

Fundación Telefónica | Argentina

Despertando ideas se despierta el futuro

Taller de Videojuegos

zamora · Friday, July 22nd, 2016

El Taller de Videojuegos incorpora el lenguaje y las estrategias que utilizan quienes los diseñan con el fin de brindar herramientas para que los participantes puedan pensar y desarrollar sus propios videojuegos con los recursos y saberes que adquieran durante la cursada.

Los participantes experimentarán los roles y funciones de los diseñadores y de los jugadores de videojuegos. Durante las actividades del inicio se trabajará dentro de una interfaz experimental. Descubrirán el funcionamiento del cerebro cuando se juega con los videojuegos. Se analizarán los componentes detrás de lo que se ve en los videojuegos: cómo funciona el proceso de aprendizaje, cómo se piensan las distintas estrategias, sus dinámicas, las mecánicas, los obstáculos, la resolución de los problemas que se presentan, las limitaciones, etc.

En el último encuentro los participantes desarrollarán prototipos de sus propios videojuegos u obras espaciales que trabajen con la lógica y lenguaje de los mismos.

Objetivos:

El objetivo es que los participantes comprendan el mundo de los videojuegos y su potencial para incorporarlo en producciones propias y en los distintos procesos de aprendizaje. El producto final es el desarrollo de un prototipo de videojuego propio.

Destinatarios:

Adultos. Docentes creativos, artistas principiantes, programadores, apasionados de la informática,

formadores interesados en el mundo de los videojuegos, en obras interactivas y en el desarrollo

de propuestas interdisciplinarias y didácticas que utilicen los videojuegos en su proceso de

aprendizaje.

Programa:

Mediante el análisis de distintos juegos independientes (panorama nacional e internacional) se

explora un escenario oculto del mundo gamer donde la gran variedad, temas y estilos de los

videojuegos explicitan su función cómo una herramienta experimental, artística, lúdica y

adquieren un carácter personal, un espacio donde se demuestran sentimientos y se expresan

ideas, a través de la experimentación.

Durante los cuatro encuentros, en forma simultánea y completamente práctica se utilizarán

herramientas para que los participantes realicen sus propias experiencias y videjuegos,

intentando plasmar en ellos partes de sí mismos.

Encuentro 1:

- Introducción a los videjuegos independientes y expresivos. Panorama Argentino.
- Introducción a Twine, herramienta de historias interactivas.
- Presentación de herramientas básicas.
- Recomendaciones según nivel técnico de los participantes.

Encuentro 2:

- Roles y procesos de un equipo de trabajo en videjuegos.
- Introducción básica a la programación.
- Revisión de las ideas y objetivos de los proyectos de los participantes.
- Prácticas con las herramientas.

Encuentro 3:

- Introducción al game design.
- Modelo MDA

- Revisión del avance de los proyectos de los participantes.

Encuentro 4:

- Conceptos de pulido en videojuegos.
- Consultas.
- Presentación de los proyectos de los participantes.

Implementación / Cronograma:

El Taller tendrá una modalidad presencial, abarcando 4 jornadas de 3 horas de trabajo cada una, a dictarse los siguientes días del mes de agosto 2016:

Miércoles 10 de agosto - 17 a 20 hs.

Miércoles 17 de agosto - 17 a 20 hs.

Miércoles 24 de agosto - 17 a 20 hs.

Miércoles 31 de agosto - 17 a 20 hs.

Inscripción / Requisitos:

- El Taller está destinado a adultos.
- Para cursar el taller no es necesario poseer conocimientos previos de programación; se sugiere

tener conocimientos generales del mundo digital, del arte electrónico, claro interés en los videojuegos.

- Los participantes deberán traer su propia computadora. En el caso de no contar con una propia,

Fundación Telefónica pondrá a disposición equipamiento para compartir entre los alumnos

durante el desarrollo del taller. Además, deberán traer lápiz y papel.

- Pre Inscripción online. Se seleccionarán 30 participantes en función del orden de inscripción y

siempre que hayan adjuntado CV o breve biografía e incluido en el formulario los motivos por los

cuáles desean realizar el taller.

La inscripción estará abierta hasta el martes 5 de agosto.

Las confirmaciones de participación se enviarán una vez que se haya cerrado la inscripción.

¡CUPO COMPLETO!

Sobre el docente:

Agustín Pérez Fernández (Buenos Aires, 1984). Desarrollador de videojuegos independiente y

artista multimedia. Autor de videojuegos experimentales como “El Beso”, “Symphorophilia” y

“Mantra”, videojuego seleccionado para abrir la Conferencia de desarrolladores de videojuegos en

San Francisco (EEUU). Participa de exhibiciones nacionales, en las cuales se destacan “Game On”

en el C.C.R y exhibiciones de videojuegos en el CCEBA. Es administrador y fundador de la

comunidad DUVAL de desarrolladores de videojuegos en español. Fue game designer y productor

en Joju Games y Globant. Actualmente trabaja en “Chimango Games”, un emprendimiento

personal, se destaca su primer juego “Pewma”.

Contacto: educacion.ar@telefonica.com

This entry was posted on Friday, July 22nd, 2016 at 11:49 am and is filed under [Uncategorized](#)

You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. Both comments and pings are currently closed.