

El taller va dirigido tanto a artistas y creadores de cualquier disciplina (plástica, escénica, etc.), como a docentes y a público interesado en la creación relacionada con los nuevos medios en general de diseño de juegos en particular.

El taller propone aportar, en primera instancia, una serie de reflexiones críticas y maduras sobre los juegos mediados digitalmente y ser el punto de partida de una praxis creativa en la que se analizarán, además, las implicaciones artísticas, sistémicas, narrativas, lúdicas, cognitivas, sociales, representacionales, etc. del juego en nuestra cultura contemporánea.

Estas prácticas pretenden ofrecer una serie de competencias operativas, teóricas e inspiracionales a los alumnos. Crear el punto de partida sobre el que los asistentes podrán volver una vez finalizado el taller, con el fin de hacer evolucionar un medio emergente. Sumarse a las aportaciones que desde el ámbito de la creación independiente se están llevando a cabo en relación a la evolución de este nuevo medio, que son los juegos digitales, en convergencia con la praxis artística. Crear nuevas preguntas sobre las características propias del medio, aquellas que lo diferencian de otras producciones culturales como la literatura, la creación audiovisual, etc.

Los objetivos específicos de las diferentes sesiones son:
1) Acercar a los alumnos metodologías de creación de diseño de juegos y ofrecerles un marco teórico-práctico de análisis de las nuevas propuestas vinculadas a la esfera lúdica. 2) Desplegar una panorámica sobre las intersecciones más relevantes e innovadoras entre la cultura del juego, el arte de los nuevos medios y los juegos digitales. 3) Revisar las diferentes formas en que el mundo del arte, la cultura contemporánea y la gestión cultural están incorporando y adaptándose a este tipo de prácticas en los diferentes procesos de creación, producción, investigación, difusión y recepción.

www.uimp.es

INFORMACIÓN GENERAL

→ Hasta el 12 de junio de 2015

Santander
Campus de Las Llamas
Avda. de los Castros, 42
39005 Santander
Tel. 942 29 87 00 / 942 29 87 10
Fax 942 29 87 27
informacion@sa.uimp.es

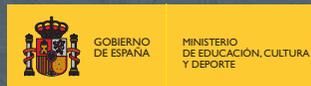
Madrid
C/ Isaac Peral, 23
28040 Madrid
Tel. 91 592 06 31 / 91 592 06 33
Fax 91 592 06 40 / 91 543 08 97
alumnos@uimp.es

Horario
de 9:00 a 14:00 h
de 16:00 a 18:00 h (excepto viernes)

PLAZOS

→ **Plazo de solicitud de becas**
Hasta el día 18 de mayo, para los cursos que comiencen antes del 17 de julio de 2015

Hasta el día 15 de junio, para los cursos que comiencen a partir del día 20 de julio de 2015



→ A partir del 15 de junio de 2015

Santander
Palacio de la Magdalena
39005 Santander
Tel. 942 29 88 00 / 942 29 88 10
Fax 942 29 88 20

Horario
de 9:00 a 14:00 h
de 15:30 a 18:00 h (excepto viernes)

→ **Apertura de matrícula**
Desde el 8 de abril de 2015
(Plazas limitadas)

 @cursosUIMP
 fb.com/uimp20

* Curso acreditado por el Ministerio de Educación para profesores de enseñanzas no universitarias

Transporte oficial


→ Código 62L5 | Tarifa: A | ECTS: 1



UIMP

Universidad Internacional
Menéndez Pelayo

Santander 2015

TALLER DE DISEÑO DE JUEGOS

***Diseño de juegos como contexto emergente para la creación artística**

Lara Sánchez Coterón

Santander

Del 3 al 7 de agosto de 2015

www.uimp.es

TALLER DE DISEÑO DE JUEGOS.

Diseño de juegos como contexto emergente para la creación artística

Dirección

Lara Sánchez Coterón

Profesora Asociada ESNE-UCJC

Del 3 al 7 de agosto de 2015

Lunes 3

Inauguración

10:00 h | Introducción al taller, declaración de intenciones y objetivos

12:00 h | Experimentación en el gameplay. Propuestas creativas desde la escena independiente

15:30 h | Planteamiento de proyectos. Uso de la metodología iterativa para la creación en el ámbito del diseño de juegos

Martes 4

09:30 h | Innovación desde el diseño de mecánicas de juego

12:00 h | Diseño de juegos como disciplina académica.
¿Qué son los game studies?

15:30 h | Ejercicio Práctico: Diseño de personajes a través de metodologías lúdicas de azar. Cómo crear un mayor nivel de empatía con el público/usuario

Miércoles 5

09:30 h | Diseñar más allá de los géneros existentes

12:00 h. Cómo crear una buena integración entre narrativa y jugabilidad

15:30 h | Ejercicio Práctico: Uso de metodologías lúdicas para la creación de narrativas

Jueves 6

09:30 h | Relaciones entre los juegos y otras disciplinas artísticas

12:00 h | Proyectos de innovación y experimentación que parten del ámbito de la investigación universitaria

15:30 h | Ejercicio Práctico: Diseño ágil de mecánicas de juego. Generación de experiencias de juego con riqueza emocional

Viernes 7

09:30 h | El interfaz como generador de experiencias. Juegos mediados digitalmente fuera de la pantalla.

12:00 h | Presentación de proyectos y clausura

Lara Sánchez Coterón es Doctora en Bellas Artes especializada en Diseño y Estudios de Juegos por la Universidad Complutense de Madrid (UCM, 2012), con la Tesis «Arte y Videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea».

Es fundadora y Diseñadora de Juegos del colectivo artístico YOCTOBIT, con el que hasta la fecha ha realizado tres proyectos: Homeward Journeys (Medialab-Prado Madrid, 2010), Mata la Reina (Intermediae-Matadero Madrid, 2012) y They Are (2013), este último finalista del Concurso Internacional de Diseño de Juegos Bosch Art Game.

En 2010 comisarió la exposición Playful & Playable y desde 2008 ha coordinado diferentes eventos relacionados con el diseño de juegos experimentales como el programa Jolasean para Arteleku-Tabakalera. También ha sido presidenta del jurado del Certamen internacional de Videojuegos Independientes HóPLAY.

Como docente imparte asignaturas de Diseño de Juegos en el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de ESNE-URJC, Metodologías de Creatividad aplicadas al Diseño de Juegos en el Máster Diseño de Videojuegos de la UPM y es colaboradora del programa de Doctorado de la Facultad BBAA UCM. Como investigadora publica en revistas especializadas internacionales de la talla de Digital Creativity.

<http://www.laracoteron.com/>

Twitter@laracoteron