contextualizar las funciones de la interfaz en la interacción humano-computadora, diferenciando tipos de plataformas. -relacionar orígenes de videojuegos con surgimiento de realidad virtual y tecnologías de realidad extendida (XR)
Aprendizaje y Comunidad: ¿cómo aprendemos?	- Bases neuro-psicológicas de la experiencia de aprendizaje en videojuegos y XR - Guión lineal vs. guión interactivo: memorias de espectadores vs. jugadores. - Interacciones individuales vs. grupales: la interacción colaborativa y competitiva. -Reinterpretar el concepto de montaje: la navegación espacial como experiencia narrativa.	- resuelve ejercicios de apreciación y análisis aplicando conceptos de neurociencias y lenguajes audiovisuales interactivos - relaciona los conceptos de guión y montaje cinematográfico con el diseño de interacción y el aprendizaje basado en experiencia. -es capaz de analizar diferentes lenguajes audiovisuales interactivos.

17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje

Se combinarán actividades de lectura, aprendizaje en clase, visionado de experiencias interactivas, análisis de videojuegos según géneros fílmicos, conversación con expertos invitados y elaboración de video-ensayos de análisis de la experiencia de usuario en videojuegos y realidad extendida (XR).

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: de manera individual, los estudiantes deberán aplicar conceptos al análisis de un videojuego, describir la narrativa global y desglosar el diseño de niveles.	1	20%	Narrativa, Inmersión y Niveles: reglas de mundo.	- distingue entre componentes de unidades narrativas fílmicas (escenas) e interactivos (niveles).	- distingue estrategias narrativas en cine y videojuegos - identifica aspectos narrativos asociados al diseño de niveles
Ejercicio	grupal	Ejercicio de apreciación: en parejas, los estudiantes deberán aplicar conceptos al análisis de un videojuego conciliando dos puntos de vista, describir el diseño de interacción, la jugabilidad y las funciones de la interfaz.	1	35%	Interacción, Jugabilidad e Interfaz: ¿cómo se juega?	- distingue entre inmersión fílmica e involucramiento en jugabilidad	- comprende los fundamentos de la interactividad audiovisual - contextualizar las funciones de la interfaz en la interacción humano-computadora, diferenciando tipos de plataformas. -conoce orígenes de videojuegos con surgimiento de realidad virtual y tecnologías de realidad extendida (XR)
Ejercicio	grupal	Ejercicio de apreciación: en parejas, los estudiantes deberán aplicar conceptos al análisis de un videojuego conciliando dos puntos de vista, describir el diseño de aprendizaje, la curva de dificultad, las interacciones entre usuarios y el rol de la comunidad.	1	45%	Aprendizaje y Comunidad: ¿cómo aprendemos?	- comprende el concepto de diseño de interacción y es capaz de diferenciar diferentes formas de aplicación en lenguajes audiovisuales.	- resuelve ejercicios de apreciación y análisis aplicando conceptos de neurociencias y lenguajes audiovisuales interactivos - relaciona los conceptos de guión y montaje cinematográfico con el diseño de interacción y el aprendizaje basado en experiencia

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)

- Ana Mª Manrubia Pereira (2014). **El proceso productivo del videojuego: fases de producción**, en Historia y comunicación social, ISSN 1137-0734, Vol. 19, Nº Extra 3 (Marzo), Universidad Complutense de Madrid.

- Albert T. Franch (2018). **Introducción al diseño de videojuegos**. Universitat Oberta de Catalunya.

- Celia Hodent (2018). **The gamer´s brain. How neuroscience and UX can impact video game design**. CRC Press. Taylor & Francis Group.

- Victor Fajnzylber, Francisco J. Gutiérrez, Paulo Barraza, Pablo Riveros, Javier Moyano, Mateu Sbert (2021). **La mirada inmersiva. Estudio transdisciplinar de la inmersión en realidad virtual interactiva.** Publicado en: Revue Française de Méthodes Visuelles, nº5, Images interactives et nouvelles écritures, 06-2021 ISBN : 978-2-85892-471-4.

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=U2Jtz2veWlE)
- 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=pMBAlFtE3BQ)
- 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=yEx7OrQr7Q8)
- The Last of Us II, 2020 (https://www.youtube.com/watch?v=xa9oEroGDQc)

20. **Filmografías.**

- High Score: El mundo de los videojuegos (serie)

- Orígenes de la realidad virtual (videos en línea)