

OPTATIVOS - DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

DENOMINACIÓN:	Diseño y producción de videojuegos
HORAS:	60
CARRERAS:	DISEÑO IMAGEN Y SONIDO / DISEÑO GRÁFICO
DOCENTE TITULAR:	Alejandro Iparraguirre
E-MAIL:	aleiparraguirre@gmail.com
CANTIDAD DE CICLOS ANUALES:	Cuatrimestral
MODALIDAD DE ENSEÑANZA:	Teórico - práctica virtual
SISTEMA DE EVALUACION Y PROMOCION:	Promoción directa con trabajo práctico obligatorio
PUNTOS DE ARTICULACIÓN CON RESPECTO AL PLAN DE LA CARRERA CORRESPONDIENTE:	

La Asignatura propuesta focaliza en la tendencia actual del crecimiento de la Industria del videojuego, como parte del universo audiovisual y gráfico en constante expansión. Con este enfoque específico se cubriría una vacancia en la formación curricular de los Diseños. Será también un aporte a la formación de los diseñadores de Imagen y Sonido, y Diseñadores Gráficos, ayudando a su inserción en el mundo profesional y laboral.

FUNDAMENTOS

La asignatura electiva **Diseño y producción de videojuegos** aborda el **diseño** y la **producción de videojuegos** para **ideas originales** creadas por estudiantes.

Sobre la base de la realización de trabajos prácticos, talleres de casos y distintas dinámicas grupales se abordará el concepto de videojuego desde una perspectiva sistémica del diseño lúdico.

La temática de los trabajos prácticos transversales al curso será grupal con el objetivo de desarrollar de forma integral el desarrollo de un videojuego.

El curso incluye contenidos vinculados a divergencia, convergencia, tecnología, sistemas de diseño de juegos, prototipado, testeo, iteración, producción, pulido, documentación y presentación de proyectos.

El curso se estructura en las siguientes unidades:

- Pre-producción

- Producción
- Pulido

Este **curso de realización práctica y colectiva** esencialmente aporta al estudiante las **herramientas para desenvolverse** de manera **productiva** en un **ámbito multidisciplinario potenciando grupalmente las capacidades individuales de sus participantes** para lograr íntegramente un **trabajo profesional** aplicando el **diseño y la producción de videojuegos a creaciones originales.**

A través de la experiencia de confrontación práctica, profesional y real el curso de **Diseño y producción de videojuegos** forma a individuos con **estructura sistémica de divergencia y convergencia creativa, planeamiento estratégico y ejecución efectiva.**

Como particularidad central el curso trabaja el **desarrollo y proceso de aprendizaje** de cada **participante** a través de la **construcción colectiva del saber** valiéndose estratégicamente del **conocimiento individual** y su **aporte global como sinergia creativa, de procesos y saberes.**

Es indispensable el **vínculo personal, grupal y profesional** de los **participantes** para lograr desarrollar la **formación de inteligencia interpersonal** generando habilidades para formar y mantener relaciones **asumiendo varios roles dentro del equipo.**

Como **dinamizador** de estos propósitos, el curso se va a desarrollar en un **ámbito de expresión libre** en **formato de debate** facilitando la **fundamentación de ideas** y la toma de **posturas.**

METAS

Durante el curso los/las participantes obtendrán, a través de **procesos productivos conscientes**, el **efecto** evidenciado del **diseño** y la **producción** de creaciones originales usando **metodologías que vinculan contenidos creativos, formatos narrativos y diseño de experiencias de juego.**

Asimismo, comprenderán la **responsabilidad** y el **impacto en la sociedad** en el **diseño** y la **producción de videojuegos.**

OBJETIVOS

1. **Desarrollar carácter participativo y de fundamento profesional** como dinamizador del trabajo en equipo.

2. **Comprender el efecto en la sociedad del diseño, producción y ejecución** de creaciones originales de videojuegos.
3. **Conocer la amplitud de ámbitos de relación de los videojuegos** a través de sesiones de juego y diseño de los mismos.
4. **Lograr internalizar el concepto de prototipado** como hito fundamental en todo proceso iterativo.
5. **Articular el conocimiento adquirido en pos de un plan de beneficio colectivo y sinérgico** a través del proceso de planeamiento y ejecución del trabajo práctico.
6. **Desarrollar la presentación de un caso propio** fundamentando lógicamente todos los procesos de pre-producción, producción y pulido.

CONTENIDOS MÍNIMOS Y PROGRAMA

UNIDAD 1: Pre-producción

1. Divergencia
2. Convergencia
3. Documentación de diseño de juegos
4. Prototipado
5. Testeo
6. Iteración

UNIDAD 2: Producción

1. Plan de producción
2. Documentos de gestión de proyecto
3. Producción circular
4. Producción transdisciplinar (Game Jam)

UNIDAD 3: Pulido

1. Diseño de experiencias

2. Inmersión
3. Verosimilitud
4. Presentación de proyectos

Bibliografía

- Callois, Roger (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica
- Schell, Jesse. *Art of Game Design: Lenses*. Schell Games
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.schellgames.deckoflenses&hl=es>

Recursos

- Motor Twine de código abierto
<http://twinery.org/>
- Motor Construct 3 (versión free)
<https://editor.construct.net/>

