



ASIGNATURA: Taller de producción multimedial  
ÁREA:  
PROFESOR/A: Bernardo Mallaina  
AÑO/DIVISIÓN/MODALIDAD: 4to BACOM  
PAAEPA DICIEMBRE 2017 – FEBRERO 2018

PROGRAMA  
**PAAEPA DICIEMBRE 2017 - FEBRERO 2018**

PRIMER TRIMESTRE / CUATRIMESTRE (PARA CP)

UNIDAD Nº 1 – Introducción al diseño orientado a videojuegos

- Introducción a la actividad de desarrollo de videojuegos, haciendo especialmente foco en el diseño de la jugabilidad, la estética y la experiencia de la persona que juega.
- Muestra de varios videojuegos que, mediante los elementos previamente comentados, explorar sensaciones, mensajes y experiencias específicas según la intención de sus creadores.
- Análisis de los juegos expuestos en un intento de descubrir los recursos centrales utilizados a fines del mensaje y su funcionamiento.

UNIDAD Nº 2 – Relatos no lineales y conceptos básicos de programación

- Introducción a los relatos no lineales, historias que, pese a generalmente tener un eje único central, presentan bifurcaciones en su argumento cuya circulación depende de las decisiones del lector (que, en este tipo de relato, más bien auspicia de jugador).
- Características generales de los relatos no lineales y estrategias para su diseño, con una entrega práctica como cierre (una historia no lineal con eje central y tres bifurcaciones con impacto en el final).
- Muestra de ejemplos impresos (libros “elige tu propia aventura”).
- Conceptos básicos de programación: sintaxis, variables, funciones generales y específicas (Twine), formato y inserción de recursos externos.

UNIDAD Nº3 – Introducción a Twine

- Introducción a Twine, un software gratuito para la creación de relatos no lineales digitales.
- Práctica general mediante la realización del relato no lineal confeccionado en la unidad 2 dentro de la aplicación (organizando en grupos de 4-6 personas, eligiendo uno de los relatos de entre los miembros).
- Evaluación grupal de la experiencia final y prueba cruzada entre los equipos.

SEGUNDO TRIMESTRE / CUATRIMESTRE (PARA CP)

UNIDAD Nº 4 – Estrategias de comunicación y análisis metalingüístico

- Breve experiencia de dos clases con el videojuego “Keep talking and nobody explodes”, donde el objetivo es realizar un análisis metalingüístico para efectivizar la comunicación de los jugadores en pos del cumplimiento de los objetivos del videojuego.
- Registro de las expresiones, palabras y señales que surgen entre los jugadores al tratar de comunicar lo que registran visualmente y su impacto en el juego ¿de qué forma surgen? (vinculación a un elemento cultural común, definición arbitraria, etc.)
- Evaluación de la experiencia y confección de estrategias para una dinámica comunicativa ágil y precisa.

UNIDAD Nº 5 – Inicio del proyecto en Twine, diseño de historia y mensaje objetivo

- Inicio de un proyecto de relato no lineal complejo, con el reto agregado de transmitir al jugador un mensaje a través de la experiencia interactiva.
- Armado de equipos y selección (con puesta en común) de los mensajes objetivo a alcanzar mediante el relato.
- Definición de las estrategias de comunicación y uso de recursos (en relación a la unidad Nº1 y Nº2) del videojuego para poder alcanzar el objetivo.

**NIVEL SECUNDARIO**



**UNIDAD N° 6 – Desarrollo del proyecto en Twine**

- Dedicación completa al proyecto de relato no lineal en Twine (según la profundidad de relato y/o mensaje alcanzado).
- Presentaciones clase por medio exponiendo avances y dificultades.
- “Playtesting” (prueba de experiencia de juego entre equipos), evaluación de los resultados e implementación de cambios.
- Entre final, exposición y evaluación de los resultados (con, de ser posible, participación de docentes y/o cuerpo directivo).

**TERCER TRIMESTRE**

**UNIDAD N° 7 – Gamefeel y lenguaje visual-sonoro**

- Introducción al concepto de “gamefeel” (la experiencia de usuario específica a los medios interactivos, videojuegos).
- Exposición de varios ejemplos (con instancia de juego por parte de los alumnos) de videojuegos que se presentan más como una “experiencia interactiva” que como juego en sentido convencional.
- Análisis de los recursos visuales, sonoros e interactivos utilizados a fin de la experiencia que transmiten los videojuegos trabajados.

**UNIDAD N° 8 – Introducción a Construct 2 y nociones intermedias de programación**

- Introducción a Construct 2, un software con versión gratuita para la creación de videojuegos.
- Eventos y acciones (condiciones y resultantes), uso de fórmulas matemáticas para programación, vinculación con conceptos básicos de programación (unidad N°2).

**UNIDAD N° 9 – Proyecto final: videojuego experiencial/con mensaje**

- Diseño de una propuesta de videojuego que, de forma similar al trabajo con Twine, tenga como objetivo transmitir un mensaje usando los recursos propios del medio (evitando, de ser posible, recurrir al lenguaje escrito).
- Dedicación completa a realizar el proyecto dentro de Construct 2.
- Presentaciones clase por medio exponiendo avances y dificultades.
- “Playtesting” (prueba de experiencia de juego entre equipos), evaluación de los resultados e implementación de cambios.
- Entre final, exposición (acompañada de una presentación explicando en detalle el proyecto) y evaluación de los resultados (con, de ser posible, participación de docentes y/o cuerpo directivo).

**OBSERVACIONES DEL DOCENTE:**

- **Indicadores de logro:**
  - Identificación del videojuego como medio expresivo
  - Análisis de medios en busca de sus recursos intrínsecos
  - Empleo de estrategias de comunicación específicas
  - Interpretación de la sintaxis de programación
  - Desarrollo de aptitudes expresivas
  - Organización grupal
  - Planificación de proyectos y organización de tareas
  - Evaluación propia de trabajo
- **Bibliografía obligatoria**
- **Entregables**
  - Entrega de práctica realizada en Twine (Unidad N°3)
  - Registro y evaluación de experiencia KTANE (Unidad N°4)
  - Entrega final de proyecto en Twine (Unidad N°6)
  - Entrega final de proyecto en Construct 2 (Unidad N°9)
- **Otras**

**NIVEL SECUNDARIO**