

PROGRAMA DIPLOMATURA

Análisis y diseño de sistemas lúdicos y narrativos para videojuegos

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS

ESTRUCTURA

Contenidos

Módulo 1: Industria, Filosofía y Ciencias Sociales

Módulo 2: Conceptos sobre el desarrollo

Módulo 3: Diseño Lúdico

Módulo 4: Producción y comunicación interna y externa

Módulo 5: Herramientas Narrativas

MODALIDAD DE CURSADA

Cronograma de cursada

Módulos

Equipo de trabajo

Modalidad de evaluación

Requisitos de aprobación

DESTINATARIOS

Certificación

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos, comprendidos como medio, son parte integral de la vida cotidiana del siglo XXI. Dado su rol como medio de comunicación, expresión y construcción cultural/educativa, nos resulta fundamental su estudio para profundizar la comprensión sobre las dimensiones narrativas, lenguajes y experiencias contemporáneas.

La diplomatura también implica un aporte clave para la actualización de los modos en que se comprenden la construcción de subjetividades y lenguajes a partir de la experiencia lúdica. Esto constituye un aporte clave no solo para la investigación en ciencias sociales, sino también para la producción en el ámbito de las industrias culturales. Tratamos de profundizar líneas de investigación y acción que se inscriben en las variadas tradiciones de estudios y producciones multimediales propias del campo de las Ciencias de la Comunicación.

Cabe destacar que es una tendencia en los estudios sobre videojuegos (*Game Studies*) marcar una distancia entre quienes investigan y el objeto de estudio, contrario en eso esta diplomatura presenta la posibilidad de estudiar el medio y su cultura en una relación de implicación, situándonos dentro del fenómeno abordado. Por lo tanto, buscamos formar investigadores y productores que construyan líneas de análisis que consideren los modos de producción, distribución y consumo de videojuegos, mientras que, a su vez, se generen las condiciones de apropiación del mismo para explotar sus capacidades comunicativas, expresivas y educativas.

OBJETIVOS

Objetivos generales

El diploma se propone como objetivo general formar profesionales:

- con competencias teóricas, técnicas y creativas para analizar y diseñar sistemas lúdicos, enfocándose en el diseño narrativo de los mismos.
- que aborden la complejidad del desarrollo, ordenando la participación creativa, así como apoyando el trabajo interdisciplinario del análisis, diseño y producción de proyectos lúdicos.
- que colaboren en la profesionalización de la industria del desarrollo de videojuegos.
- que sean analistas sistémicos y narrativos que puedan presentar y guiar proyectos de forma directa a su concreción.
- que sean analistas y diseñadores narrativos que puedan presentar proyectos propios o sumarse a proyectos completando el ciclo de diseño y acompañando el desarrollo de los mismos.

Objetivos específicos

Al finalizar la cursada del diploma se espera que quienes la completen:

- Tengan conocimiento acerca de la actualidad de la Industria del videojuego, su historia y evolución, y perspectivas de desarrollo a futuro en nuestro país.
- Aprendan acerca de los fundamentos del trabajo en equipo, la coordinación y comunicación entre las distintas áreas.
- Obtengan herramientas particulares de incumbencia narrativa para el desarrollo y la aplicación en proyectos transmediales en cualquiera de sus formas.
- Puedan aplicar todo lo aprendido en proyectos durante prácticas profesionales.
- Puedan analizar y diseñar sistemas y narrativas de orden lúdico y la documentación específica para transmitir el diseño de forma efectiva y concreta.

ESTRUCTURA

El abordaje a los conocimientos impartidos será de forma proyectual, comenzando con un recorrido teórico en el primer módulo para después expandir desde la misma teoría en base a los proyectos nacidos dentro de la diplomatura.

Para ello se harán prácticas directas sobre el medio, trabajo con expertos y grupos externos y simulaciones de experiencias del ambiente profesional propio de la industria.

Estos proyectos tendrán una carátula de Trabajo Final de Integración, demostrando la transversalidad de los contenidos y la transdisciplinariedad de la industria y del campo de estudios.

La carga horaria durante la cursada de la Diplomatura será de 180 horas distribuidas en 5 Módulos.

El régimen de cursada es de seis clases mensuales de 3 horas cada una. La duración total de la cursada es de 2 cuatrimestres que se completará en 1 año lectivo.

Contenidos

Módulo 1: Industria, Filosofía y Ciencias Sociales

Carga horaria: 21

- Historia y evolución de los juegos
- Géneros y aplicaciones
- Disciplinas del desarrollo
- Actualidad del desarrollo (Actores de la industria)
- Art Games, Serious Games
- Game Studies

Módulo 2: Conceptos sobre el desarrollo

Carga horaria: 36

- La estructura de los juegos (Documentos de Diseño)
- Frameworks de Análisis
- Narratología vs Ludología
- Etapas del desarrollo

Módulo 3: Diseño Lúdico

Carga horaria: 42

- Conceptos del diseño lúdico
- Modelo iterativo de desarrollo
- Balance y sus presentaciones
- Herramientas de diseño
- Prototipado

Módulo 4: Producción y comunicación interna y externa

Carga horaria: 42

- Documentación de ejecución (pipeline, timeline, agile methodologies)
- Documentos narrativos (Guión, Storyboard)
- Trabajo de acompañamiento para el trabajo final integrador

Módulo 5: Herramientas Narrativas

Carga horaria: 27

- Elementos de las narrativas tradicionales
- Arcos Narrativos
- Desarrollo de personajes
- Narrativas transmediales
- Narrativas no lineales
- Diseño narrativo ludificado
- Trabajo de acompañamiento para el trabajo final integrador

CARGA HORARIA TOTAL: 180 (Ciento ochenta) HORAS

MODALIDAD DE CURSADA

Virtual:

La cursada transcurrirá principalmente en dos espacios virtuales; las clases serán presentadas en Meet y tendremos espacios de trabajo y discusión en Discord.

La ideología pedagógica de la cursada está basada en la construcción colectiva del saber, con una aplicación práctica constante y aprendizaje basado en proyectos, invitando a investigar y expandir los contenidos presentados generando un ordenamiento horizontal de las presentaciones siguiendo el modelo pedagógico social de la Dra. Graciela Esnaola.

Con material adicional y espacios de trabajo serán creados en Discord para facilitar otros espacios de intercambio reforzando los ideales de la construcción colectiva del saber, el desarrollo de trabajos en equipo y la coordinación de mentorías e intervenciones de profesionales externos para consultar sobre el desarrollo de los proyectos.

Los trabajos prácticos tendrán relación, íntegramente con el trabajo final integrador, generando una cursada y producción alineados con el modelo de trabajo iterativo instaurado como práctica estándar en la industria del desarrollo de videojuegos.

Cronograma de cursada

Fecha prevista de Inicio: Abril 2024

Fecha prevista de finalización: Diciembre 2024

Módulos

Módulo	Descripción	Cant. Clases	Cant. de Hs. x clase	Cant. De Hs por módulo
Módulo I	Introducción teórica y conceptual a los videojuegos y su desarrollo	7 clases virtuales sincrónicas	3 hs	21 hs
Módulo II	Conceptos y herramientas sobre el desarrollo de videojuegos	12 clases virtuales sincrónicas	3 hs	36 hs
Módulo III	Herramientas y prácticas del Diseño Lúdico	14 clases virtuales sincrónicas	3 hs	42 hs
Módulo IV	Herramientas de trabajo y comunicación de la industria	14 clases virtuales sincrónicas	3 hs	42 hs

Módulo V	Herramientas del diseño narrativo y la escritura para experiencias lúdicas interactivas	9 clases virtuales sincrónicas	3 hs	27 hs
Módulo VI	Desarrollo y entrega del trabajo final integrador	4 clases virtuales sincrónicas	3 hs	12 hs

Equipo de trabajo

Directores Académicos:

Fernando González Ojeda
Mishka De Caro

Equipo docente:

Mishka De Caro
Jose Luis Araneo
Julian Kopp
Andrea Victoria Pavón

Mentores:

Martiniano Lazo
Guido Giambartolomei
Virginia García Ceriani

Modalidad de evaluación

- Trabajos prácticos de revisión de los contenidos de los módulos cursados.
- Trabajo final integrador que contará con entregas parciales acompañando la cursada.

Requisitos de aprobación

Para aprobar la Diplomatura y obtener el certificado se requerirá:

- a) 75% de asistencia sincrónica
- b) participación en las discusiones en el espacio virtual (Discord)
- c) realización de actividades prácticas
- d) aprobación de trabajo final integrador.

DESTINATARIOS

Esta Diplomatura está destinada a graduados y estudiantes de nivel universitario y terciario del campo de las ciencias sociales, las humanidades, las artes y afines a la temática de la diplomatura.

Es requisito contar con título secundario.

Certificación

Diplomado en análisis y diseño de sistemas lúdicos y narrativos para videojuegos.