



PROGRAMA DE LA MATERIA

IMAGEN ELECTRÓNICA I

Carrera: Licenciatura en Artes Electrónicas

Año Académico: 2014

Cuatrimestre: 1er cuatrimestre

Materia: Imagen Electrónica I

Profesor a cargo de la materia: Alejandro Andrés Iparraguirre

Profesor auxiliar: Juan Martín Bartomioli

Objetivos generales y específicos:

Contextualizar la industria del desarrollo de videojuegos en la relación de las distintas instituciones afectadas.

Identificar los roles y funciones de las distintas disciplinas que contempla el desarrollo de videojuegos en un ámbito profesional e independiente.

Comprensión e internalización del concepto lúdico en todos sus ámbitos y posibles aplicaciones.

Ubicarse en el plano profesional actual comprendiendo las distintas problemáticas y situaciones que surgen de las relaciones interpersonales.

Contenidos:

Unidad 1: Industria del desarrollo de videojuegos.

1.1 Estructura de la industria basada en instituciones y sus relaciones entre sí y el contexto.

1.2 Estructura del equipo de desarrollo basada en multiplicidad de formatos.
Organigrama del equipo de desarrollo.

1.3 Estructura del canal de distribución, comercialización y publicación.

1.4 Método de caso: Relaciones institucionales en contexto de industria. Taller. Debate.



Unidad 2: Innovación y aplicaciones.

2.1 Conocimiento, análisis y aplicaciones del hardware y software.

2.2 Innovación y actualidad en la instrumentación y aplicación del juego y videojuego como canal de comunicación y expresión. Advergaming. Edutainment. Gamification.

2.3 Método de caso: Taller de advergaming, edutainment y gamification. Debate.

Unidad 3: Disciplinas y oficios.

3.1 La programación y sus distintos roles. Tecnología. Código.

3.2 El arte y sus distintos roles. Arte de concepto. Diseño gráfico. 2D. 3D. Animación.

3.3 Música y diseño de sonido.

3.4 El game design y sus distintos roles. Diseñador lúdico. Diseñador de niveles.

3.5 Método de caso: Relaciones interpersonales en contexto de equipo. Taller. Debate.

Unidad 4: Cultura lúdica.

4.1 La evolución de los juegos y su relación con la cultura.

4.2 Sistema de análisis de juegos. MDA (Mecánica, Dinámica y Estética).

4.3 Documentos formales de diseño. EHC (Extended High Concept). GDD (Game Design Document).

4.4 Método de caso: Componente lúdico en la resolución de problemas. Taller. Debate.

Unidad práctica: Método de caso.

Fundamentación: El método enseña basado en casos, instala al participante dentro de una situación real y le da la oportunidad de dramatizar sus propios enfoques y sus decisiones, lo cual lo prepara para la acción.

La utilidad del método de casos es aproximar al individuo a las condiciones de la vida real, para prepararlo desarrollando talentos latentes de visión, autoridad, comunicación y liderazgo, que los capacite para la confrontación civilizada la comunicación ágil y efectiva,



el procesamiento de la información racional y objetiva y la toma de decisiones en condiciones de incertidumbre.

Plan de Trabajo – Metodología de trabajo

Las clases son teóricas y con una dinámica de diálogo con los alumnos que permita ir produciendo contenidos a partir de sus propias reflexiones. Para cada tema, existen ciertas líneas de trabajo que son planteadas a los alumnos al inicio de la clase a través de la presentación de ejemplos y referencias que abren el diálogo.

Se tratará de elaborar ejes de debate entre los alumnos extrayendo las preguntas que ellos formalicen hacia el final de la clase. A partir de esta serie de preguntas elaboradas con la guía de los profesores y las que hayan aportado ellos, se les propondrá la lectura de textos obligatoria.

Para aprobar la cursada el alumno deberá rendir satisfactoriamente dos parciales sobre los contenidos de los textos propuestos en clase. Habrá una sola fecha de recuperación pudiendo rendir uno o los dos parciales ese mismo día. El examen final es obligatorio y se basa en la aplicación de los conceptos estudiados en clase a casos de referencia.

Bibliografía obligatoria

1. ["Homo Ludens", Johan Huizinga](#)
2. ["Los juegos y los hombres", Roger Caillois.](#)

Bibliografía de consulta:

1. "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research",
Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek.