



MENDOZA, 12 de mayo de 2022

VISTO:

El expediente E-CUDAP-CUY N° 6722/22 caratulado: "S/Solicitud Creación Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos. FAD –".

CONSIDERANDO

Que el proyecto plantea que el videojuego es un arte en tanto y en cuanto es sinónimo de manifestación humana artística y ya tiene sus propias corrientes estéticas, estructuras narrativas y lógicas de circulación con diversos festivales, muestras y exposiciones a lo largo del mundo. Los videojuegos son, también, un oficio audiovisual comparable con el arte/industria cinematográfica: en primera instancia, existe la fuerte necesidad de un trabajo artístico colectivo multidisciplinario y, en segunda instancia, podemos trazar paralelismos en sus diversas etapas, el proceso de producción y las disciplinas que lo componen.

Que para producir (y jugar) videojuegos es necesario desarrollar nuevas habilidades y competencias perceptivas y cognitivas que posibiliten la estructuración y el dominio de este sistema complejo, además de las competencias de creación colectiva y colaborativa entre los especialistas que participan en su creación.

Que los videojuegos suponen la generación de un nuevo lenguaje, que implica a su vez, el surgimiento de formas de interpretar y construir discursos en función del interfaz tecnológico sensorial que lo sustenta. En los videojuegos se representan las estructuras interactivas de los sistemas reales e imaginarios, sobre los que el jugador acciona, toma posición y puede subvertir el significado que porta de diversas formas.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Investigación y Extensión y a lo dispuesto por este Cuerpo en Sesión Plenaria del día 5 de abril de 2022,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Crear el "**Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos – orientación en arte aplicado**" y el "**Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos -orientación en audio dinámico**", según el detalle obrante en el **ANEXO ÚNICO** que forma parte de la presente.

ARTÍCULO 2º.- La presente resolución se emitida en formato digital y será reproducida con el mismo número en soporte papel.

ARTÍCULO 3º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 141

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO

Mgr. FALCÓN JAVIER OMAR
SECRETARIO DE EXTENSIÓN
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO

D.I. SILVINA MARCIA GONZALEZ
VICEDECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO



ANEXO ÚNICO

Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos

a) Título del Diplomado

- DIPLOMADO EN DESARROLLO ARTÍSTICO DE VIDEOJUEGOS - ORIENTACIÓN EN ARTE APLICADO.
- DIPLOMADO EN DESARROLLO ARTÍSTICO DE VIDEOJUEGOS ORIENTACIÓN EN AUDIO DINÁMICO.

b) Responsables de la elaboración del proyecto y coordinación

Secretaría de Extensión: Mgter. Javier FALCON

Secretaría Académica FAD: Esp. Mariela MELJIN

Diseño y Coordinación:

Lic. Prof. Laura Angélica RODRIGUEZ

Julián MICIC DE ROSAS

Equipo de apoyo:

Por la Secretaría de Extensión: Lucía INTERLIGGE

Por el Área TAC: DI Marcela ZAKALIK

c) Fundamentación

Por qué proponer un Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos con Orientación en Arte Aplicado o en Audio Dinámico en la FAD, UNCUYO en articulación con el Ministerio de Cultura de la Nación y con otras posibles asociaciones El videojuego es un arte. Siguiendo a Ricciotto Canudo en el Manifiesto de las siete artes, el videojuego es considerado arte por su propiedad/esencia: combina artes plásticas, lingüísticas y sonoras en movimiento e interactivas. El arte del videojuego se plantea entonces como sinónimo de manifestación humana artística y ya tiene sus propias corrientes estéticas, estructuras narrativas y lógicas de circulación con diversos festivales, muestras y exposiciones a lo largo del mundo. Los videojuegos son, también, un oficio audiovisual comparable con el arte/industria cinematográfica: en primera instancia, existe la fuerte necesidad de un trabajo artístico colectivo multidisciplinario; y, en segunda instancia, podemos trazar paralelismos en sus diversas etapas, el proceso de producción y las disciplinas que lo componen.

¿Qué diferencia a un videojuego de una escultura o de una obra musical? Las mecánicas que dan lugar a su jugabilidad y el código y material en el que se escriben e inscriben. Todo lo demás, es un proceso de creación interdisciplinaria en artes. Es valioso mencionar que "en el reporte del 2017 de la Entertainment Software Association (ESA), de los Estados Unidos, donde analizan tendencias y cifras de venta por tipo de juego. se revelaba que la calidad gráfica era lo más importante para los compradores (68%), comparación con el precio (65%), historia interesante (59%) y jugabilidad online (50%)"¹. De esta forma, podemos afirmar que las personas que juegan videojuegos, en su mayoría los eligen por su calidad artística y gráfica.

