

PROGRAMA DE CURSO

1. Nombre de la actividad curricular

VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL

2. Nombre de la actividad curricular en inglés

VIDEO GAMES AND VIRTUAL REALITY

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: 2024

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 la realidad virtual, desde una perspectiva transdisciplinar. Combinando la reflexión teórica sobre narrativa, interacción y experiencia de usuario, con apreciación de obras, ejercicios prácticos y encuentros con profesionales, el curso se centrará en explicar el paradigma del audiovisual interactivo, presente en los videojuegos y la realidad virtual, que implica el diseño y producción de narrativas basadas en interacciones programadas entre humano y computador.

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 historias, nuevos enfoques en la construcción de personajes, transformando la inmersión audiovisual en una experiencia interactiva que puede ser experimentada de maneras muy heterogéneas.

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 toma de decisiones en un eventual proyecto de videojuego.
- * Adquirir conocimientos relevantes sobre los lenguajes interactivos y las lógicas de producción propias de los videojuegos y la realidad virtual, sobre la base del 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
<i>Narrativa, Inmersión y Niveles: reglas de mundo.</i>	Conceptos de Narrativa e Inmersión: del cine al videojuego / Géneros filmicos 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	<ul style="list-style-type: none"> - distingue entre géneros narrativos tradicionales e interactivos - identifica estrategias narrativas en videojuegos - identifica significados asociados al diseño de niveles
<i>Interacción, Jugabilidad e Interfaz: ¿cómo se juega?</i>	Interacción sensorial e interacción narrativa / Conceptos de Interacción, Interfaz y Jugabilidad / El diseño de interacción aplicado a las diferentes capacidades y competencias desarrolladas en videojuegos /	<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
<i>Aprendizaje y Comunidad: ¿cómo aprendemos?</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Guión lineal vs. guión interactivo: universos de referencias para la interacción. - Aprendizaje individual vs. colaborativa - Las comunidades como instancia de aprendizaje, testeo y distribución 	<ul style="list-style-type: none"> - identifica conceptos de aprendizaje relacionados con videojuegos - relaciona aprendizaje con comunidades de videojuegos - identifica diferencias entre videojuegos individuales y grupales - identifica especificidades de videojuegos educativos (serious games)

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 video-ensayos 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	25%	- 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	35%	- Géneros fílmicos 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	40%	- 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)

- Ana M^a Manrubia Pereira (2014). **El proceso productivo del videojuego: fases de producción**, en Historia y comunicación social, ISSN 1137-0734, Vol. 19, N^o 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, n^o5, 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=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.