

PROGRAMA ANALITICO DE ESPACIO CURRICULAR OPTATIVO

Nombre de la Asignatura:	<i>16.384 píxeles para cambiar el mundo</i>
Encargado de curso:	Prof. DG Virginia Aloe
Años Académicos:	2026-2027
Carreras para las que se dicta:	Arquitectura, Licenciatura en Diseño Industrial y Licenciatura en Diseño Gráfico

Régimen de cursado:	1° SEMESTRE / 2° SEMESTRE (se dictará en ambos cuatrimestres)	
Carga horaria semanal:	3 horas	
Teoría:	1.30 horas	
Práctica:	1.30 horas	
Carga Horaria Total en clase:	30 horas (cuatrimestral)	
Dedicación del estudiante fuera de clase:	10 horas	
Total de horas presupuestadas:	40 horas	
Créditos:	3 créditos	

MODALIDAD DE CURSADO

100 % virtual sincrónico

EQUIPO DOCENTE

Cargo en el ECO	Apellido, Nombre y correo electrónico	Grado Académico	Cargo en UNR	Dedicación en UNR
Encargado de Curso	Virginia Aloe	Prof. en Bellas Artes	Titular	Simple
Docente 1	A confirmar			
Docente 2				
Docente 3				
Docente 4				
Estudiante aux.				

OBJETIVOS MINIMOS SEGÚN PLAN DE ESTUDIO

Completar la oferta de formación general.
 Aportar a la investigación y formación de conocimientos y recursos humanos.
 Aportar a la flexibilidad del sistema.
 Reconocer las particularidades vocacionales del alumnado.
 Proporcionar espacios de formación académica a los avances del desarrollo disciplinar.
 Generar intereses de profundización disciplinar.
 Orientar la formación de posgrado.

REQUERIMIENTOS DE ESPACIO Y EQUIPAMIENTO

Google Meet que soporte la cantidad de conexiones necesarias en función de las y los estudiantes inscriptos.

REQUERIMIENTOS

1/ ASIGNATURAS

CARRERA	ASIGNATURA	CONDICIÓN (reg/ aprob.)
Diseño Gráfico	Taller de Diseño Gráfico I y II, Tipografía I y II, Medios Expresivos y Morfología I y II.	Aprobadas
Diseño Industrial	Introducción al Proceso Proyectual, Taller de Diseño I y II, Morfología I y II.	Aprobadas
Arquitectura	Introducción a la Arquitectura, Análisis Proyectual I, Expresión Gráfica I y II.	Aprobadas

2/ OTROS

Cada estudiante deberá contar con una computadora personal y conexión a Internet.

FUNDAMENTACIÓN

El Espacio Curricular Optativo *16.384 píxeles para cambiar el mundo* es un taller para conocer, analizar, reflexionar y experimentar el activismo en el videojuego en términos de funcionamiento persuasivo. Anna Anthropy (2012) afirma que los juegos, ya sean digitales o no, transmiten ideas y cultura, y esta es una característica que comparten con los poemas, las novelas, la música, las películas, las esculturas y los cuadros, es decir, con otras producciones culturales y artísticas. Pero que la particularidad que tienen los juegos, y los videojuegos, es que permiten experimentar el tema como un sistema de reglas. Con el surgimiento de Internet su producción, autopublicación y distribución se volvió más asequible y cualquiera de nosotros puede ocupar el rol de creador.

OBJETIVOS PARA LOS INTEGRANTES DE LA CÁTEDRA

- Acompañar y guiar las trayectorias de aprendizaje de lxs estudiantes, atendiendo a las situaciones particulares y diversas que puedan presentarse tanto al momento de aprender saberes, desarrollar habilidades y construir pensamientos como en la interacción grupal y social.
- Reconocer e identificar los intereses de lxs estudiantes atendiendo a los modos contemporáneos de generar, consumir y circular de los mensajes gráficos/visuales y audiovisuales interactivos proponiendo el espacio de la cátedra como una instancia de problematización y reflexión permanente.
- Brindar y estar dispuestos a recibir las diversas miradas y lecturas del mundo, poniendo en debate las distintas miradas sobre el desarrollo y futuro de las disciplinas (campo disciplinar e interdisciplinar) para intentar construir una base/horizonte desde dónde anclar la tarea profesional, entendiendo que nuestra labor impacta, reproduce y/o genera productos que se insertan en una sociedad y “afectan” (de afecto y de afectar) a las personas que las conformamos.