En sus jóvenes 72 años de existencia, el campo de los VJs, es considerado el "primer lenguaje cultural de la cibernética"². Es importante señalar que el surgimiento de los videojuegos ocurre apenas unos años después del inicio de los estudios sobre pensamiento sistémico y se insertan, en la actualidad, en la era de transmedialidad, es decir, de la hibridación de diversos lenguajes simbólicos.

¹ Los videojuegos no son un juego, Copyright © 2019 Banco Interamericano de Desarrollo. Banco Interamericano de Desarrollo. Esta obra se encuentra sujeta a una licencia Creative Commons IGO 3.0 econocimiento-NoComercialSinObrasDerivadas (CC-IGO 3.0 BY-NC-ND) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/igo/legalcode>, p.24

² Revista de Estudios de Juventud (2012). Videojuegos y juventud. Núm 098. INJUVE: Madrid. Disponible en línea en: <http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/no-98-videojuegos-y-juventud>, p.55

Resol. N° 141


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO


Mgtr. FALCÓN JAVIER OMAR
SECRETARIO DE EXTENSIÓN
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO


D.I. SILVANA MARCÍA GONZÁLEZ
VICEDECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO



Anexo Único – hoja 2.-

En este sentido, para producir (y jugar) videojuegos es necesario desarrollar nuevas habilidades y competencias perceptivas y cognitivas que posibiliten la estructuración y el dominio de este sistema complejo, además de las competencias de creación colectiva y colaborativa entre los especialistas que participan en su creación.

Los videojuegos suponen la generación de un nuevo lenguaje, que implica a su vez, el surgimiento de formas de interpretar y construir discursos en función del interfaz tecnológico sensorial que lo sustenta. En los videojuegos se representan las estructuras interactivas de los sistemas reales e imaginarios, sobre los que el jugador acciona, toma posición y puede subvertir el significado que porta de diversas formas.

De este modo, "el videojuego constituye un cambio de paradigma perceptivo per se, pero es además una herramienta a través de la cual generar, transformar y transmitir significados culturales, políticos y sociales aportando a la colectividad una nueva concepción del mundo. La importancia de esto, es no sólo epistémica, sino práctica, en tanto que las concepciones del mundo se insertan en la vida práctica de los sujetos inspirando su praxis social. (...) En este sentido, los videojuegos como una herramienta que abre el camino a espacios de experimentación y producción simbólica nos permiten la construcción colaborativa de nuevas significaciones culturales, políticas y sociales conscientemente creadas, así como nuevos horizontes simbólicos para comprender y transformar el mundo".³

El videojuego es una industria que es parte de la economía del conocimiento. Con el desarrollo tecnológico, las matrices productivas mundiales están mutando de la sociedad industrial hacia las sociedades estructuradas en el triple vértice capital, ciencia y tecnología. En este sentido, la innovación es el eje de las prácticas en un escenario dinámico y cambiante que advierte que las actividades culturales ocupan un lugar central en los procesos de desarrollo de esta economía, dejando el lugar periférico que se les asignó tradicionalmente.

De este modo, nos encontramos ante una perspectiva que da cuenta de que creatividad, cultura y arte impactan en las múltiples dimensiones de las prácticas humanas –social, ciudadanía, económica y política.

En ese sentido, "el concepto de innovación cultural (YProductions, 2008) identifica a la cultura como un espacio de investigación o de producción de conocimiento, en el que la universidad y las instituciones del sistema científico y tecnológico podrían ocupar un rol articulador entre las disciplinas académicas, científicas, tecnológicas o artísticas." ⁴

El sector productivo de los videojuegos no paró de crecer desde su nacimiento y en el contexto actual la demanda de profesionales con perfiles artísticos y técnicos en las diversas áreas que requieren su producción, no logra ser satisfecha. Nos encontramos con un área de vacancia en cuanto a la formación de profesionales. Este proyecto implica entonces para la FAD la oportunidad de incluir en su formación académica una oferta que presenta una demanda laboral creciente, que se expande de la típica concepción del videojuego de consola o celular hacia la industria audiovisual y televisiva y hacia los servicios médicos y educativos, entre otros. La FAD es una institución que puede ofrecer calidad y humanismo, creando y a la vez interrogando a sus estudiantes y a la comunidad en general sobre lo que acontece en este mundo contradictorio, aportando una mirada ética y propiciando la creación de contenidos significativos y singulares.

