



Disposición CD EPeiT - 11 / 2024

JOSÉ C. PAZ, 19 de diciembre de 2024

VISTO:

El Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución MINISTERIO DE EDUCACIÓN N° 584 del 17 de marzo de 2015, el REGLAMENTO DE FUNCIONAMIENTO DEL CONSEJO DEPARTAMENTAL DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA, aprobado por Disposición N° 01 del citado CONSEJO N° 01 del 26 de junio de 2020, el Expediente N° 263/2024 del Registro de ésta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, y

CONSIDERANDO:

Que por el Expediente mencionado en el VISTO tramitan las propuestas de los programas de la LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS correspondiente a las siguientes asignaturas: (21.02) La tecnología y sus usos, (21.05) Introducción a la Comunicación, (21.07) Historia del cine, (21.12) Cultura Lúdica, y (21.13) Historia de los videojuegos.

Que es competencia de este CONSEJO DEPARTAMENTAL aprobar y supervisar los programas curriculares de las carreras a su cargo, garantizando que aquellos se ajusten a los contenidos mínimos definidos en los correspondientes Planes de Estudios.

Que habiendo sido puestos a consideración del Consejo DEPARTAMENTAL en la Sesión N° 49, de carácter ordinaria, registrada en el Acta N° 49 del 29 de noviembre de 2024, dicho Cuerpo Colegiado compartió los términos y contenidos del referido instrumento, por lo que resulta necesario aprobar los respectivos programas de las asignaturas detalladas.

Que la presente medida se adopta en ejercicio de las atribuciones conferidas por los artículos 77 inciso f), del Estatuto de la UNIVERSIDAD, y 1° inciso d) del Reglamento de Funcionamiento de este consejo departamental.

Por ello,

**EL CONSEJO DEPARTAMENTAL DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ**

DISPONE:

ARTÍCULO 1°.- Apruebanse los programas de la Carrera de LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS que se adjuntan como Anexo a la presente, correspondientes a las siguientes asignaturas: (21.02) La tecnología y sus usos, (21.05) Introducción a la Comunicación, (21.07) Historia del cine, (21.12) Cultura Lúdica, y (21.13) Historia de los videojuegos.



ARTÍCULO 2º.- Establécese que los programas aprobados precedentemente, tendrán DOS (2) años de vigencia, contados a partir del semestre siguiente al de su aprobación.

ARTÍCULO 3º.- Regístrese, comuníquese, publíquese en el Boletín Oficial de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ y cumplido, archívese.

Lic. Santiago Mónaco

Director de Órganos de Gobierno
Innovación Tecnológica

Mag. Cintia Gasparini

Directora Depto. de Economía, Producción e

Archivos adjuntados

Nombre del archivo

PROGRAMAS_DE_LA_LIC_E_PYD_DE_VIDEOJUEGOS.pdf

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica	DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA		
Carrera/s	LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS		
Plan de Estudios	Resolución (CS) 63/2021		
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	LA TECNOLOGÍA Y SUS USOS	Código	21.02
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral
Equipo responsable	Arriola, Néstor - Díaz, Maximiliano - Janeiro, Norberto Conde, Marisa – Alonso, Tobías		
Año y mes de presentación del programa	Noviembre 2024		
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	
		Horas totales prácticas	
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
No posee	

4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

- ¿Qué es la tecnología? Concepto, relación y evolución durante la prehistoria y la historia. Hitos fundamentales.
- La tecnología como proceso de bienestar humano.
- La tecnología como motor de la producción.
- La tecnología y la guerra. La tecnología como actor social.
- ¿Qué es la computadora? ¿Qué es la informática?
- Sistemas de digitalización. Tipos de archivos.
- Aplicaciones para el estudio y el trabajo: ofimática. Herramientas digitales online y offline.
- Pensamiento computacional.
- ¿Qué es Soberanía tecnológica?
- Cambio de paradigma cultural y tecnológico: La Internet. Pasado y presente, servicio y utilidades. Uso responsable. Inteligencia artificial. Privacidad. Ataques y vulnerabilidades.

5. Fundamentación

La tecnología se ha convertido en una parte indispensable de nuestras vidas, moldeando nuestra forma de vivir, trabajar, comunicarnos y aprender. Comprender la tecnología y sus usos es fundamental para desenvolverse en el mundo actual y aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece.

La materia "La tecnología y sus usos" tiene como objetivo brindar a los estudiantes una base sólida de conocimientos sobre la tecnología, desde su origen y evolución hasta sus aplicaciones actuales introduciéndolos en la conceptualización amplia de la importancia que, como herramienta de su conocimiento en esta etapa del aprendizaje, aporta el nivel inicial de aplicativos. Se abordarán temas como el concepto de tecnología, su relación con el bienestar humano, su papel como motor de la producción, su impacto en la guerra y la sociedad, y su uso en el ámbito académico y laboral fomentando la creatividad mediante la manipulación de imágenes y dibujos; permitiendo procesar gráficos y fotografías digitales, gráficos vectoriales y videos. Tomando en cuenta que los mercados de audiovisuales y videojuegos actuales se han enriquecido con nuevas tecnologías de alta calidad en técnicas de estética en diseño, aspecto esencial para el inicio en el desarrollo de nuevas propuestas. Además, se profundizará en conceptos clave como la informática, la digitalización, el pensamiento computacional, la soberanía tecnológica, la inteligencia artificial y la privacidad en la era digital.

En una etapa temprana (es una de las primeras asignaturas de la carrera) y para una mejor evolución, se orienta al alumno a la utilización de herramientas actuales de tipo multiplataforma y de código abierto, las que permiten un fácil acceso y rápida conversión, promoviendo la faceta artística como primer eslabón antes de su inducción en los aspectos de tipo productivo, específicos de la carrera.

6. Objetivos

Que los/as estudiantes:

- Desarrollen una comprensión profunda de la tecnología, su origen, evolución, impacto en la sociedad y su potencial para mejorar la vida de las personas.
- Se familiaricen con las herramientas digitales destinadas a la ofimática.
- Desarrollen habilidades críticas y analíticas para evaluar el uso de la tecnología de manera responsable y ética.
- Desarrollen destrezas para la creación, edición y manipulación de activos digitales.
- Propicien las buenas prácticas del desarrollo digital desde el enfoque de producción situada.
- Cultiven la creatividad, la innovación y el pensamiento computacional para resolver problemas y aprovechar las oportunidades que ofrece la tecnología.
- Participen activamente en la sociedad digital, utilizando la tecnología de manera responsable y efectiva para el aprendizaje, el trabajo y la vida personal.

Al finalizar la materia, los estudiantes podrán:

- Definir el concepto de tecnología y explicar su relación con el ser humano a lo largo de la historia.
- Identificar y analizar los hitos fundamentales en la evolución de la tecnología.
- Comprender el impacto de la tecnología en el bienestar humano, la producción, la guerra y la sociedad.
- Definir los conceptos de computadora e informática y explicar sus componentes básicos.
- Utilizar sistemas de digitalización y diferentes tipos de archivos.
- Aplicar herramientas digitales para el estudio, el trabajo y la colaboración.
- Desarrollar su pensamiento computacional para resolver problemas de manera creativa y lógica.
- Definir el concepto de soberanía tecnológica y su importancia para el desarrollo de un país.
- Comprender el cambio de paradigma cultural y tecnológico que ha significado Internet.
- Utilizar Internet de manera responsable y ética para acceder a información, comunicarse, aprender y trabajar.
- Identificar los riesgos y desafíos de la privacidad en la era digital.
- Comprender los principios básicos de la inteligencia artificial y su potencial impacto en la sociedad.

7. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD I - INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA Y SUS USOS EN LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD.

Tecnología: concepto, relación y evolución a través de la prehistoria y la historia. Hitos fundamentales. La tecnología como proceso de bienestar humano. La tecnología como motor de la producción. La tecnología y la guerra. La tecnología como actor social.

UNIDAD II – LA COMPUTADORA.

La computadora. La informática. Sistemas de digitalización. Tipos de archivos. Aplicaciones para el estudio y el trabajo: ofimática. Herramientas digitales online y offline. Hardware, software. Entrada, salida y procesamiento. Memoria y almacenamiento. Dispositivos que también son una computadora. Sistemas operativos como programa base y entorno de trabajo. El sistema binario. Bits, byte. Sistemas de archivos. Directorios. Tipos de archivos y sus extensiones. Software libre y software privativo. La soberanía tecnológica. Funcionalidades del sistema operativo: copiar, mover, borrar, almacenar, relacionar aplicaciones con tipo de archivos, descargar aplicaciones, correrlas, borrarlas. Mantenimiento periódico del sistema operativo. Almacenamiento local y “en la nube”. Actualizaciones. Lógica de programación. Impacto de los nuevos avances y su uso en las ciencias.

UNIDAD III – LA INTERNET.

Pensamiento computacional. La programación. Diagramas de flujo. Pseudocódigo. Lenguajes de programación. Scratch. Cambio de paradigma cultural y tecnológico Historia de la internet. Buscadores / indexadores. Aplicaciones en la nube, redes sociales. Definiciones, tipos, ejemplos de uso. Servicios más usuales que corren en internet y sus utilidades: Web, Correo electrónico, Intercambio de archivos, Seguridad, Utilización de redes VPN. Herramientas de uso colaborativo: foros, chat, drives, wikis. Ordenamiento de archivos, agendas, blogs, etcétera. Navegadores. Búsqueda de información. El uso responsable y seguro de la web. Privacidad. Ataques y vulnerabilidades. Las fake News y su desarticulación. Reculturización a través de la tecnología y los medios. Hackers. Big Data. Inteligencia artificial e Inteligencia de negocio. Las Tic como conocimiento y poder. Fake news y deepfake. Narrativa transmedia.

UNIDAD IV – LAS APLICACIONES.

Soberanía tecnológica. Cambio de paradigma cultural y tecnológico: Internet. Pasado y presente, servicio y utilidades. Aplicaciones básicas y fundacionales del perfil del estudiante/egresado: Funcionalidades de las principales aplicaciones específicas locales y en la nube. Trabajo colaborativo. Exportación a pdf. Procesador de texto. Normas APA. Producción de textos académicos, formales y publicaciones. Planilla de cálculo. Funcionalidades principales de administración, matemáticas (4 operaciones básicas, si, contar.si, sumar.si, tabla/gráfica,y dinámica, condicional, funciones de texto), formulario, presupuesto, tablero de control, plan de trabajo. Presentaciones, diagramas y mapas conceptuales. Toma de apuntes y presentaciones ante un auditorio. Trabajo en equipo vs grupo. Cuestiones básicas de diseño gráfico. Uso de Genil.ly y Canva.

Líneas de tiempo. Generadores de cuestionarios. Encuestas. Cómo elaborar una encuesta. Google forms. Conceptos de IA, Herramientas prácticas de IA generativa de texto, de imagen y de video.

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

UNIDAD I:

Denegri, G. A. (2014, Julio). A 100 años de un hecho que cambiaría la historia de la humanidad. *Relaciones internacionales.*, 46(1), Artículo completo.

Marín, R. C., Vallejo, C. R., Castro, M. G., & Mendoza, C. Q. (n.d.). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Revista de Ciencias Sociales*, 1(1), 26, 460-472.

Ortíz, N. (2019, Noviembre, jueves 19). *La tecnología como actor social. El uso de las tecnologías en nuestra sociedad.* Actores Sociales. <https://actores-sociales.blogspot.com/2019/11/uso-de-las-nuevas-tecnologias-en.html>

UNIDAD II:

López, G. M. V. (2015). *Informática básica: sistema operativo, Internet y correo electrónico. Manual teórico.* EDITORIAL CEP.

Jenkins, H. (2014). Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. In *Entertainment Industries* (pp. 145-160). Routledge.

Nallar, D. A. (2016) "Diseño de juegos en América latina - TEORÍA Y PRÁCTICA II - DISEÑO Y NARRATIVA TRANSMEDIA". La Imprenta Digital SRL. Buenos Aires.

UNIDAD III:

Huerta, J. A. A., & González-Bañales, D. L. Capítulo 8. PSeInt como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de algoritmos, pseudocódigo y diagramas de flujo. *Tecnologías de la Información en Educación: Sistematización de experiencias docentes*, 91.

Nalda, P. G. (2008). Manual De Scratch 2. Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos Escuela Universitaria de Ingeniería de Vitoria-Gasteiz, 1(1), 15-19.

Zapata-Ros, M. (2015). Pensamiento computacional: Una nueva alfabetización digital. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (46).

UNIDAD IV:

Rodríguez Arboleda, V. (2019). Manual de autoinstrucción de aplicaciones de ofimática.

Carril, E. E. G. (2014). Microsoft Word 2013.

Padin, L. (2007). Excel 2007: manual del usuario. USERSHOP.

Calvert, P. (1999). Using Microsoft Power Point: A How-to-Do-It Manual for Librarians. *Asian Libraries*, 8(8), 299-300.

Díez, R. P., Gómez, A. G., & de Abajo Martínez, N. (2001). Introducción a la inteligencia artificial: sistemas expertos, redes neuronales artificiales y computación evolutiva. Universidad de Oviedo.

8. Metodología de trabajo

Las clases estarán divididas en dos espacios centrales:

Clases expositivas y explicativas con una constante búsqueda de participación por parte del alumnado. Apertura de espacios de debate.

Ejercicios varios (orales y escritos) a modo de repaso y/o práctica. Investigación y búsqueda de información en relación con varios tópicos.

La materia propone cuatro horas de clases presenciales por semana, de las cuales dos son teóricas y dos, prácticas. A lo largo del cuatrimestre los estudiantes formarán equipos de trabajo para realizar entregas periódicas de desarrollos que comprenden ensayos, investigaciones, videos, guiones, presupuestos, edición de imágenes, presentaciones para propuestas de desarrollo, etc.; y un TP grupal integrador que consiste en la sistematización de todos los trabajos mencionados en torno a un spin off o remake de una película o videojuego.

Por esta razón, la materia requiere una dedicación fuera del horario de clase de al menos cuatro horas semanales para el repaso de conceptos, la práctica individual y el trabajo en equipo.

9. Evaluación

De acuerdo con el Régimen General de Estudios, las asignaturas se aprueban mediante:

- a) Promoción,
- b) Examen integrador, o bien
- c) Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase. Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

Respecto a la presente materia, junto con los criterios impartidos en el texto precedente, y en lo específico para esta cursada, se tendrán en cuenta como criterios de evaluación los niveles de conocimiento previos a la cursada; notas de concepto por participación en clase o virtuales en las

redes de la currícula; trabajos prácticos obligatorios y a pedido; presentaciones; participación en salidas.

En lo específico, y también durante el curso del cuatrimestre para la presente materia, se tomarán dos parciales y sus respectivos recuperatorios, para obtener las calificaciones que posibilitará la promoción, o rendir un examen integrador o examen final de acuerdo a lo enunciado en los primeros párrafos de este apartado.

Para más información se sugiere leer detenidamente los capítulos VII al IX del Régimen General de Estudios de UNPAZ y resoluciones vigentes que puedan modificar en parte o todo lo dispuesto a la fecha.

10. Instancias de práctica (si corresponde)

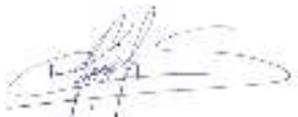
11. Cronograma de actividades

Semana 1	<p>UNIDAD 1 Y 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué es la tecnología? Concepto, relación y evolución durante la prehistoria y la historia. ● Hitos fundamentales. La tecnología como proceso de bienestar humano. ● La tecnología como motor de la producción. ● La tecnología y la guerra. La tecnología como actor social. ● ¿Qué es la computadora? ¿Qué es la informática? ● Hardware, software. Entrada, salida y procesamiento.
Semana 2	<p>UNIDAD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Memoria y almacenamiento. ● Dispositivos que también son una computadora. ● Sistemas de digitalización. ● Tipos de archivos. Aplicaciones para el estudio y el trabajo: ofimática. ● Herramientas digitales online y offline. ● Sistemas operativos como programa base y entorno de trabajo.
Semana 3	<p>UNIDAD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La digitalización de la información. ● El sistema binario. Bits, byte. ● Sistemas de archivos. Directorios. ● Tipos de archivos y sus extensiones. ● Software libre y software privativo. La soberanía tecnológica. ● Funcionalidades del sistema operativo: copiar, mover, borrar, almacenar, relacionar aplicaciones con tipo de archivos, descargar aplicaciones, correrlas, borrarlas.

Semana 4	<ul style="list-style-type: none"> ● Mantenimiento periódico del sistema operativo. ● Almacenamiento local y “en la nube”. Actualizaciones.
Semana 5	UNIDAD 3 <ul style="list-style-type: none"> ● Lógica de programación. ● Pensamiento computacional. Programación. ● Diagramas de flujo. Pseudocódigo. ● Lenguajes de programación. ● Scratch.
Semana 6	UNIDAD 3 <ul style="list-style-type: none"> ● Impacto de los nuevos avances y su uso en las ciencias. ● Cambio de paradigma cultural y tecnológico. ● Historia de la internet. ● Buscadores / indexadores. ● Aplicaciones en la nube, redes sociales. Definiciones, tipos, ejemplos de uso. ● Servicios más usuales que corren en internet y sus utilidades: Web, Correo electrónico, Intercambio de archivos, Seguridad, Utilización de redes VPN. ● Herramientas de uso colaborativo: foros, chat, drives, wikis.
Semana 7	<ul style="list-style-type: none"> ● 1er. Parcial
Semana 8	<ul style="list-style-type: none"> ● Recuperatorio 1er. Parcial.
Semana 9	UNIDAD 3 <ul style="list-style-type: none"> ● Ordenamiento de archivos, agendas, blogs, etcétera. ● Navegadores. Búsqueda de información. ● El uso responsable y seguro de la web. ● Privacidad. Ataques y vulnerabilidades.
Semana 10	UNIDAD 3 <ul style="list-style-type: none"> ● Las fake News y su desarticulación. Deepfake. ● Hackers. Big Data. Inteligencia artificial e Inteligencia de negocio. ● Las Tic como conocimiento y poder. ● Narrativa transmedia.
Semana 11	UNIDAD 4 <ul style="list-style-type: none"> ● Soberanía tecnológica. ● Cambio de paradigma cultural y tecnológico: Internet. Pasado y presente, servicio y utilidades. ● Reculturización a través de la tecnología y los medios. ● Aplicaciones básicas y fundacionales del perfil del estudiante/egresado: Funcionalidades de las principales aplicaciones específicas locales y en la nube.
Semana 12	UNIDAD 4 <ul style="list-style-type: none"> ● Trabajo colaborativo. ● Procesador de texto. Normas APA. Producción de textos académicos, formales y publicaciones. ● Exportación a pdf. ● Planilla de cálculo. Funcionalidades principales de administración, matemáticas (4 operaciones básicas, si, contar.si, sumar.si, tabla/gráfica,y

	dinámica, condicional, funciones de texto), formulario, presupuesto, tablero de control, plan de trabajo.
Semana 13	<p>UNIDAD 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentaciones, diagramas y mapas conceptuales. ● Toma de apuntes y presentaciones ante un auditorio. ● Trabajo en equipo vs grupo. ● Cuestiones básicas de diseño gráfico.
Semana 14	<p>UNIDAD 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uso de Genialy y Canva. ● Líneas de tiempo. ● Generadores de cuestionarios. Encuestas. Cómo elaborar una encuesta. ● Google forms. Conceptos de IA, Herramientas prácticas de IA generativa de texto, de imagen y de video.
Semana 15	<ul style="list-style-type: none"> ● 2do. Parcial.
Semana 16	<ul style="list-style-type: none"> ● Recuperatorio 2do. parcial.
<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	

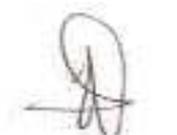
Firma del docente/s responsable/s:



Néstor U. Arriola S.



Tobías Alfonso



Marisa Elena



Maximiliano Gabriel Oscar Díaz

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica	DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA.		
Carrera/s	LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.		
Plan de Estudios	Resolución (CS) 63/2021.		
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN	Código	21.05
Modalidad	cuatrimestral	Régimen	presencial
Equipo responsable	Betina Guindi - Ernesto Schtivelband		
Año y mes de presentación del programa	Noviembre 2024		
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	
		Horas totales prácticas	
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
No posee	

4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

¿Qué es la comunicación? Elementos de la comunicación. Comunicación interpersonal y mediática. Enfoques y discusiones teóricas. Información y significación. La comunicación como proceso de producción social de sentido. Mass media y sociedad de consumo. Publicidad y propaganda. Audiencias y opinión pública. Cultura popular y cultura masiva. Clichés, estereotipos y estigmatización. Subjetividades, identidades y derecho a la información en la sociedad democrática. Globalización y localización. Los procesos de concentración de los medios y las nuevas plataformas. El hecho comunicativo en la era digital.

5. Fundamentación

El ingreso de la comunicación como objeto de estudio en la esfera de las Ciencias Sociales se dio en forma tardía. Sin embargo, la creciente importancia social de la comunicación a lo largo de todo el siglo XX y hasta el presente –ligada tanto a procesos socioculturales, económicos y políticos como a factores tecnológicos–, la han colocado en el centro de las reflexiones teóricas de la esfera, con la consiguiente delimitación de un campo de investigación específico, aunque constituido, a la vez, en el cruce con otras disciplinas sociales.

Al mismo tiempo, los discursos hegemónicos sobre la comunicación social han instituido un estereotipo acerca del proceso comunicacional que lo reduce al esquema lineal emisor-mensaje-canal-receptor. Tal construcción, de gran influencia en los trabajos de divulgación sobre comunicación, ignora las complejas situaciones culturales, políticas y económicas que atraviesan el campo.

La propuesta de esta materia consiste en comprender la complejidad de la comunicación a partir de una reflexión crítica de la realidad social actual, interrogada con las herramientas teórico-conceptuales propias del campo comunicacional. En este sentido, la materia no agota la problemática que es su objeto, sino que se presenta como una guía de problemas y debates para echar luz a la zona de preocupaciones e intereses pertinentes a la producción de videojuegos, carrera en que se enmarca esta asignatura.

6. Objetivos

OBJETIVO GENERAL:

Que las y los estudiantes:

- Se aproximen al abordaje reflexivo de las relaciones entre comunicación, medios y sociedad desde una diversidad de modelos interpretativos.
- Incorporen diferentes miradas desde una perspectiva histórica para enriquecer, complejizar y problematizar sus análisis.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Que las y los estudiantes sean capaces de:

- Comprender y contextualizar los procesos de la comunicación como fenómeno humano y como práctica social en su desarrollo histórico.
- Reflexionar sobre diversos modos de comprender la noción de comunicación y el rol de los medios en la dinámica social y cultural.
- Identificar los procesos sociales, políticos, culturales, económicos y tecnológicos que incidieron en las principales perspectivas de la comunicación masiva durante los siglos XX y XXI.
- Construir una visión comprensiva de las principales teorías sobre la comunicación y sus principios generales.
- Relacionar las diferentes etapas que caracterizaron su tránsito de lo local a lo global, así como su influencia en los cambios productivos y sociales entre fines del Siglo XX y el Siglo XXI.
- Problematizar los conceptos abordados para analizar e interpretar prácticas y producciones comunicacionales específicas.
- Problematizar el modelo de comunicación concentrado.
- Comprender materiales bibliográficos de creciente complejidad.

7. Contenidos (organizados por unidades)**UNIDAD N° 1** | La pregunta por la comunicación

Su relevancia para la vida social a lo largo de la historia. De la comunicación interpersonal hacia el predominio de la comunicación mediatizada. El esquema básico de comunicación: sus elementos, limitaciones y reformulaciones. Complejización del modelo lineal: el feedback y la red. Noticias de la semiótica: el signo y la noción de discurso. La construcción social de la realidad y la lucha por la significación. Más allá del signo: cuerpos e imágenes que comunican.

UNIDAD N° 2 | El proceso de consolidación de la comunicación como campo de estudios. Revisión de algunos núcleos relevantes

La relevancia de la comunicación tras la emergencia del mundo moderno: El surgimiento de la opinión pública. Los medios masivos de comunicación. La comunicación en el contexto de la primera mitad del siglo XX: La MassCommunicationResearch y la preocupación por la influencia de los medios. Razón instrumental e industria cultural en la Escuela de Frankfurt. Los estudios culturales británicos: cultura popular y cultura masiva. La reactualización de los enfoques en el mundo contemporáneo.

UNIDAD N° 3 | Conceptos centrales de la comunicación en la cultura actual: medios, ciudadanía y derechos

La noción de ciudadanía comunicacional y el derecho a la comunicación. La concentración de la propiedad de los medios de comunicación y su incidencia en la esfera pública. El fomento de estereotipos y la creación/reproducción de procesos de estigmatización. Configuración del espacio público y la opinión en la era de las redes digitales.

UNIDAD N° 4 | Problemas actuales de la comunicación y la tecnología

Relación entre comunicación, política y democracia. Antiguas y nuevas formas y dispositivos comunicacionales. Manejo de Big data. Fakenews, posverdad, desinformación deliberada y manipulación informativa.

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

UNIDAD N° 1 | La pregunta por la comunicación

Obligatoria:

- Barthes, Roland (1993). "La cocina del sentido". En La aventura semiológica. Barcelona: Paidós.
- Mata, Ma. Cristina (1985). "Nociones para pensar la comunicación y la cultura masiva". Recuperado de <http://www.cent40.edu.ar/wordpress/wp-content/uploads/2014/04/NocionesparapensarMMata.-U-I.pdf>.
- Schnaider y Zarowsky (2005). Comunicación para principiantes. Fragmento 1-23. Ed. Era naciente.

Complementaria:

- Ford, A. (1994). "Culturas populares y (medios de) comunicación", en Navegaciones. Comunicación, cultura y crisis. Selección de fragmentos. Buenos Aires: Amorrortu.
- Watzlawick, P. et. al. (1985). Teoría de la comunicación humana. Interacciones, patologías y paradojas, Barcelona: Herder.

UNIDAD N° 2 | El proceso de consolidación de la comunicación como campo de estudios. La reactualización de los enfoques

Obligatoria:

- Entel, Alicia (1994). Teorías de la comunicación. Cuadros de época y pasiones de sujetos. Ed. Hernandarias, Buenos Aires. [Selección de fragmentos].

Complementaria:

- García Canclini, Néstor (s/d.). "Ni folklórico ni masivo ¿Qué es lo popular?". Recuperado de https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/garcia_canclini1.pdf.

UNIDAD N° 3 | Conceptos centrales de la comunicación en la cultura actual: medios, ciudadanía y derechos.

Obligatoria:

- De Charras, Diego, Lozano, Luis y Rossi, Diego (2013). "Ciudadanía(s) y derecho(s) a la comunicación", en Mastrini, Guillermo, Bizberge, Ana y de Charras, Diego (eds.): Las políticas de comunicación en el Siglo XXI. Nuevos y viejos desafíos, Buenos Aires: La Crujía.

- Zuazo, Natalia (2018). "De la utopía al monopolio: Cómo el Club de los Cinco llegó a dominar el mundo", en Los dueños de internet, Buenos Aires: Debate.

- Loreti, Damián y Lozano, Francisco (2012). "El rol del Estado como garante del derecho humano a la comunicación", en Revista Derecho Público. Año I N°1. Ediciones Infojus, p. 29.

Complementaria:

- Baladrón, Mariela (s/d.). "Redes comunitarias para la inclusión social y digital", en Redes comunitarias para la inclusión social y digital. Recuperado de <http://papel.revistafibra.info/redes-comunitarias-la-inclusion-socialdigital/>.

UNIDAD N° 4 | Problemas actuales de la comunicación y la tecnología

Obligatoria:

- Fernández García, Nuria (2017). "«Fakenews»: una oportunidad para la alfabetización mediática", en Revista Nueva Sociedad No 269, mayo-junio.

- De Charras, Diego y Galup, Luciano (2018). "De las industrias culturales al planeta Big Data", en Emergencias: repensar el Estado, las subjetividades y la acción política. Editorial CICCUS: Buenos Aires.

Complementaria:

- Sibilia, Paula (2008). "El show del yo" en La intimidad como espectáculo. FCE: Buenos Aires.

9. Metodología de trabajo

El régimen de cursada se realizará en modalidad presencial. Cada clase estará apoyada con material bibliográfico y materiales de presentación (powerpoint, películas y trabajos prácticos) producidos por la Cátedra, destinados a facilitar el acceso a los contenidos y servir de instrumento motivacional. Se llevará adelante una dinámica de taller en la cual habrá una primera parte teórica-reflexiva y otra parte práctica.

10. Evaluación

- Cumplir con el 75% de asistencia a los encuentros presenciales.
- La aprobación de dos instancias de evaluación parcial presenciales o su recuperatorio con la calificación de 4 (cuatro) puntos o superior. Los/las estudiantes que hayan obtenido una calificación menor a CUATRO (4) puntos en la instancia de evaluación, serán considerados Desaprobados. Quienes hayan obtenido SIETE (7) o más podrán acceder a la PROMOCIÓN DIRECTA. En tanto quienes hayan obtenido entre CUATRO (4) y menos de SIETE (7) deberán rendir un EXAMEN INTEGRADOR PRESENCIAL. En caso de no aprobar, deberán rendir un examen final que incluya la bibliografía completa del programa.

11. Instancias de práctica (si corresponde)

No corresponde

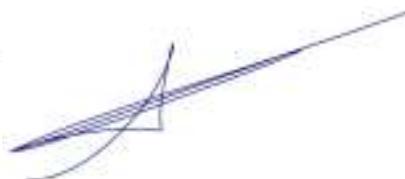
12. Cronograma de actividades

Semana 1	Presentación de la materia
Semana 2	Unidad 1 - Zarowsky
Semana 3	Unidad 1 - Barthes / Ford / Mata
Semana 4	Unidad 2 - Entel (EEUU)
Semana 5	Unidad 2 - Entel (Esc. De Frankfurt)
Semana 6	Unidad 2 - Entel (Estudios culturales)
Semana 7	1er. Parcial
Semana 8	Unidad 3 - Loreti / de Charras, Lozano y Rossi
Semana 9	Unidad 3 - Zuazo
Semana 10	Unidad 4 - de Charras y Galup / Fernández
Semana 11	Unidad 4 – Fernández
Semana 12	Unidad 4 – Sibia
Semana 13	Entrega 2do. parcial. Balance del curso
Semana 14	Coloquios
Semana 15	Recuperatorios
Semana 16	Cierre de notas

Firma del docente/s responsable/s:



Betina Guindi



Ernesto Schtivelband

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	
Carrera/s		LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	
Plan de Estudios		Resolución (CS) 63/2021	
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	HISTORIA DEL CINE		Código 21.07
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral
Equipo responsable		ROBERTO VALLE NICOLÁS PRIVIDERA	
Año de presentación del programa		Noviembre 2024	
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	
		Horas totales prácticas	
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	
3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios			
Denominación			Código
No posee			

4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

¿Qué es el cine? ¿Qué estudia la historia del cine? Las tres dimensiones: dispositivo, arte/lenguaje, industria. Campos y modos de representación: realismo y antirrealismo. Períodos de la historia del cine. La prehistoria del cinematógrafo: entre la ciencia y el entretenimiento. Cine primitivo. "Los precursores". La mujer en el cine: revalorización histórica. Vanguardia cinematográfica: otras formas de relacionarse con la realidad. Cine clásico: nace una industria. Del mudo al sonoro. Universalización de un lenguaje. Cine moderno: un nuevo cine para una nueva realidad. Cine y política. Cine posmoderno: el fin de la historia. Nostalgia y autorreferencialidad. Poscine. Imágenes sintéticas y videojuegos.

5. Fundamentación

¿Qué relevancia tendría la historia del cine para el desempeño de una/un futurxs productorxs de medios o una/un diseñadorxs de videojuegos?

A priori, definir qué es el cine implica ya un principio de delimitación formal, estética, industrial y comercial del campo audiovisual, lo que ayudará a comprender la especificidad de una práctica, así como el origen y el devenir de la industria cultural "modelo" del siglo XX.

Sin embargo, estudiar la historia del cine a partir de cómo ese lenguaje configuró la percepción de los hechos (cualquiera sea su carácter o espesor) que ocurren en el "mundo real", también aportará a lxs estudiantes herramientas para comprender el límite que separa los acontecimientos y la experiencia, de su representación.

Asimismo, recapitular la transformación del lenguaje (el arte), de los dispositivos (la tecnología), de las lógicas de distribución y circulación (el mercado, la industria) de películas, informará de los procesos y las tensiones que atraviesan y modelan la práctica cinematográfica aún en el presente, por un lado.

Mientras que, por otro, servirá para entender las tradiciones estéticas y lxs realizadorxs que se convirtieron en referencias ineludibles entre lxs desarrolladorxs de videojuegos.

Finalmente, a través del estudio del "séptimo arte" esperamos demostrar que algunas películas y ciertos autores acompañaron "las épocas". Y que, en ocasiones, incluso involuntariamente, aspectos de la historia social quedaron impresos en el celuloide.

6. Objetivos

Que las y los estudiantes:

- Comprendan cómo nació y se desarrolló el cine, una de las industrias culturales de mayor potencia y popularidad en el mundo.
- Sean capaces de ponderar, de manera crítica, la influencia que el cine y el campo

audiovisual en general, aún hoy ejercen en la configuración de lo que percibimos como "mundo real" en la vida cotidiana.

- Desarrollen el hábito de visualizar y el analizar películas bajo una perspectiva histórica, para comprender el rol que jugaron y juegan en la historia de la cultura lxs productorxs de estos bienes simbólicos singulares, así como la responsabilidad que conlleva el mostrar u ocultar imágenes (no sólo en términos artísticos sino, sobre todo, sociales y políticos), el replicar modelos convencionales o ensayar formas nuevas de expresión audiovisual, que interpelen a las audiencias más allá del placer o el aburrimiento que pueda provocarles la mera contemplación.

7. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD 1: HISTORIZACIÓN Y PRESERVACIÓN.

Diferenciación entre práctica historiográfica y objeto de estudio histórico. La objetividad y la subjetividad en la práctica historiográfica. Las huellas del pasado y su conversión en documentos históricos. La historia como relato: cualidades y limitaciones. Las primeras historias del cine: virtudes y defectos. La multidimensionalidad del fenómeno cinematográfico: Industria, técnica, arte, medio de comunicación, espectáculo y documento histórico. Tres dimensiones de la historiografía cinematográfica: la económica, la artística y la sociopolítica. Tres modalidades de "lo cinematográfico": ficción, documental y experimental. El cine como parte de la historia del arte y del siglo XX. Un fenómeno (una historia) en permanente estado de crisis (transformación). Sin preservación es imposible (re)construir una historia del cine. Lo que se perdió y lo que se salvó. Razones de la pérdida. Surgimiento de la conciencia de la preservación y camino recorrido.

UNIDAD 2: PERIODIZACIÓN Y ANTECEDENTES.

Modelos de periodización de la historia del cine. Algunos ejemplos de periodizaciones. Problematicación del inicio y del final de la historia (marco temporal histórico). El MRI como centro de "nuestra" periodización. Historizar el "lenguaje cinematográfico". Modos de Representación: De los orígenes a la institucionalización. La institución cinematográfica. El Modo de Representación Institucional. Los antecedentes del cinematógrafo: Del Renacimiento al Siglo XIX. Tres componentes constitutivos: Proyección, ilusión de movimiento y fotografía. De la "cámara oscura" a la fotografía (en movimiento).

UNIDAD 3: PERÍODO DE LOS ORÍGENES.

Dos fases de desarrollo. De la invención del cinematógrafo a la "cinematografía-atracción". Lumière y Méliès. Un dispositivo signado por el realismo y la ilusión. El "caso" Alice Guy. Dos modalidades de lo cinematográfico: la documental y la ficcional. Primera fase: Sistema mostrativo de atracciones. Realismo grotesco: el cinematógrafo en la periferia. El cine como espectáculo integrado. Nickelodeons y surgimiento del espectáculo cinematográfico diferenciado. El agotamiento de la "atracción" y la búsqueda de un nuevo público. De un cine "proletario" a un cine "burgués". La institucionalización de un "modo de representación". El nacimiento de Hollywood: De Edison a Griffith. Representación de otredades subalternas. Segunda fase: Sistema

de integración narrativa.

Del “cuadro confuso” a la linealización de la historia. De Méliès a Porter y los primeros intentos narrativos. El inicio de la industrialización cinematográfica. La incorporación de Griffith y el salto hacia la conformación de un lenguaje propio. La instauración del MRI.

UNIDAD 4: PERÍODO CLÁSICO Y VANGUARDIAS.

Las tres fases del clasicismo hollywoodense. La historia de los géneros. Entre Griffith y Eisenstein: Del montaje paralelo al montaje dialéctico. Consolidación de un lenguaje universal: el caso de “La diligencia”. Primeras tensiones con el MRI. El cine y sus dos cabezas: Arte e Industria. El manierismo como anticipación de la modernidad cinematográfica: el caso de “El ciudadano”. Entre Ford y Welles: Tensiones en el interior del clasicismo. El modelo de producción hollywoodense. El tránsito del mudo al sonoro. La presencia del color. La Segunda Guerra Mundial y el cine de propaganda. La autocensura de la industria hollywoodense. La “caza de brujas” en Hollywood. La Revolución pone al cine “en” revolución. Fundamentos de la “escuela soviética” de vanguardia. Dos paradigmas: Eisenstein (formalismo) y Vertov (realismo documental). Cine de vanguardia o las vanguardias en el cine. El futurismo como primera vanguardia estética que recaló en el cine. El expresionismo o la representación de la “realidad subjetiva”. El fin de la razón (y del realismo): Dadaísmo y Surrealismo. Los caminos del “cine puro”: abstracción y experimentación. El realismo y sus formas. La transparencia del dispositivo. Antirrealismo o la opacidad del dispositivo.

UNIDAD 5: PERÍODO MODERNO.

Tras la guerra, el fin de la ilusión. Definiciones en torno a la modernidad cinematográfica. El neorrealismo como punta de lanza de la modernidad. Las “nuevas olas” y el MRI. Reivindicación de la figura del “autor” (incluso dentro del cine industrial). Los “nuevos cines” europeos. El caso de la Nouvelle Vague. De las “nuevas olas” al posclasicismo hollywoodense. La modernidad en Latinoamérica y en el Tercer Mundo: diferencias con Europa. El Cinema Novo y la estética del hambre. De la Escuela Documental de Santa Fe al Nuevo Cine Argentino: dos formas de la modernidad en Argentina. Otros “nuevos cines” en Latinoamérica.

UNIDAD 6: PERÍODO POSMODERNO.

Características del cine posmoderno. Hollywood y el neoclasicismo: regreso a las fuentes. De Spielberg a Tarantino: modernidad fallida y posmodernidad. La imagen digital y su impacto en el “realismo” cinematográfico. Hacia la disolución de los límites. El cine dentro del campo audiovisual: fronteras difusas. Las series, los videojuegos y “lo cinematográfico”. La democratización de los medios de producción. ¿Ampliación del campo de las representaciones sociales?

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)**UNIDAD 1: HISTORIZACIÓN Y PRESERVACIÓN.****BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:**

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Historización (Definiciones)*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *La preservación como pilar de la historia*. Edición de los autores.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Allen, R. y Gomery, D. (1985) *Teoría y práctica de la historia del cine*. Ediciones Paidós.

Alonso García, L. (1999) *El extraño caso de la Historia universal del cine*. Ediciones Episteme.

Altman, R. (1996) *Otra forma de pensar la Historia (del cine): un modelo de crisis*. Revista Archivos de la Filmoteca, 22, 7-19.

Borde, R. (1984) *Avatares de un arte vulnerable*. Revista El Correo de la UNESCO, Año XXXVII, 8, 4-6.

Carr, E. H. (1983) *¿Qué es la historia?* Editorial Ariel.

Costa, A. (1997) *Saber ver el cine*. Editorial Paidós.

Domínguez-Delgado, R., López-Hernández, M. (2016) *La Documentación Fílmica: marco contextual histórico*. Documentación de las Ciencias de la Información, Vol. 39, 13-49.

Gubern, R. (2014) *Historia del cine*. Anagrama.

Hobsbawm, E. (1999) *Historia del siglo XX*. Crítica.

Lagny, M. (1997) *Cine e historia. Problemas y métodos en la investigación cinematográfica*. Bosch Casa Editorial.

Matuszewski, B. (1896) *Una nueva fuente de historia: la creación de un archivo para el cine histórico*, Revista Cine Documental, 5.

Sánchez-Biosca, V. (1998) *En torno a algunos problemas de historiografía del cine*. Revista Archivos de la Filmoteca, 29, 89-115.

UNIDAD 2: PERIODIZACIÓN Y ANTECEDENTES.**BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:**

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Periodización*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Modo de Representación Institucional*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *El camino hacia el cinematógrafo*. Edición de los autores.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Burch, N. (1987) *El tragaluz del infinito: Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Cátedra.

Colón Perales, C. (1995) *Problemas de periodización en la Historia Universal del Cine (Capítulo 14)*.

Información y ciencia, 173-180.

Costa, A. (1997) *Saber ver el cine*. Editorial Paidós.

Frutos, F. (2008) *De la cámara oscura a la cinematografía*. Revista Área Abierta, 19.

Frutos, F. (2008) *La linterna mágica: de la invención a la decadencia (siglos XVII-XX)*. Revista Historia Contemporánea, 36, 9-32.

Gubern, R. (2014) *Historia del cine*. Anagrama.

Sadoul, G. (1991) *Historia del cine, desde los orígenes*. Siglo XXI editores.

UNIDAD 3: PERÍODO DE LOS ORÍGENES.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

Machado, A. (2015) "Esos lugares inicuos, esos espectáculos sospechosos". *Pre-cine y post-cine: en diálogo con los nuevos medios digitales*. La marca editora.

Machado, A. (2015) "La linealización de la historia". *Pre-cine y post-cine: en diálogo con los nuevos medios digitales*. La marca editora.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Período de los Orígenes*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *El realismo según Máximo Gorki*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Representación y autorrepresentación de otredades*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Griffith y el lenguaje universal*. Edición de los autores.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Alonso García, L. (1998) "El caso Lumière: invención y definición del cine, entre el affaire y la captura". *Revista Banda Aparte*, N°11. Ediciones de la Mirada.

Binimelis, M. (2015) "Perspectivas teóricas en torno a la representación de las mujeres en el cine: una breve aproximación histórica". *Revista Secuencia* N°45. Universidad Autónoma de Madrid.

Corazón Rural, A. (2016) "El papel, o papelón, de los indios en el cine" (I y II). Jotdown.es.

Costa, A. (1997) *Saber ver el cine*. Editorial Paidós.

Eisenstein, S. (1995) *La forma del cine*. Siglo XXI editores.

Gaudreault, A. (2015) "Del cine primitivo a la cinematografía-atracción". *Revista Secuencias*, Nro. 26. Universidad Autónoma de Madrid.

Marzal, J. J. (1998) "Blackton, Porter e Ince". *Historia General del Cine*, Volumen II. Cátedra.

Marzal, J. J. (1998) "David Wark Griffith". *Historia General del Cine*, Volumen II. Cátedra.

Parrondo Coppel, E. (1995) "Feminismo y cine: Notas sobre treinta años de historia". *Revista Secuencia* N°3. Universidad Autónoma de Madrid.

PritschArmesto, F. (2017) "La mirada de los otros. Reflexiones sobre cine y subalternidad en el Río de la Plata". *El Ornitorrinco Tachado, Revista de Artes Visuales*, N°5. Universidad Autónoma del Estado de México.

UNIDAD 4: PERÍODO CLÁSICO Y VANGUARDIAS.**BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:**

Bruck, V.; Gabino, J. (2017) "Soviet, electricidad y cine". *100 años de la Revolución Rusa*. Izquierda Diario.

Costa, A. (1997) "El cine y las vanguardias históricas". *Saber ver el cine*. Editorial Paidós.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Período Clásico y vanguardia*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Formas de producción*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Desarrollo del sonido y del color*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Formas de censura en Hollywood*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Realismo(s) y Antirrealismo*. Edición de los autores.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Alonso García, L. (2015) "Lo fílmico en torno al Cinematógrafo: Marey, Lumière, Méliès. De la historia como supresión o resolución de problemas". *Objetividad y efectos de verdad. El cine de los primeros tiempos y la tradición realista*. Fundació Museu del Cinema-Col·lecció Tomás Mallol.

Altman, R. (2000) *Los géneros cinematográficos*. Paidós.

Black, G. (1999) *Hollywood censurado*. Cambridge University Press.

Bordwell, D.; Staiger, J.; Thompson, K. (1997) *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Paidós.

Burch, N. (1987) *El tragaluz del infinito: Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Cátedra.

Cárdenas, J. (2013) "Dispositivo cinematográfico, historia e ideología". *Cuadernos de Música, Artes Audiovisuales y Artes Escénicas*, Volumen 8, Nº 2.

Costa, A. (1997) *Saber ver el cine*. Editorial Paidós.

Eisenstein, S. (1995) *La forma del cine*. Siglo XXI editores.

Gubern, R. (2014) *Historia del cine*. Editorial Lumen.

Konigsber, I. (2004) *Diccionario técnico Akal de cine*. Ediciones Akal.

Lagny, M. (1997) *Cine e historia. Problemas y métodos en la investigación cinematográfica*. Bosch Casa Editorial.

León-Frías, I. (2000) "Eisenstein y el cine sonoro: un trayecto creativo". Lienzo Nº21. Universidad de Lima.

Mitry, J. (1986) *Estética y psicología del cine. Tomo 1: Las estructuras*. Siglo XXI.

Montiel Álvarez, T. (2016) "La persecución de la caza de brujas". *ArtyHum, Revista de Artes y Humanidades*.

Romaguera i Ramiró, J.; Alsina Thevenet, H. (1993) *Textos y Manifiestos del cine*. Ediciones Cátedra.

Xavier, I. (2008) *El discurso cinematográfico. La opacidad y la transparencia*. Manantial.

UNIDAD 5: PERÍODO MODERNO.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Período Moderno*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *El cine moderno europeo*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *La teoría del autor*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *El cine moderno latinoamericano*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *El cine moderno hollywoodense*. Edición de los autores.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Aguirre Miguelez, K. (2014) "El nuevo Hollywood y la posmodernidad: entre la subversión y el neoconservadurismo". *Palabra Clave*, vol.17 no.3, Sept./Dic.

Avellar, J. (1986) "Brasil: conversación indisciplinada". *Memorias del VII Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano*. UNAM.

Costa, A. (1997) *Saber ver el cine*. Editorial Paidós.

Gil Olivo, R. (1999), "Ideología y cine: el nuevo cine latinoamericano (1954-1973)". *Secuencias. Revista de Historia del cine*, N°10, julio/99. UAM.

Gubern, R. (2014) *Historia del cine*. Editorial Lumen.

Lacolla, E. (2008) *El cine en su época. Una historia política del filme*. Editorial Comunicarte.

Lagny, M. (1997) *Cine e historia. Problemas y métodos en la investigación cinematográfica*. Bosch Casa Editorial.

Magny, J. (2005) *Vocabularios del Cine*. Paidós.

Martin, A. (2008) *¿Qué es el cine moderno?* Uqbar editores.

Mitry, J. (1986) *Estética y psicología del cine. Tomo 1: Las estructuras*. Siglo XXI.

Russo, E. (2003) *Diccionario de Cine*. Editorial Paidós.

Sánchez Noriega, J. L. (2006) *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza Editorial.

UNIDAD 6: PERÍODO POSMODERNO.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *Período Posmoderno*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *De Spielberg a Tarantino*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *La imagen cinematográfica en la era digital*. Edición de los autores.

Prividera, N. y Valle, R. (2023) *En las fronteras del cine*. Edición de los autores.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Aguirre Miguelez, K. (2014) "El nuevo Hollywood y la posmodernidad: entre la subversión y el

neoconservadurismo". *Palabra Clave*, vol.17 no.3, Sept./Dic.

Oyhandy, E. (2013) "La imagen cinematográfica en la era digital". *Question/Cuestión*, Vol. 1, Nº39.

Russo, E. (2003) *Diccionario de Cine*. Editorial Paidós.

Speziale, A. (2010) "Metáforas de otra realidad a diez años de The Matrix. La tecnología y el espectáculo audiovisual en el cine de Hollywood". *VI Jornadas de Sociología de la UNLP*. Universidad Nacional de La Plata.

9. Metodología de trabajo

Las clases serán teóricas y prácticas (según consta en el cronograma). Las clases teóricas se realizarán bajo la modalidad "a distancia", a través de materiales de estudio que estarán disponibles en el aula virtual. Tales materiales consisten en una serie de "Resúmenes" editados por los docentes a cargo de la materia, en los que se sintetiza el contenido de la bibliografía respaldatoria de los temas del programa, y un conjunto de videos (video-ensayos y fragmentos de películas) que componen la videografía obligatoria con la que se ilustra el contenido de los resúmenes.

La lectura de los resúmenes que se detallan en la bibliografía obligatoria, así como el visionado de la videografía (también obligatoria), son condiciones irrevocables para aprobar la materia.

Las clases prácticas (que se realizarán de forma presencial), estarán abocadas a la revisión de las preguntas contenidas en las "Guías de lectura de los Resúmenes", cuyo principal objetivo es facilitar la comprensión de los textos de lectura obligatoria y reforzar el aprendizaje de los temas principales del programa a través del intercambio de lecturas realizado entre los alumnos durante estas clases.

Durante las clases prácticas, se realizarán actividades de ejercitación (de lectura, escritura y/o debate) que permitan a los estudiantes establecer un nexo concreto entre la realidad cinematográfica presente y sus antecedentes históricos, de forma tal que puedan evidenciar la necesidad de conocer el pasado para comprender el presente.

10. Evaluación (Criterios de evaluación y requisitos para la acreditación)

Regularidad y aprobación en modalidad presencial, según el Régimen General de Estudios, Resolución 150/2018

Las asignaturas se aprueban mediante:

- Promoción
- Examen integrador
- Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7

(siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc.). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

Regularidad y aprobación en asignaturas que se desarrollan bajo la modalidad 100% presencial, según la Resolución 154/2022:

Para regularizar la materia, el/la estudiante debe:

- Cumplir con el 75% (setenta y cinco por ciento) de la asistencia.
- Aprobar al menos dos instancias de evaluación parcial (o sus recuperatorios) a desarrollarse en modalidad presencial, con una calificación de 4 (cuatro) o superior.

Las unidades curriculares regularizadas podrán ser aprobadas mediante:

- a) Promoción directa: obteniendo 7 (siete) o más puntos como promedio de todas las instancias evaluativas (exámenes parciales o sus recuperatorios), debiendo obtener una nota igual o mayor a 6 (seis) puntos en cada una.
- b) Examen integrador: se aprueba con 4 (cuatro) o más puntos. El/la estudiante puede rendirlo si obtuvo una calificación promedio entre 4 (cuatro y 6 (seis) puntos en las evaluaciones parciales (y como mínimo 4 -cuatro- puntos en cada instancia o en sus recuperatorios).
- c) Examen final: se aprueba con 4 (cuatro) o más puntos. El/la estudiante puede rendirlo si obtuvo una calificación promedio entre 4 (cuatro y 6 (seis) puntos en las evaluaciones parciales (y como mínimo 4 -cuatro- puntos en cada instancia o en sus recuperatorios), pero no aprobó o no asistió a la instancia del examen integrador.

Para más información se sugiere leer los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ y la Resolución N°154/2022 y tomar en cuenta cualquier otra normativa que fuera publicada en la web de la UNPAZ.

Promocionarán la materia, lxsalumnxs que sean capaces de:

- a) Reconocer los diferentes períodos que constituyen la historia del cine
- b) Identificar los límites de esos períodos, sus características principales, así como las películas y los autores más representativos de cada uno de ellos
- c) Articular la evolución histórica de las tres dimensiones del cine: dispositivo tecnológico, lenguaje audiovisual y campo de tensión artístico-industrial
- d) La influencia y el uso del cine como matriz de configuración de prácticas y consumos, así como de lo que entendemos por "realidad"

Agregamos a los objetivos específicos de la materia (en tanto asignatura que integra el "tramo común" de las Tecnicaturas en industrias culturales), la aprehensión de los conceptos de "representación", grados de representación, realismo (tipos de realismo) y devenir histórico.

11. Instancias de práctica (si corresponde)

No corresponde.

12. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

Semana 1	Presentación / Unidad 1: Historiografía y Preservación
Semana 2	Unidad 2: Periodización y Antecedentes (Precine)
Semana 3	Unidad 3: Período de los Orígenes (primera parte)
Semana 4	Unidad 3: Período de los Orígenes (segunda parte)
Semana 5	Unidad 4: Período Clásico (primera parte)
Semana 6	Unidad 4: Período Clásico (segunda parte)
Semana 7	Primer Examen Parcial
Semana 8	Unidad 4: Vanguardias
Semana 9	Unidad 5: Período Moderno (primera parte)
Semana 10	Unidad 5: Período Moderno (segunda parte)
Semana 11	Unidad 6: Período Posmoderno (primera parte)
Semana 12	Segundo Examen Parcial
Semana 13	Unidad 6: Período Posmoderno (segunda parte)
Semana 14	Recuperatorios de Exámenes Parciales
Semana 15	Actividad Preintegrador

Semana 16	Clase resumen y cierre del programa de la materia
<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	
Carrera/s		LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	
Plan de Estudios		Resolución (CS) 63/2021	
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	CULTURA LÚDICA: JUGAR ES HUMANO	Código	21.12
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral
Equipo responsable		Bernardo Mallaina	
Año de presentación del programa		Noviembre 2024	
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	
		Horas totales prácticas	
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
No posee	

4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

Análisis semántico de la cultura lúdica. Concepción socio-cultural. Características del juego. Orden y Tensión. Aguafiestas y tramposo. El juego en diversas culturas a lo largo de la historia. Los juegos olímpicos atravesados por los cambios socio-políticos. Juego social y juego individual. La “esfera del juego”, el “círculo mágico”. El agón en relación al prestigio, el honor, el mérito y la virtud. El relato heroico y lo extraordinario. Carácter divino del azar. Paidia y Ludus. Categorías fundamentales (Agon, Alea, Mimicry, Ilinx). Incidencia de Internet en el ámbito del juego. Cultura gamer. Videojuegos, arte, literatura y cinematografía.

5. Fundamentación

Además de los conocimientos técnicos requeridos por cada disciplina implicada, la riqueza de un perfil vinculado a la actividad de desarrollo de videojuegos se ve impactada por su aptitud para recrearse, adaptarse y aventurarse a lo nuevo; ser creativo. A fin de alimentar esta riqueza como profesional, es importante ampliar los conocimientos teóricos en relación al juego, estudiar sus orígenes e indagar sobre qué implicancias tiene éste sobre nuestra vida más allá del entretenimiento.

La presente asignatura se propone trabajar sobre los primeros pasos de la teoría del juego, trasladando ésta a la modernidad del juego virtual para entender que el desarrollo de su medio, el videojuego, es mucho más que un mero “pasatiempo”, sino una compleja producción cuya actividad influye en la educación, la economía y la forma en que nuestra cultura transita.

6. Objetivos

Que el/la alumno/a logre reflexionar sobre la amplitud y complejidad del juego reconociendo en el proceso la forma en que estas características se reflejan en el mundo del videojuego moderno y su uso, para finalmente comprender que la estructura lúdica está presente en diversas dinámicas cotidianas de la vida civilizada.

7. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD 1: Introducción al estudio formal del juego. Concepto informal y formal de “juego”.

Historia de algunos juegos famosos (y su relación con los videojuegos). Los diferentes niveles de complejidad. Géneros.

-Introducción a la teoría de juego (Johan Huizinga, Roger Caillois). Relación del juego y la cultura, características, reglas, tramposo y aguafiestas, concepto de juego en distintas culturas, categorías fundamentales, paidia y ludus, corrupción de juego.

-Motivaciones, recompensas y objetivos (desde su sano curso hasta el desarrollo de Ludopatía).

-Categorías de juego de Roger Caillois (Illinx y Alea, el vértigo de la simulación y el factor suerte como definidor del juego)

UNIDAD 2: Impacto de los videojuegos en la cultura.

-La presencia del juego, de lo lúdico, en diferentes aspectos de nuestra vida. El juego (incluidos los videojuegos) en la educación. El impactante crecimiento de la industria de los videojuegos. El coleccionismo.

-Análisis sistémico del juego: las unidades mecánicas mínimas e indivisibles, dinámica de los procesos que involucran a las mecánicas y el impacto integral de la experiencia de juego

-Proceso íntegro de desarrollo de un juego (desde su comienzo a final, su progresión).

-Juegos cooperativos, juegos competitivos. E-Sports. Los Youtubers y su impacto. Perfil y lugar del videojugador en la sociedad (y su evolución).

-Transculturación, los videojuegos en el mundo globalizado. El multijugador a nivel mundial. Cultura local y videojuegos. El videojuego como medio de expresión artística. La prensa de los videojuegos.

UNIDAD 3: Retrospectiva, análisis y debate

-Evolución del concepto de “juego” a lo largo de la cursada. La teoría del juego y los videojuegos (homo videoludens). El juego en relación a los avances tecnológicos.

-Análisis de juegos (o ideas para juegos) en relación a los contenidos trabajados. Análisis de diversos materiales para relacionar la teoría a la actualidad de la industria de los videojuegos. El desarrollo de videojuegos.

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

Unidad 1:

- Huizinga, Johan. (1938) Homo Ludens, Alianza editorial/Emecé editors.
- Caillois, Roger. (1967) Los juegos y los hombres – La máscara y el vértigo, Fondo de Cultura Económica - México.

Unidad 2:

- Scolari, Carlos A. (2008) Homo Videoludens 2.0. Eumo Editorial.

Unidad 3:

- Jane Mc Gonigal (2013) Reality is Broken. Siglo veintiuno editores.
- Philip K. Dick. Problemas con las burbujas. Cuentos completos II (2011).

9. Metodología de trabajo

Clases expositivas y explicativas con una constante búsqueda de participación por parte del alumnado. Apertura de espacios de debate. Ejercicios varios (orales y escritos) a modo de repaso y/o práctica. Investigación y búsqueda de información en relación a varios tópicos. Evaluación de los alumnos encuentro a encuentro. Ejercicios de relación de los temas entre unidades.

Instancias específicas:

- Realización de un trabajo de interpretación y aplicación de la teoría revisada en Homo Ludens
- Realización de un trabajo de interpretación y aplicación de la teoría revisada en Los Juegos y los Hombres
- Exposición de una presentación sobre "Cultura Lúdica del perfil de un desarrollador de videojuegos" con una selección de juegos que debería conocer y la justificación de dicha elección
- Realización de un trabajo práctico en relación a la visualización de la película "Juegos de Guerra"

10. Evaluación (Criterios de evaluación y requisitos para la acreditación)

Requisitos de evaluación:

De acuerdo con el Régimen General de Estudios, las asignaturas se aprueban mediante:

- a) Promoción,
- b) Examen integrador, o bien
- c) Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc.). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

Para más información se sugiere leer detenidamente los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ.

Esta materia puede rendirse en condición de examen libre, en el que se evaluará la totalidad de los contenidos.

Metodología de evaluación:

Evaluación constante a través de la participación y el debate en clase, la realización de trabajos prácticos y el trabajo de relación, análisis y/o investigación en relación a los temas desarrollados. Generación esporádica de espacios propicios para que los alumnos puedan compartir ideas y opiniones sobre los conocimientos adquiridos. Al final de cada unidad se dará lugar a una evaluación

práctica u oral (individual y/o grupal) para precisar con mayor detalle el nivel de apropiación de los contenidos alcanzado por los alumnos.

Evaluación escrita con nota numérica en dos instancias de la cursada, la primera con todo el contenido teórico revisado de Johan Huizinga y Roger Caillois, la segunda en relación a la defensa de un trabajo práctico sobre el lugar del juego en la cultura actual (con la intervención de lo desarrollado en el material de Carlos Scolari).

11. Instancias de práctica (si corresponde)

--

12. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

Semana 1	Introducción a la materia y presentación de los materiales a utilizar
Semana 2	Introducción al Homo Ludens de Johan Huizinga
Semana 3	Unidad 1 de Homo Ludens
Semana 4	Unidad 2 de Homo Ludens
Semana 5	Unidad 3 de Homo Ludens y conclusiones de la lectura
Semana 6	Presentación del trabajo de Cultura Lúdica de un game developer
Semana 7	Introducción a Los Juegos y los Hombres de Roger Caillois
Semana 8	Unidad 1 de Los Juegos y los Hombres
Semana 9	Unidad 2 de Los Juegos y los Hombres junto a conclusiones de la lectura
Semana 10	Primer instancia de evaluación parcial
Semana 11	Recuperatorio primer parcial
Semana 12	Visualización y análisis de la película "Juegos de Guerra"
Semana 13	Lectura y análisis del capítulo 3 de Homo-Videoludens 2.0
Semana 14	Presentación de los trabajos sobre la película (evaluado) y debate general
Semana 15	Segunda instancia de evaluación parcial
Semana 16	Recuperatorio segundo parcial
<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	

Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



Mallaina Bernardo

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA.	
Carrera/s		LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.	
Plan de Estudios		Resolución (CS) 63/2021	
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS	Código	21.13
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral
Equipo responsable	Del Dago, Gustavo		
Año y mes de presentación del programa	Noviembre 2024		
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	
		Horas totales prácticas	
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc)	

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
HISTORIA DEL CINE	21.07

4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

Precusores de los videojuegos. Pinball y máquinas de ferias. Interacción con la tecnología. Primeros juegos interactivos. La industrialización de los videojuegos. El diseño en el videojuego. Los concursos internacionales como plataformas de prueba y lanzamiento. La competencia entre corporaciones japonesas y estadounidenses. De jugadores a desarrolladores: una industria a la medida de los jóvenes. Estereotipos en los videojuegos. Videojuegos independientes. Consolas y computadoras. Dispositivos portátiles. Evolución técnica de los videojuegos.

5. Fundamentación

La historia de los videojuegos, cuyo origen encontramos en el trabajo de Bristow (1977), un actor involucrado en el sistema productivo de la industria de los videojuegos, no constituye actualmente un campo disciplinar establecido ni diferenciado del campo más amplio y abarcativo de los estudios académicos sobre los juegos (*Game Studies*). Se trata de una situación señalada por Lowood y Guins (2016) y que supone un desafío complejo especialmente debido a la escasa disponibilidad de trabajos y bibliografía académicos. Carencia que se hace más evidente cuando se restringe el universo a los textos en idioma español. Atendiendo a esta situación, la propuesta de trabajo se propone un doble objetivo: al mismo tiempo que se aborda un campo en formación, cuyos métodos y enfoques están en debate, se pretende alentar nuevas contribuciones académicas a la historia de los videojuegos.

El plan de trabajo se orienta a favorecer el estudio con perspectiva crítica del campo de los videojuegos haciendo foco en los aspectos técnicos y culturales mediante actividades centradas en la selección y análisis de diversos objetos materiales. En este sentido, tanto los videojuegos (en formato digital y ejecutables en entornos de emulación) como el material relacionado con los mismos (manuales, documentos de diseño, código fuente, publicaciones especializadas, críticas y testimonios de los actores involucrados en su producción y/o consumo) se convertirán en objetos de estudio a fines de favorecer la emergencia de nuevas historizaciones que dialoguen complementando o poniendo en cuestión los trabajos académicos existentes y las publicaciones de divulgación orientadas al público general.

El abordaje que proponemos tiene como eje central el concepto de plataforma entendida, en concordancia con Benson-Allott (2016) como un sistema computacional donde se ejecutan los videojuegos. En el caso de los dispositivos de propósito específico, como es el caso de las consolas de videojuegos, la plataforma se materializa en el propio dispositivo. Cuando se trata de sistemas de propósito general, como es el caso de las computadoras personales y, eventualmente los sistemas de servicios distribuidos, la plataforma estará definida por la combinación de alguna arquitectura computacional específica, un sistema operativo y/o un conjunto de programas de base. Un enfoque sociotécnico que pone el foco en las plataformas permitirá evidenciar la estrecha relación entre los equipos y sistemas donde se ejecutan los videojuegos y nuestro objeto principal de estudio (los propios videojuegos). La plataforma constituye, al mismo tiempo, un espacio de posibilidad y un límite que

determina, en última instancia, aquello que puede ser pensado y producido. Es frecuente que el límite declarado o supuesto (no así el técnico teórico en la medida que se trata de sistemas deterministas) de una plataforma sea trascendido mediante trabajos que cobran especial interés y se convierten en casos de estudio de nuestra materia. Si bien nos centraremos en los aspectos relacionados con la producción de videojuegos, la propuesta de abordaje estará abierta a diversos enfoques y perspectivas a fines de contribuir al proceso de producción de nuevo conocimiento.

Algunas de las dificultades identificadas respecto del desarrollo de este plan de trabajo son constitutivas de las formas de producción y distribución de conocimiento relacionado con la historia de los videojuegos. La amplia mayoría de los materiales publicados tiene carácter divulgativo, está orientado a un público general cuyos intereses suelen estar traccionados por sentimientos de nostalgia. Se evidencian, cuando se revisa atentamente la bibliografía existente, la falta de referencias a datos concretos (hechos), relatos con cierto sentido celebratorio respecto de personas, compañías y producciones que termina idealizando los procesos y/o resultados del quehacer en el campo de los videojuegos, la abundancia de testimonios de diversos actores con un valor potencial fundamental que no termina de materializarse en intentos de explicación que los pongan en relación con otras fuentes documentales, la ausencia de referencias bibliográficas y revisión entre pares. Se trata de un diagnóstico presentado por Yost (2009) que, en buena medida, mantiene validez cuando se trata de caracterizar este campo de estudio. Aún así, entendemos que la bibliografía constituye una de las fuentes de información privilegiadas en la medida que recoge, independientemente de los grados de profundidad o de las hipótesis o conclusiones de las que vengán acompañados, un conjunto importante de datos sobre el pasado del medio.

La selección bibliográfica que se propone, es una mixtura entre material de divulgación (disponible en idioma español) y trabajos del campo de los denominados *Game Studies*, especialmente del subcampo de la historia de los videojuegos (publicados mayoritariamente en idioma inglés). El plan de trabajo intenta favorecer en los estudiantes la apropiación de formas de lectura y escritura académicas que habiliten espacios de participación plena en una disciplina que, como hemos anticipado, se encuentra en plena formación. Los textos de divulgación se convertirán, siguiendo la mencionada estrategia, en materiales adecuados para ser sometidos a nuevas lecturas e instancias de análisis bajo criterios rigurosos de los que los/as estudiantes estarán comenzado a apropiarse mediante las actividades propuestas. El material fílmico seleccionado (películas, documentales y series) será abordado mediante el mismo tratamiento a fines de promover lecturas críticas e informadas. Al mismo tiempo, se promoverán instancias de lectura y visionado destacando el placer que puede hallarse en el consumo de diversas producciones culturales. Entendemos que la incorporación de lecturas en clave académica no debería ocurrir en oposición al disfrute.

Diversos proyectos comunitarios constituídos y organizados en torno a proyectos conservación y preservación de materiales relacionados con los videojuegos, que tienen un alto valor en tanto archivos del acervo cultural, son concebidos especialmente como fuentes de información primaria que habilite nuevas investigaciones. Los esfuerzos vinculados con la emulación de máquinas y dispositivos digitales de lógica programable, y los productos resultantes: emuladores de multiplicidad de sistemas computacionales, constituyen un conjunto de herramientas clave desde la perspectiva de nuestra

materia en la media que permiten: 1) ejecutar videojuegos destinados a distintas plataformas habilitando nuevas experiencias de juego y 2) contar con herramientas de ejecución controlada que se convierten en instrumentos de análisis, intervención y documentación muy potentes cuando se avanza en estudios técnicos en profundidad.

El abordaje de los contenidos está concebido desde un enfoque sociotécnico basado en el estudio de objetos materiales mediante técnicas propias del campo arqueológico en el sentido que se otorga a éstos términos en los trabajos de Huhtamo y Parikka (2011), Del Dago (2012, 2014, 2020, 2023) y Aycocock (2016).

6. Objetivos

Que la/el estudiante:

- Conciba a los videojuegos en tanto objetos culturales complejos atendiendo a las múltiples implicancias entre las producciones, el contexto socio-histórico donde han tenido lugar y las plataformas tecnológicas necesarias para su producción y ejecución (reproducción).
- Aborde el estudio y/o análisis de producciones del campo de los videojuegos empleando a partir del concepto de plataforma.
- Valore los efectos del avance científico-tecnológico en la constitución de subjetividades individuales y sociales. Reflexione sobre las relaciones entre videojuegos, política y economía.
- Conozca los modos de producción científico-técnico-artística en el campo de los videojuegos, su devenir histórico y su impacto en las producciones presentes y futuras.
- Desarrolle criterios adecuados para evaluar críticamente y de manera contextualizada algunas producciones de gran impacto cultural.
- Identifique fuentes de información y construya criterios para evaluarlas. Realice lecturas comprensivas con perspectiva crítica sobre diversos materiales (documentos técnicos, código fuente, documentos de diseño, manuales de usuario, trabajos académicos, libros y publicaciones periódicas).
- Aborde el estudio de temas complejos elaborando argumentaciones apoyadas en evidencias (datos) e interpretaciones fundamentadas desde diferentes dimensiones de análisis.

7. Contenidos (organizados por unidades)

Unidad 1: Juegos, computadoras y máquinas recreativas.

Juegos Electromecánicos. Ferias y parques de atracciones. Pinballs. Sistemas de producción. Rutas de explotación. Monetización y experiencias de usuario. Introducción a los métodos y técnicas aplicables a la historización de los videojuegos. Objetos de estudio y posibles abordajes. Fuentes de información. Dimensiones de análisis. Elaboración de argumentaciones apoyadas en evidencias. Ambientes de

emulación. Preservación de software y material documental. Acervos documentales. Revisión crítica y modos de historización. Inicios de la computación digital. Sistemas computacionales al servicio de la investigación científica y de la administración burocrática de los Estados nacionales. Imaginarios sociales en torno a las computadoras. Instrumentos científicos de alto porte y juegos digitales: *OXO*, *Tennis for Two*, *Mouse in the Maze* y *Spacewar!* Inicios de la computación en Argentina. Computación y sociedad: de *Nimatron* a *Nim*. Pinballs: Orígenes y evolución. Aspectos constructivos y desarrollo tecnológico, técnica, arte. De la producción artesanal a la industrialización. Modos de uso para los nuevos dispositivos y materiales. Elementos de diseño. Relaciones con los juegos electromecánicos y con los videojuegos. Sistemas de producción y distribución.

Unidad 2: Videojuegos arcade.

Concepto de plataforma arcade. De la lógica basada en transistores a la incorporación de microprocesadores. Diseño y producción de circuitos integrados de propósito específico como soporte a los requerimientos de los videojuegos. Estudio de casos: *Computer Space*, *PONG*, *Brekout*, *Night Driver*, *Super Bug/Fire Truck*. Orígenes del arcade en Japón, los casos de: *Outlaw/Boot Hill* y *Space Invaders*. Gabinetes, controles, experiencias de juego, arte y técnicas constructivas. Primeros videojuegos en colores. Del dispositivo a media a la búsqueda de compatibilidad y la redefinición del concepto de plataforma arcade. Arquitecturas multiprocesador. Cinematografía y videojuegos. Gráficos vectoriales. Films interactivos y el formato Laserdisc. Gráficos tridimensionales en tiempo real con circuitería de bajo costo.

Unidad 3: Consolas de videojuegos.

De los juegos de mesa a los juegos electrónicos: Magnavox Odyssey. Procesos de especialización en la producción de videojuegos. *Atari Video Computer System (VCS)*. Plataforma y primeras producciones. Dominio técnico y experimentación. Exploración de los límites y alcances de la plataforma. Arte y videojuegos. Herramientas de desarrollo de software. Avances tecnológicos, factibilidad técnica y económica en la denominada electrónica de consumo. Cultura y videojuegos, diseño y desarrollo de videojuegos en Japón. Estudios de casos: *Nintendo Family Computer* y *Sega Mega Drive*. La emergencia del videojuego como producto desacoplado del sistema computacional. El valor del Software. Las primeras empresas de videojuegos. La promesa del arcade en casa y la conversión entre plataformas.

Unidad 4: Computación hogareña y producción de videojuegos.

Computadoras para las masas. Comunidades de investigación y desarrollo. Software y cultura libres. Sistemas de computación de bajo costo. Plataformas comerciales cerradas. Herramientas de desarrollo de software. Desarrollo de videojuegos y conversión entre plataformas. La plataforma IBM PC. Estudio de caso: ID Software. Primeros motores de videojuegos y editores de contenido. Equipos y accesorios especialmente diseñados para el ámbito de los videojuegos.

Unidad 5: Tecnologías avanzadas.

Gráficos tridimensionales en tiempo real con circuitería de bajo costo. Plataformas modulares. Gráficos tridimensionales texturizados: factibilidad técnica y económica. Herramientas de diseño y desarrollo orientadas a la producción de videojuegos. Desarrollo de software y sistemas complejos. El software de base y las bibliotecas de funciones. Estudios de caso: *SEGA Saturn* y *Sony Playstation*. La promesa del arcade en casa (Parte 2): las plataformas *Sega Dreamcast/New Arcade Operation Machine Idea (NAOMI)* y *SNK NEO-GEO MVS/AES*.

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

Bibliografía obligatoria

Unidad 1:

- Donovan, T. (2018). *¡Eh! ¡Juguemos a juegos!* En *Replay: La historia de los videojuegos* (pp.19-32), Sevilla, España: Héroes de papel.
- Kent, S. (2016). *El mundo antes de Pong*. En *La gran historia de los videojuegos* (pp.19-30), Barcelona, España: Penguin Random House
- Kent, S. (2016). *Padres olvidados*. En *La gran historia de los videojuegos* (pp.31-40), Barcelona, España: Penguin Random House.
- Benson-Allott, C. (2016). *Platform*. En Lowood, H., Rainford, G. (Ed.), *Platform En Debugging Game History. A Critical Lexicon*. (pp.343-350), Massachusetts, Estados Unidos de América, MIT Press.
- Ippolito, J. (2016). *Emulation*. En Lowood, H., Rainford, G. (Ed.), *Platform En Debugging Game History. A Critical Lexicon*. (pp.133-142), Massachusetts, Estados Unidos de América, MIT Press.

Unidad 2:

- Donovan, T. (2018). *Golpea la bola para ganar*. En *Replay: La historia de los videojuegos* (pp.19-32), Sevilla, España: Héroes de papel.
- Donovan, T. (2018). *Chicle, alambre y saliva*. En *Replay: La historia de los videojuegos* (pp.56-66), Sevilla, España: Héroes de papel.
- Donovan, T. (2018). *La fiebre del comecocos*. En *Replay: La historia de los videojuegos* (pp.104-119), Sevilla, España: Héroes de papel.
- Kent, S. (2016). *El padre de la industria*. En *La gran historia de los videojuegos* (pp.41-47), Barcelona, España: Penguin Random House.
- Kent, S. (2016). *Y se hizo el Pong*. En *La gran historia de los videojuegos* (pp.48-57), Barcelona, España: Penguin Random House.
- Kent, S. (2016). *La era dorada (Parte 1: 1979-1980)*. En *La gran historia de los videojuegos* (pp.117-138), Barcelona, España: Penguin Random House.
- Kent, S. (2016). *La era dorada (Parte 2: 1981-1983)*. En *La gran historia de los videojuegos* (pp.139-160), Barcelona, España: Penguin Random House.

Unidad 3:

- Donovan, T. (2018). *Un buen chisme para divertirse en casa*. En *Replay: La historia de los videojuegos* (pp.47-56), Sevilla, España: Héroes de papel.
- Donovan, T. (2018). *Una herramienta para vender software*. En *Replay: La historia de los videojuegos* (pp.185-198), Sevilla, España: Héroes de papel.
- Donovan, T. (2018). *Sega does what Nintendo't*. En *Replay: La historia de los videojuegos* (pp.225-236), Sevilla, España: Héroes de papel.
- Blake, H. (2017). *La historia de NOA (una historia contada en 8 bits)*. En *Console Wars. Sega, Nintendo y la batalla que definió una generación*. (pp.57-81), Sevilla, España: Héroes de papel.

- Pettus, S. (2013). *Trail Blazer: The Sega Master System*. En *Service Games: The Rise and Fall of SEGA: Enhanced Edition*. (pp.19-36), CreateSpace Independent Publishing Platform.

Unidad 4:

- Donovan, T. (2018). *El tío Clive*. En *Replay: La historia de los videojuegos* (pp.139-152), Sevilla, España: Héroes de papel.
- Donovan, T. (2018). *Un avión a Moscú*. En *Replay: La historia de los videojuegos* (pp.237-252), Sevilla, España: Héroes de papel.
- Esnaola Horacek, G. (2015). *Argentina*. En Wolf, M. (Ed.), *Video Games around the world*. Londres, Inglaterra: MIT Press.
- Kent, S. (2016). *Aliados extraños*. En *La gran historia de los videojuegos* (pp.41-47), Barcelona, España: Penguin Random House.
- Kent, S. (2016). *La batalla doméstica*. En *La gran historia de los videojuegos* (pp.161-176), Barcelona, España: Penguin Random House.
- Kushner, D. (2018). *Dave el peligroso en infracción de copyright*. En *Maestros del Doom. Como dos colegas crearon un imperio y transformaron la cultura popular*. (pp.46-75), Madrid, España, Pop Ediciones.
- Kushner, D. (2018). *La conjura de los demonios*. En *Maestros del Doom. Como dos colegas crearon un imperio y transformaron la cultura popular*. (pp.163-181), Madrid, España, Pop Ediciones.
- Kushner, D. (2018). *El juego más molón*. En *Maestros del Doom. Como dos colegas crearon un imperio y transformaron la cultura popular*. (pp.182-198), Madrid, España, Pop Ediciones.
- Kushner, D. (2018). *Generación Doom*. En *Maestros del Doom. Como dos colegas crearon un imperio y transformaron la cultura popular*. (pp.199-226), Madrid, España, Pop Ediciones.

Unidad 5:

- Donovan, T. (2018). *Películas interactivas*. En *Replay: La historia de los videojuegos* (pp.215-224), Sevilla, España: Héroes de papel.
- Donovan, T. (2018). *La visualización definitiva*. En *Replay: La historia de los videojuegos* (pp.293-308), Sevilla, España: Héroes de papel.
- Pettus, S. (2013). *Kamikaze Console: The Sega Saturn Part 1*. En *Service Games: The Rise and Fall of SEGA: Enhanced Edition*. (pp.179-226), CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Pettus, S. (2013). *Kamikaze Console: The Sega Saturn Part 2*. En *Service Games: The Rise and Fall of SEGA: Enhanced Edition*. (pp.227-279), CreateSpace Independent Publishing Platform.

Bibliografía complementaria:**Unidad 1:**

- Del Dago, G. (2012). *Creación de un ecosistema donde preservar el primer lenguaje y compilador argentino: Un caso de arqueología computacional*. Medellín, Colombia, Anales del II Simposio de Historia de la Informática en América Latina y el Caribe, en el XXXVIII CLEI.
- Del Dago, G. (2014). *Innovación tecnológica en la argentina de los años sesenta. Estudio del SIM1401*. Montevideo, Uruguay, Anales del III Simposio de Historia de la Informática en América Latina y el Caribe.