OBJETIVOS GENERALES

- Reconocer el origen, características, desarrollo y clasificación de los juegos y videojuegos.
- Presentar, analizar y problematizar el activismo en los videojuegos.
- Identificar y diferenciar los videojuegos personales de los videojuegos autobiográficos.
- Adquirir y experimentar las herramientas básicas para desarrollar un videojuego con el software de código abierto Bitsy.
- Dar a conocer y propiciar el uso del vocabulario disciplinar específico.

CONTENIDOS PARTICULARES (O TEMATICOS)

- ¿Qué es jugar, desde cuándo y de qué maneras jugamos?
- Origen, desarrollo y clasificación de los videojuegos.
- ¿Cómo analizar un videojuego? Documento MDA (Mechanics, Dynamics & Aesthetics).
- Activismo en el videojuego y funcionamiento persuasivo (retórica procedural).
- Videojuegos personales vs. videojuegos autobiográficos.
- Software gratuito de código abierto Bitsy .

PAUTAS DE EVALUACION

Para promocionar el Espacio Curricular Optativo será necesario contar con:

- 75% de asistencia a las clases virtuales sincrónicas dictadas.
- 100% de los trabajos prácticos realizados y aprobados.

La evaluación de las producciones realizadas por lxs estudiantes será procesual y se hará hincapié en los ejercicios y los proyectos pautados, trabajando bajo una modalidad taller a lo largo del cuatrimestre para llegar a una propuesta propia de videojuego.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (citar de acuerdo a normas APA)

- Anthropy, A. (2012). The Problem with Videogames. Changing the Game. *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Seven Stories Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games. The expressive power of videogames*. The MIT Press.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Díez, M. (08/09/2020). Creative Game Design: Finding your voice as a professional. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/audio/creative-game-design-finding-your-voice-as-a-professional#close-modal>
- Gordon, L. (2022). Bitsy is the small video game engine with a big community. *The Verge*. <https://www.theverge.com/22929485/bitsy-tiny-video-game-engine>
- Huizinga, J. (2012). *Homoludens*. Alianza.
- Hunicke, R., LeBlanc, M. y Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. D. Fu, S. Henke y J. Orkin (Eds.) *AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (pp. 1722-1727). Association for the Advancement of Artificial Intelligence (AAAI)
- Kaufman, J. (07/03/2022). Bitsy es un pequeño motor de videojuegos con una gran comunidad. Crash.net. <https://crast.net/15646/bitsy-is-a-small-video-game-engine-with-a-big-community/>
- Maté, D. (09/2021). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuaderno 98, volumen 98*, 19-35. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/791_libro.pdf
- Zimmerman, E. (2015). Manifiesto for a Ludic Century. *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. MIT Press.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA (citar de acuerdo a normas APA)

- Díez, M. (2019). *Consent*. [Videojuego]. Bitsy. <https://ninfa.itch.io/consent>
- Díez, M. (2018). *Hey Dad: a brief story of a mental illness*. [Videojuego]. Bitsy. <https://ninfa.itch.io/hey-dad>
- Díez, M. (2019). *Intimacy*. [Videojuego]. Bitsy. <https://ninfa.itch.io/intimacy>
- González Tardón, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. [Tesis Doctoral]. Programa de Doctorado en Ocio y Desarrollo Humano. Universidad de Deusto. <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=ze%2Bn4QGrch8%3D>
- Jacobo, M. (2022/2023). Dos obras con mecánicas de videojuegos sobre violencia de género. *Cuaderno 160, volumen 160*, 99-107. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/965_libro.pdf
- López, A. (10/03/2021). Entrevista a Marina Díez, diseñadora de videojuegos especializada en emociones. *Umbral Pixel*. <https://umbrapixel.com/entrevista-a-marina-diez-disenadora-de-videojuegos-especializada-en-emociones/>
- Richard, C. (2020). *Under a Star Called Sun*. [Videojuego]. Bitsy. <https://haraiva.itch.io/under-a-star-called-sun>
- Scolari, C. A. (Ed.). (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.

INSCRIPCIÓN EN EJES TEMÁTICOS Y LÍNEAS PRIORITARIAS DE INTERÉS PARA ESPACIOS CURRICULARES OPTATIVOS

Habiendo tomado conocimiento de los Ejes temáticos y Líneas prioritarias mencionados -definidos por las Direcciones de Carrera de la FAPyD- consideramos que esta propuesta de ECO **16.384 píxeles para cambiar el mundo:**

1- no se inscribe ni adhiere a ninguna de las líneas en particular.

2- se inscribe y adhiere a la línea número **4** titulada **Tecnologías** porque permite experimentar el *activismo* en el videojuego, a partir de su *funcionamiento persuasivo*, mediante un software gratuito de código abierto como *Bitsy*, reflexionando en las implicancias sociales, económicas, culturales y ambientales de las “nuevas tecnologías”.