³ Revista de Estudios de Juventud (2012). Videojuegos y juventud. Núm 098. INJUVE: Madrid. Disponible en línea en: <http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/no-98-videojuegos-y-juventud>, p.73

⁴Universidad pública y desarrollo: innovación, inclusión y democratización del conocimiento / Aldo Ferrer ... [et al.] ; compilado por Sebastián Mauro ; Damián Del Valle ; Federico Montero ; editado por Miriam Socolovsky ; prólogo de Glenn Postolski ;

Patricia Funes. - 1a ed. - Buenos Aires : IEC - CONADU ; Ciudad Autónoma de Buenos Aires : CLACSO, 2015. Libro digital, PDF, p.158

Resol. N° 141

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

MGR. FALCÓN JAVIER OMAR
SECRETARIO DE EXTENSIÓN
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

D. SILVANA MARCÍA GONZÁLEZ
VICECANCA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO



Anexo Único- Hoja 3

En este sentido, el Diplomado propone a los participantes conocer el proceso de creación y producción de los videojuegos, con una aproximación generalista de carácter introductorio, que aporta las herramientas para conocer las mecánicas del juego y de la industria. Posteriormente, se organiza en dos orientaciones de perfiles artísticos-técnicos, propios de la tradición formativa la FAD: lo visual y lo sonoro, lenguajes fundamentales de este arte híbrido. A modo de síntesis de la formación, los espacios de JAM, propiciarán el desarrollo de proyectos de videojuegos en un período comprimido de tiempo y permitirán a los/las participantes vivenciar la dinámica de trabajo creativo y de producción en equipos interdisciplinarios colaborativos, propia de esta industria creativa.

En una postmodernidad globalizada donde *"el principio del consumo -de arte- está de entrada e intrínsecamente presente en el proceso mismo de producción"*⁵ y donde la producción de cultura es también una herramienta de creación de identidad pero también es *"la influencia a través de los valores como la libertad, la democracia, el individualismo, el pluralismo de la prensa, la movilidad social, la economía de mercado y el modelo de integración de las minorías"*⁶. En este marco, es fundamental el rol del Estado y de la Universidad Pública en diálogo con la sociedad, asegurando y promoviendo la interpelación de esta cadena de producción y proliferación de cultura globalizada desde una perspectiva nacional y proponiéndose discutir el modo de producción del arte con la lógica producción-consumo-distribución.

El Estado y sus instituciones deben garantizar la democratización del conocimiento en un marco de ampliación de derechos e inclusión socio digital, mediante políticas que garanticen la soberanía tecnológica (como la alfabetización digital o la inversión en infraestructura) donde la Universidad Nacional pública juega un rol fundamental, en tanto sus tradicionales funciones de docencia, investigación y extensión y su más reciente rol de vinculación que asocia tecnología con innovación en pos del desarrollo estratégico abierto y accesible a todos.

En la economía del conocimiento, la cultura y el arte como la tecnología son áreas prioritarias de desarrollo y requieren encontrar su lugar en la educación pública, gratuita y de calidad. En el caso específico de los videojuegos, cuya creación/producción reviste una complejidad que está a la vista (es arte interdisciplinario, es tecnología, es estética, es comunicación, es industria) y además es un área de vacancia en la oferta académica de las Universidades Nacionales. En nuestra provincia, existe sólo una oferta académica de nivel superior en el campo de los videojuegos y es de gestión privada. En el resto del país, en instituciones de nivel superior, identificamos al menos una oferta de 10 propuestas formativas, de carácter público o privado y con diferentes orientaciones y alcances, lo que resulta una oferta académica insuficiente para el nivel de demanda tanto de los/las estudiantes como de los estudios y empresas del sector.

Por otro lado, los videojuegos y otras aplicaciones asociadas, pueden ser potentes herramientas pedagógicas en las que hay que profundizar, ya que promueven *"aprendizajes no solo en los contenidos tradicionales, sino en la formación de habilidades socioemocionales y digitales, clave para desenvolverse en las sociedades del siglo XXI"*⁷. Capacidades como enfrentar y resolver conflictos, colaborar en equipo, desarrollo de habilidades digitales y motoras, curiosidad y creatividad, perseverancia, son algunas de las que pueden desarrollarse apelando a herramientas como los videojuegos y la gamificación de las experiencias de aprendizaje.