- Horowitz, K. (2023). *Welcome to the Video Age*. En *From Pinballs to Pixels. An Arcade History of Williams-Bally-Midway*. (pp.53-70), Carolina del norte, Estados Unidos de América, McFarland & Company.
- Horowitz, K. (2023). *Heroes of the Golden Age*. En *From Pinballs to Pixels. An Arcade History of Williams-Bally-Midway*. (pp.71-101), Carolina del norte, Estados Unidos de América, McFarland & Company.
- Horowitz, K. (2023). *Crashed ... But Not Burned*. En *From Pinballs to Pixels. An Arcade History of Williams-Bally-Midway*. (pp.53-70), Carolina del norte, Estados Unidos de América, McFarland & Company.
- Horowitz, K. (2023). *A New Golden Age*. En *From Pinballs to Pixels. An Arcade History of Williams-Bally-Midway*. (pp.197-254), Carolina del norte, Estados Unidos de América, McFarland & Company.
- Huhtamo, E., Parikka, J. (2011). *An Archaeology of Media Archaeology*. En *Media Archaeology Approaches, Applications, and Implications*. (pp.1-22), California, Estados Unidos de América, University of California Press Foundation.
- Levy, S. (2010). *The Tech Model Railroad Club*. En *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. (pp.3-26), California, Estados Unidos de América, O'Reilly.
- Levy, S. (2010). *Spacewar*. En *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. (pp.39-60), California, Estados Unidos de América, O'Reilly.
- Guay-Bélanger, D. (2022). *Assembling Auras: Towards a Methodology for the Preservation and Study of Video Games as Cultural Heritage Artefacts*. En *Games and Culture*, 17(5). (pp.659–678).
- Nyitray, K. (2011). *William Alfred Higinbotham: Scientist, Activist, and Computer Game Pioneer*. En Haigh, T. (Ed.) *IEEE Annals of the History of Computing*. (pp.96-101), Nueva Jersey, Estados Unidos de América.
- Sellers, J. (2001). *Arcade Fever The Fan's Guide To The Golden Age Of Video Games*. Pennsylvania, Estados Unidos de América, Running Press.
- Yost, J. (2009). *From the Editor's Desk*. En Lowood, H. (Ed.) *History of Computer Games*, número especial de *IEEE Annals of the History of Computing*. (pp.58-68), Nueva Jersey, Estados Unidos de América.

Unidad 2:

- Bristow, S. (1977). *The History of Video Games*. En *IEEE Transactions on Consumer Electronics* (pp.58-68), Nueva Jersey, Estados Unidos de América.
- Loguidice, B., Barton, M. (2009). *Space Invaders (1978): The Japanese Descend*. En *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. (pp.225-238), Oxford, Inglaterra: Elsevier.
- Loguidice, B., Barton, M. (2009). *Pac-Man (1980): Japanese Gumption, American Consumption*. En *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. (pp.179-194), Oxford, Inglaterra: Elsevier.

Unidad 3:

- Aycocock, J. (2016). *Retrogame Archeology. Exploring Old Computer Games*. Suiza, Springer International Publishing.

- Del Dago, G. (2020). *Estudio del Trucotron. Aportes para la historia del desarrollo de videojuegos en Argentina*. Anales del SAHTI - SHIALC 2020 II. SAHTI - Simposio Argentino de Historia, Tecnologías e Informática (JAIIO) VI SHIALC - Simposio de Historia de la Informática en América Latina y Caribe. Argentina.
- Montfort, N., Bogost, I. (2009). *Stella*. En *Racing the Beam: The Atari Video Computer System (Platform Studies)*. (pp.1-18), Massachusetts, Estados Unidos de América, MIT Press.
- Montfort, N., Bogost, I. (2009). *Combat*. En *Racing the Beam: The Atari Video Computer System (Platform Studies)*. (pp.19-42), Massachusetts, Estados Unidos de América, MIT Press.
- Levy, S. (2010). *The Wizard and the Princess*. En *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. (pp.289-312), California, Estados Unidos de América, O'Reilly.
- Levy, S. (2010). *The Brotherhood*. En *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. (pp.313-324), California, Estados Unidos de América, O'Reilly.
- Loguidice, B., Barton, M. (2009). *Tetris (1985): Casual Gaming Falls into Place*. En *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. (pp.291-302), Oxford, Inglaterra: Elsevier.
- Rainford, G. (2014). *Thinking Outside the (Game Cartridge) Box*. En *Game After. A Cultural Study of Video Game Afterlife*. (pp.167-206), Massachusetts, Estados Unidos de América, MIT Press.
- Rainford, G. (2014). *Landfill Legend*. En *Game After. A Cultural Study of Video Game Afterlife*. (pp.207-236), Massachusetts, Estados Unidos de América, MIT Press.

Unidad 4:

- Del Dago, G. (2023). *De la programación hogareña al primer videojuego comercial latinoamericano. Análisis y estudio del Truco Arbiser*. Anales del SAHTI - Simposio Argentino de Historia, Tecnologías e Informática, Buenos Aires, Argentina.
- Lowood, H. (2016). *Game Engine*. En Lowood, H., Rainford, G. (Ed.), *Platform En Debugging Game History. A Critical Lexicon*. (pp.203-210), Massachusetts, Estados Unidos de América, MIT Press.
- Loguidice, B., Barton, M. (2009). *Castle Wolfenstein (1981): Achtung! Stealth Gaming Steps out of the Shadows*. En *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. (pp.27-38), Oxford, Inglaterra: Elsevier.
- Loguidice, B., Barton, M. (2009). *King's Quest: Quest for the Crown (1984): Perilous Puzzles, Thorny Thrones*. En *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. (pp.143-162), Oxford, Inglaterra: Elsevier.

Unidad 5:

- Asakura, R. (2000). *Appealing to the Software Developers*. En *Revolutionaries at Sony: The Making of the Sony Playstation and the Visionaries Who Conquered the World of Video Games*. (pp.55-88), Nueva York, Estados Unidos de América, McGraw-Hill.
- Loguidice, B., Barton, M. (2009). *Pole Position (1982): Where the Raster Meets the Road*. En *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. (pp.195-206), Oxford, Inglaterra: Elsevier.

- Sheff, D. (1999). *From Russia with Love*. En *Game over: How Nintendo Conquered the World*. (pp.292-314), Nueva York, Estados Unidos de América, Game Press.
- Sheff, D. (1999). *The "Tetris" Song*. En *Game over: How Nintendo Conquered the World*. (pp.315-348), Nueva York, Estados Unidos de América, Game Press.

Materiales audiovisuales.

- Blake, J., Tulis, J. (Directores). (2020). *Console Wars* [Film]. Flying Penguin Pictures.
- Burke, M. (Director). (1999). *Pirates of Silicon Valley* [Film]. TNT.
- Costrel, F., Acks, W., LaCroix, S., Wood, M. (Dirección). (2020). *High Score: El mundo de los videojuegos* [Serie de televisión]. Great Big Story.
- Martínez, M. (Director). (2021). *Arcadeología* [Film]. Cinestesia.
- Snead, J. (Director). (2014). *Video Games: The Movie* [Film]. Mediajuice Studios.
- Temple, M. (Director). (2004). *Tetris: From Russia with Love*. [Film]. Ricochet Digital.
- Valle, L. (Directora). (2018). *FLIPPER: La capacidad de jugar* [Film]. La Valle Producciones.
- Withworth, H. (Director). (2003). *Gameheadz: The History of Video Games*. [Film]. Leopard Films.
- Zak, P. (Director). (2014). *Signal to Noise: Atari, Game Over* [Film]. Fuel Entertainment, GRAiNEY Pictures, Lightbox, Red Box Films, Xbox Entertainment Studios.

Materiales audiovisuales complementarios.

- Maletic, G. (Director). (2006). *The Future of the Pinball* [Film]. Solid Entertainment.
- Cornelius, A. (Director). (2011). *Ecstasy of Order: The Tetris Masters* [Film]. Reclusion Films.
- Gordon, S. (Director). (2007). *The King of Kong: A Fistful of Quarters* [Film]. LargeLab.
- Sadofsky, J. (Director). (2010). *Get Lamp* [Film]. Bovine Ignition Systems.

8. Metodología de trabajo

Cada semana se consignarán lecturas, visionado de materiales fílmicos y sesiones de juego con intención de alimentar las instancias de debate en el espacio compartido en clases. Cuando se tengan algunas conclusiones (no necesariamente definitivas) sobre el tema en cuestión, se compartirá un análisis elaborado por el docente. El propósito no se limita a compartir un posible modo de abordaje y sus resultados, sino que avanza visibilizando el proceso de investigación (la selección de fuentes documentales, el establecimiento de relaciones con la bibliografía o con otras fuentes, la formulación de nuevas preguntas, la toma de notas, la elaboración de una síntesis y de los documentos resultantes). En otras palabras, se trata de compartir la trastienda del trabajo en clave histórica, actividad que constituye uno de los objetivos de aprendizaje y, justamente por eso, debe ser aprendida o revisitada. Todas las actividades consignadas ofrecerán oportunidades para ejercitar la escritura académica. Las actividades no tendrán carácter obligatorio y, por lo tanto, no tendrán calificación. Serán realizadas con acompañamiento docente y tendrán las devoluciones que permitan realizar los ajustes que pudieran ser necesarios. Un proceso de auténtica evaluación formativa.

El espacio digital (aula en el campus de la Universidad) se convertirá en punto de encuentro propicio para el intercambio de producciones temas abordados. Las actividades consignadas se publicarán siempre en espacios de foros abiertos de modo que puedan ser accedidas por todas las personas participantes sin intervención docente. Así, se pretende lograr un espacio de trabajo colectivo y colaborativo donde se puedan realizar instancias de revisión entre pares y esquemas de estudio basados en la ayuda mutua.

9. Evaluación

Como se señala en el apartado “Metodología de trabajo” se propone una evaluación constante de tipo formativa y de carácter opcional a la que suman dos instancias de evaluación parcial de carácter obligatorio.

Regularidad y aprobación en modalidad presencial, según el Régimen General de Estudios, Resolución 150/2018

Las asignaturas se aprueban mediante:

- a) Promoción
- b) Examen integrador
- c) Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc.). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

Para más información se sugiere leer los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ y la Resolución N°154/2022 y tomar en cuenta cualquier otra normativa que fuera publicada en la web de la UNPAZ.

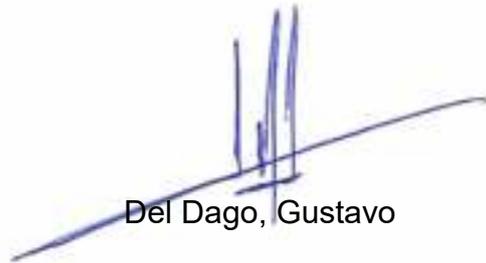
10. Instancias de práctica (si corresponde)

11. Cronograma de actividades

Semana 1	Unidad 1: Presentación de la materia: contenidos, programa, criterios de evaluación y plan de trabajo. Juegos y sociedad.
Semana 2	Unidad 1: Máquinas recreativas. Juegos electromecánicos. Espacios públicos y experiencias de juego compartido. Parques y ferias de diversiones.
Semana 3	Unidad 1: Computadoras. Instrumentos científicos de alto porte. Dispositivos programables, interactividad y videojuegos
Semana 4	Unidad 1: Pinballs.
Semana 5	Unidad 2: Primeros videojuegos comerciales. Las plataformas arcade.
Semana 6	Unidad 2: Arquitecturas multiprocesador y circuitos integrados a medida.
Semana 7	Unidad 3: Juegos de mesa y juegos electrónicos.
Semana 8	Unidad 3: La emergencia del videojuego como producto desacoplado del sistema computacional.
Semana 9	Primer examen parcial.
Semana 10	Unidad 3: Cultura y videojuegos, diseño y desarrollo de videojuegos en Japón.
Semana 11	Unidad 4: Computadoras hogareñas y nuevos horizontes en el campo de desarrollo de software.
Semana 12	Unidad 4: La computadora personal, de los usos previstos a la configuración de una nueva plataforma de videojuegos.
Semana 13	Unidad 5: Gráficos tridimensionales texturizados y electrónica de consumo.
Semana 14	Unidad 5: Plataformas arcade modulares. Reconfiguración de la frontera entre consolas de videojuegos y máquinas arcade.

Semana 15	Segundo examen parcial.
Semana 16	Recuperatorios. Cierre de la cursada.
<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



Del Dago, Gustavo

Hoja de firmas