⁵ Gilles Lipovetsky, La estetización del mundo

⁶Frédéric Martel, Cultura mainstream

⁷ Los videojuegos no son un juego. Copyright © 2019 Banco Interamericano de Desarrollo. Banco Interamericano de Desarrollo. Esta obra se encuentra sujeta a una licencia Creative Commons IGO 3.0 econocimiento-NoComercialSinObrasDerivadas (CC-IGO 3.0 BY-NC-ND) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/igo/legalcode>, p.201

Resol. N° 141

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

MGR. FALCÓN JAVIER OMAR
SECRETARIO DE EXTENSIÓN
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

D. SILVANA MARCÍA GONZÁLEZ
VICEBECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO



Anexo Único-Hoja 4

Por otro lado, es interesante mencionar que existe una infinidad de ejemplos de videojuegos que abordan diversas temáticas sociales, como el género, la discriminación, la violencia, la inclusión de personas con discapacidad, etc. que son jugados por 2,3 mil millones de jugadores alrededor del mundo, de los cuales 234 millones se encuentran en América Latina.

Además, como mencionamos con anterioridad, la industria del videojuego aporta a la industria audiovisual (cine, TV, publicidad), en tanto se utilizan los mismos motores gráficos para la creación de efectos visuales que generan contenido fotorealista en tiempo real o diferido. También se desarrolla contenido transmedia disponible en diversas plataformas y redes sociales.

En cuanto a la colaboración con la medicina, la industria de los videojuegos aporta nuevas estrategias para abordar diferentes problemáticas que van desde mejorar las herramientas para el diagnóstico y los tratamientos de diversas enfermedades, como colaborar con la construcción de conocimiento sobre el comportamiento humano, en sus dimensiones psicológicas, motoras, sociales.

Para finalizar, es importante destacar que este proyecto se originó como propuesta del equipo del Área TAC, a partir de la inquietud del agente personal de apoyo académico Andrés Sosa y que pudo realizarse una primera edición del Ciclo en el año 2019, bajo la gestión de la Lic. Laura Angélica Rodríguez. Esa primera edición dio cuenta del nivel de demanda de formación que existe en el campo de los videojuegos, se articuló en 8 módulos interrelacionados y concluyó con una JAM abierta al público que contó con charlas de especialistas como Verónica Zammito (Canadá), Tozy - Manuel Carazo y Alejandro Iparraguirre (CABA) y Nicolás Recabarren (Mendoza).

Objetivos

Objetivo General:

Generar propuesta formativa de extensión universitaria denominada: Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos, con sus dos Orientaciones: Arte Aplicado o Audio Dinámico, organizado en módulos que abordan distintas disciplinas que intervienen en la producción de videojuegos.

Objetivos Específicos:

- 1) Capacitar con esta propuesta formativa de alcance federal a personas a partir de los 16 años
- 2) Ofrecer respuestas pertinentes a la demanda nacional y provincial de formación en el área de perfiles artísticos-técnicos específicos, en el marco de la educación pública.

A través de la articulación con el Ministerio de Cultura de la Nación y la sinergia con diferentes actores de la industria provincial y nacional:

- 3) Sistematizar la formación de perfiles diversos en el área de la cultura y potenciar su inserción laboral en la industria nacional e internacional.
- 4) Contribuir a la conformación de una perspectiva local/nacional de los métodos de realización de videojuegos.
- 5) Contribuir a la conformación de una perspectiva federal y nacional de la producción y recreación del conocimiento relativo a nuestra industria cultural.
- 6) Promover la democratización del conocimiento en un marco de ampliación de derechos e inclusión socio digital.

Destinatarios

Alcance Federal

Personas interesadas en la temática de la comunidad en general

Resol. N° 141

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

MGR. FALCÓN JAVIER OMAR
SECRETARIO DE EXTENSION
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

D. SILVANA MARCIA GONZALEZ
VICEPECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO



Anexo Único-Hoja 5

Requisitos de admisión

Tener 16 años o más, cumplidos al momento de la inscripción. Debe presentar DNI. No es requisito poseer estudios de Nivel Secundario. Poseer una alfabetización digital mínima, acceso a una computadora y/o dispositivo que soporte los requisitos técnicos estipulados en cada módulo y acceso a internet.

Cupos mínimo y máximo

Cupo máximo: 500 participantes, de los cuales:

250 para participantes que cursan la Orientación Arte Aplicado

250 para participantes que cursan la Orientación Audio Dinámico

Se propiciará una distribución equitativa de los cupos entre las diversas regiones del país (Cuyo, Centro, NEA, NOA, Patagonia y BA), de modo de contar con cierto margen en función de las inscripciones.

Dado el amplio espectro de público objetivo, en el caso de que la inscripción de aspirantes supere el cupo de 250 participantes para cada Orientación, el criterio de selección a implementar será el número de orden en el Formulario de Inscripción.

Certificación a otorgar

Certificación del trayecto formativo total del diplomado, según la Orientación elegida al momento de la inscripción, expresada de la siguiente manera:

- Certificado Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos con Orientación en Arte Aplicado.
- Certificado Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos con Orientación en Audio Dinámico.

Carga horaria

Diplomado: 170 horas reloj, distribuidas de la siguiente forma:

- Conversatorios de Apertura y Cierre (común a todo el Diplomado): 6 horas, distribuidas en 2 encuentros;
- Formación General (común a todo el Diplomado): 98 horas, distribuidas en 3 Módulos de 22 horas cada uno y dos Arte GameJam's, con una distribución de 10 y 22 horas cada una
- Formación Orientada (específica de cada Orientación): 66 horas, distribuidas en 3 Módulos de 22 horas cada uno.

Duración y cronograma

- Cronograma de Cursado: Mayo a Noviembre.
- Cronograma Operativo de Gestión y Organización del Diplomado: Febrero a Diciembre.

MES	ACTIVIDAD
FEBRERO	- Adecuación del Proyecto Ciclo de Seminarios en Videojuegos a Diplomado en Desarrollo Artístico en Videojuegos con Orientación en Arte Aplicado y Orientación en Audio Dinámico. Diseño y organización de la parrilla curricular y esquema de gestión. - Producción de contenidos de los módulos a dictarse en el 1° Bimestre.
MARZO	- Formulación de acuerdos en torno a tareas operativas (firma de convenio, campaña, inscripción de participantes, definición de cronograma de pagos) entre la Facultad de Artes y Diseño y el Ministerio de Cultura de la Nación. - Presentación del Proyecto del Diplomado para su aprobación al Decano y luego al Consejo Directivo. Elevación del Proyecto al SIED, por tratarse de una formación en educación a distancia. Trámite para dejar sin efecto la Resolución que autoriza la realización del Ciclo de Seminarios en Videojuegos. - Convocatoria y selección de Tutores. - Producción de contenidos de los módulos a dictarse en el 1° Bimestre. - Diseño de campaña de difusión.

Resol. N° 141



Anexo Único-Hoja 6

ABRIL	- Difusión del Diplomado. -Capacitación de Tutores (Moodle y disciplinar). - Apertura y cierre de inscripción a participantes. Invitación a participar del curso autoadministrado, Moodle para Estudiantes. - Finalización de producción de contenidos del 1° Bimestre
MAYO	-Conversatorio de Apertura. - Actividades complementarias a definir. - Inicio del 1° Bimestre de Cursado. -Seguimiento y monitoreo del desarrollo de las actividades y las/los participantes. Ajustes. - Producción de contenidos de los módulos a dictarse en el 2° Bimestre.
JUNIO	-Seguimiento y monitoreo del desarrollo de las actividades y los participantes. Ajustes. - Finalización de producción de contenidos del 2° Bimestre. - Actividades complementarias a definir
JULIO	-Arte GameJam Impromptu. - Actividades complementarias a definir. - Inicio del 2° Bimestre de Cursado. - Seguimiento y monitoreo del desarrollo de las actividades y los/las participantes. Ajustes. - Producción de contenidos de los módulos a dictarse en el 3° Bimestre
AGOSTO	- Finalización de producción de contenidos del 3° Bimestre. - Seguimiento y monitoreo del desarrollo de las actividades y los participantes. Ajustes.
SEPTIEMBRE	- Inicio del 3° Bimestre de Cursado - Seguimiento y monitoreo del desarrollo de las actividades y los participantes. Ajustes.
OCTUBRE	- Seguimiento y monitoreo del desarrollo de las actividades y los participantes. Ajustes. - Organización y Producción de contenidos para la Arte Game JAM.
NOVIEMBRE	- Arte GameJam - Actividades complementarias a definir - Conversatorio de Cierre del Diplomado - Certificaciones

Modalidad de dictado:

Presencial, semipresencial, a distancia. A distancia.

Propuesta curricular: cursos, módulos, otras actividades. Nombre de la actividad, docente(s) responsable(s), carga horaria, objetivos, contenidos, cronograma, bibliografía, formas de evaluación y requisitos de aprobación, bibliografía.

El siguiente cuadro presenta la Parrilla Curricular del Diplomado, especificando la organización temporal y los Módulos de la Formación General Común y los pertenecientes a cada Orientación.

Parrilla Curricular		1° BIMESTRE	2° BIMESTRE	3° BIMESTRE	4° Bimestre
Formación General Básica		Conversatorio de Apertura 1.Narrativa y Guión 2.Game Design	3. Producción y Gestión 4. Arte Game JAM Impromptu	-----	8. Arte Game JAM Conversatorio de Cierre
Formación Orientada	Orientación Arte Aplicado	-----	5. Arte Digital Aplicado	6. Animación 2D 7. Modelado 3D	----- -
Formación Orientada	Orientación Audio Dinámico	-----	-- 5. Diseño Sonoro	6. Sistemas y música interactiva 7. Producción e Implementación	----- -

Se anexa Programa de cada Módulo

El diseño del currículum atiende a los siguientes criterios:

- el campo de conocimiento de los videojuegos es relativamente reciente, es interdisciplinar, es específico y está en permanente renovación y transformación, lo que supone un desafío en cuanto, no sólo a la actualización permanente de los contenidos y las estrategias didácticas, sino también en lo que refiere a la pertinencia y significatividad de los mismos.
- La producción de saberes en este campo del conocimiento, está ligada directamente al desarrollo de una industria en constante crecimiento, especialización y expansión hacia otras producciones audiovisuales, que demandan personal altamente capacitado.

Resol. N° 141



Anexo Único- Hoja 7.-

En función de lo mencionado con anterioridad, cabe destacar que nuestro enfoque se orienta al desarrollo de capacidades complejas, tales como: la autonomía, aprender a aprender, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico. Por otro lado, la organización de saberes propone dos instancias: una Formación General Básica, que aporta una mirada introductoria sobre el proceso de desarrollo y producción de un videojuego; y que combina espacios con formato académico (como es la organización modular) con espacios distintivos del mundo de los videojuegos, como son las JAMs. La segunda instancia es la Formación Orientada, que se enfoca en el desarrollo de dos lenguajes artísticos diferenciados: el visual y el sonoro/musical, y que se concretan en las Orientaciones Arte Aplicado y Audio Dinámico. Atendiendo a la móvil complejidad del campo del conocimiento, se podrían desarrollar Actividades Complementarias, abiertas, federales y gratuitas que permitan: presentar o ampliar saberes, que promuevan el intercambio entre los estudiantes de diversas regiones entre sí y con los diversos actores de la industria y que establezcan vínculos de cooperación con organismos y empresas nacionales e internacionales para la proyección de futuras acciones conjuntas.

Propuesta pedagógica

La propuesta formativa del Diplomado es con modalidad virtual, con instancias sincrónicas y asincrónicas y se concibe como un recorrido temático espiralado. La mediación de cada tema se realiza con la realización de breves clases magistrales por streaming que se complementan y amplían con recursos y actividades en el entorno de aprendizaje virtual de la FAD. Se propone un recorrido no lineal, hipertextual y multimedial, con materiales mediados didáctica y audiovisualmente, diseñados por el equipo de docentes/contenidistas.

A su vez, los docentes de cada módulo trabajan con equipo de tutores especialmente seleccionados y capacitados en la propuesta disciplinar, en tutoría y en la gestión de Moodle. Con dichas herramientas, podrán realizar el seguimiento personalizado del aprendizaje de los estudiantes, para lo cual se especifican en cada tema los criterios de evaluación y acreditación de aprendizajes. La tutoría se sostiene en una relación pedagógica que se reconoce en primer lugar como una interacción humana basada en la preocupación y en el respeto por el otro y por uno mismo, con la responsabilidad de acompañar y promover el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La comunicación, la respuesta oportuna, las devoluciones pertinentes y constructivas sobre los trabajos de los estudiantes son clave en este sentido. Esto implica la constante interacción entre el docente/contenidista, los tutores y el equipo de coordinación. En síntesis, el equipo pedagógico de cada módulo está conformado por un contenidista/profesor y un equipo de tutores, en una relación de 1 tutor cada 50 participantes.

Aprendizajes esperados

El estudiante:

- a) Conoce el proceso para el desarrollo integral de videojuegos, en cuanto al uso de las herramientas provenientes de software, jugabilidad, sonido, imágenes, video, gestión.
- b) Programa videojuegos, usando elementos y herramientas básicas de software.
- c) Participa en grupos interdisciplinarios para aplicar sus conocimientos en el desarrollo de videojuegos.

Características de la evaluación de proceso y evaluación final. Requisitos de aprobación del Diplomado completo.

Cada módulo se organiza en torno a actividades y experiencias de aprendizaje individuales y/o grupales que en sí mismas sirven para la evaluación continua de las capacidades que se espera desarrollen los/las participantes, que serán integradas en prácticas de aprendizaje periódicos

Resol. N° 141

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

MGR. FALCÓN JAVIER OMAR
SECRETARIO DE EXTENSIÓN
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

D.I. SILVANA MÓNICA GONZÁLEZ
VICESECRETARIA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

Anexo Único- Hoja 8.-

. Además, los/las estudiantes deben aprobar una práctica integradora por cada módulo, que se realiza y entrega a través del aula virtual. Por cada una de las instancias evaluativas, el estudiante tendrá la posibilidad de acceder a una instancia recuperatoria que les permita alcanzar el grado de desarrollo de competencias explicitadas por el docente en el programa. La entrega de la totalidad de los trabajos en tiempo y forma es condición para la acreditación del módulo. Los responsables de la evaluación son los profesores y el equipo de tutores, y será formativa y sumativa y podrá incluir instancias de hetero, co y autoevaluación. Dado el cupo máximo de participantes propuestos, todas las actividades y recursos de aprendizaje están diseñados para el autoaprendizaje. Asimismo, los saberes desarrollados en los módulos disciplinares se integran en la ARTE GAME JAM que se realizará al finalizar el ciclo, modalidad de creación y producción de videojuegos que implica el aprendizaje mediante el trabajo en equipos y que supone la puesta en juego de los saberes interdisciplinarios necesarios para tal fin. En esta instancia, los docentes oficiarán de tutores/ mentores, acompañado el proceso de producción con una mirada profesionalizante y de asesoramiento para la mejora de los proyectos en función de las necesidades de cada equipo. Con esta propuesta, pretendemos acercarnos a la dinámica de trabajo de la industria de videojuegos, en la que la horizontalidad organizada y colaborativa promueve espacios desestructurados de trabajo que propician el intercambio, la comunicación y la creatividad en torno al objetivo propuesto.

Requisitos de Acreditación de Diplomado

- 1) Presentar y aprobar el 100% de actividades de aprendizaje propuestas por los docentes en cada Módulo
- 2) Participar activamente en las instancias de intercambio grupal, propuestas en la virtualidad o en la presencialidad, si así correspondiera.
- 3) Participación activa en instancia JAM integradora y presentación del proyecto formulado.

Cuerpo Docente (con sus respectivos CV). En el cuerpo docente se debe prever un porcentaje no menor al 30% de profesores de esta Facultad. Podrá incluir especialistas, expertos o idóneos que puedan demostrar experiencia y saberes vinculados al campo de las artes y el diseño que se trate.

Se Adjunta CV de cada docente no perteneciente a la FAD

- Prof. Arturo TASCHERET - FAD
- Prof. DI Marcela ZAKALIK - FAD
- Mgter. Viviana CARRIERI - FAD
- Lic. Lucía CASTEZ
- DG Mariel ASTORGA
- JulianMICIC DE ROSAS
- Guillermo NÚÑEZ
- DG Manuel CARAZO

Presupuesto

FINANCIABLE CON EL APOORTE DEL MINISTERIO DE CULTURA Y DE LA FAD

Equipamiento requerido

- Acceso a internet con alta velocidad de subida.
- Sala de Informática FAD –PCsGamers TAC
- Equipo para transmisión streaming - TAC
- Servidores FAD - Plataforma Moodle
- Licencia de Zoom

RESOLUCIÓN N° 141


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


Mgtr. FALCÓN JAVIER OMAR
SECRETARIO DE EXTENSION
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


D.I. SILVANA MARCÍA GONZALEZ
VICEBECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO