**COM 617(2) El Lenguaje del Videojuego**

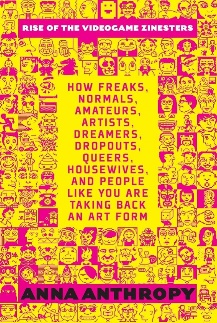
Este programa-calendario es tentativo y está sujeto a cambios durante el semestre. Los cambios serán comunicados en anuncios de Canvas, por correo electrónico, o presencialmente. Los estudiantes son responsables de revisar el programa al menos una vez por semana para no perderse alguna actualización.

1º semestre 2024

Horario y ubicación: Lun-miér módulo 4 (12:20-13:30 p.m.), sala AP401

Profesor: Camila Gutiérrez [camilagutierrez@uc.cl](mailto:camilagutierrez@uc.cl) . Hora de oficina: miér 14:00-15:00hrs. [Mapa aquí.](https://www.google.com/maps/place/33%C2%B029'59.2%22S+70%C2%B036'35.5%22W/@-33.499765,-70.609861,17z/data=!3m1!4b1!4m4!3m3!8m2!3d-33.499765!4d-70.609861?entry=ttu)

Ayudante: Carolina Peñaloza [caropv@uc.cl](mailto:caropv@uc.cl) . Horario de ayudantías: agendar los miércoles p.m.

COM 617 es un curso teórico que introduce a los alumnos al videojuego como objeto cultural, estudiando su evolución desde sus albores hasta el día de hoy. El programa de la sección 2 está dividido en seis grandes unidades temáticas a lo largo del semestre: antecedentes históricos del videojuego en occidente; acercamientos teóricos y culturales al videojuego; videojuegos en Asia, Esports, salud, e investigación-creación de videojuegos. Los contenidos reflejan una selección comparatista y global que abarca el videojuego en Asia, Norteamérica y Latinoamérica. A su vez, se incluye una revisión amplia de perspectivas teóricas o críticas sobre el consumo o el disfrute de los videojuegos, integrado el pensamiento humanístico (como estudios literarios o estudios de género) y el pensamiento científico (como estudios de psicología, comunicaciones, o ciencias de la salud.) Los ejercicios, tareas y evaluaciones propician el desarrollo de habilidades de comunicación avanzadas y pensamiento crítico, aplicándolas tanto al análisis cultural de los videojuegos como la creación de éstos.

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

A través del curso, el estudiantado podrá conocer y comprender al videojuego como medio y a su industria desde el punto de vista de su historia, lenguaje, evolución, importancia sociocultural y tecnologías, junto con los títulos y los desarrolladores más relevantes a lo largo de los años. Otros objetivos incluyen:

* Conocer la historia de los videojuegos.
* Conocer los diferentes géneros, mecánicas y conceptos asociados a los videojuegos.
* Conocer los diferentes actores de la industria del videojuego y sus formas de creación, difusión y financiamiento.

**TEXTOS REQUERIDOS**

*Rise of the Videogame Zinesters* de Anna Anthropy

*Replay: The History of Video Games* de Tristan Donovan.

Artículos académicos y de difusión (en Canvas).

**EVALUACIONES:**

**Pruebas de contenido (x2) (15% cada una):** Las pruebas pueden contener preguntas de elección múltiple, de respuestas breves, o preguntas tipo ensayo. Para prepararse, los estudiantes deben tomar nota de las lecturas y los juegos asignados, además de las discusiones en clase. Todos los contenidos de la clase, presentados de forma escrita u oral, constituyen material de prueba.

**Reportes de juego (x2) (10% cada uno):** Elige **dos** de los juegos asignados en el curso y escribe un reporte. En el reporte debes incluir una descripción del juego y comentar tu experiencia. El tono del reporte debe dar cuenta de tu capacidad de jugar de forma crítica. El reporte debe ser de 1 página, escrito en fuente Times New Roman tamaño 12, con interlineado 1.5 y sin espacio adicional entre párrafos (Word agrega espacio por defecto. Debes removerlo.) Los reportes deben ser entregados en Canvas la noche antes de la clase para la cual el juego fue asignado. Por ejemplo, si el juego fue asignado para la clase del Miércoles, debes enviarlo la noche del Martes hasta las 11:59 p.m.) Revisa Canvas🡪Tareas🡪Reporte de Juego #1 para ver instrucciones detalladas. Bibliografías en APA o MLA según el manual disponible en [Bibliotecas UC](https://bibliotecas.uc.cl/aprendizaje).

**Portafolio final de Proyecto de videojuego (25%):**

La porción final del semestre consistirá en desarrollar un prototipo de videojuego original en grupos. La entrega de este proyecto será un portafolio que debe incluir los siguientes componentes: el juego finalizado y publicado, un ensayo crítico sobre el juego, un apéndice de diseño, reflexión final, reporte de QA, y hoja de auto-evaluación. Herramientas a utilizar: [*Twine*](http://twinery.org/)*,* [*Bitsy*](https://ledoux.itch.io/bitsy).

**Debate sobre videojuegos y salud (10%):** En el contexto de la unidad “videojuegos y salud”, realizaremos un debate organizado que será evaluado por su realización en clases y por un reporte escrito de las fuentes utilizadas.

**Desempeño personal (15%)**

Este curso requiere una alta asistencia y preparación para las clases. Como estudiante, debes contribuir a las discusiones en el aula, destacando puntos importantes del material, ayudando a aclarar puntos complejos, y trayendo información nueva sobre juegos, tendencias, o estudios que enriquecerán la discusión.

Asistir a la hora de oficina de la profesora **al menos 1 vez en el semestre** es un requisito obligatorio para este curso. Algunas tareas como investigar sobre un juego, tomar apuntes colectivos, participar de un debate, o preparar una mini presentación también contarán en la nota de desempeño personal. Puedes estar ausente en 4 oportunidades en el semestre y *no es necesario enviar un justificativo*. Si te ausentas más de 4 veces, cada ausencia te quitará puntos de desempeño y a las 8 ausencias reprobarás el curso. Casos excepcionales podrán ser notificados con anticipación por correo electrónico.

**REGLAMENTO DEL CURSO**

**Etiqueta y Netiqueta en la Comunicación:** Sean éstas por email, Canvas, o presenciales, las comunicaciones deben ser de carácter claro, cortés y conciso. Los correos deben comenzar con un saludo (“estimada profesora” o “estimada Camila”), explicar el motivo del mensaje siguiendo las reglas estándar de ortografía y gramática, y concluir con el nombre y apellido del remitente. Como profesora no reviso mi correo electrónico fuera de horario laboral y puedo tardar un par de días en responder. No esperen hasta el último minuto para cosas importantes. Para temas que requieran discusión más detallada, recomiendo asistir a una hora de oficina.

Los miembros de este curso (docente, ayudante, estudiantado) pueden utilizar su nombre social y pronombres de su preferencia, incluso si esa información no estuviera actualizada en la lista oficial. Dicha información podrá ser comunicada formal o informalmente en cualquier momento del semestre.

El uso de lenguaje inclusivo (“todes”, “todxs”, etc) está permitido en discusiones en clases y en el proyecto creativo de fin de semestre. Sin embargo, instancias como reportes escritos, ensayos, o respuestas en pruebas deberán hacer uso del lenguaje estándar.

**Dispositivos electrónicos:** Los laptops, tablets, y teléfonos podrán ser utilizados, pero sólo para el propósito de la clase. No se permite revisar emails, hacer compras, o hacer trabajo para otros cursos. Si como docente tengo la impresión de que el dispositivo es una distracción, solicitaré que sea guardado. El estudiantado debe tener a su disposición algún material para tomar notas que **no sea** el dispositivo electrónico (cuaderno, libreta, etc.) En casos de múltiples llamados de atención, el estudiante recibirá un descuento en su nota de desempeño en aula.

**Vestuario:** Dada la importancia de la discusión en clases, se necesita que el estudiantado pueda escuchar, hablar y mirar. Por este motivo se espera que no utilicen gorros, capuchas, anteojos oscuros, audífonos, u otra vestimenta que obstaculice su participación. (Esto no aplica a estudiantes PIANE que utilicen dispositivos autorizados para el aprendizaje.)

**REGLAMENTO UNIVERSITARIO**

**Integridad académica:** Este curso observa la política de integridad académica de la UC, disponible en [integridadacademica.uc.cl](https://integridadacademica.uc.cl/gestion-de-faltas-a-la-integridad-academica/). Según esta política, “las faltas a la Integridad Académica son definidas como acciones de **plagio, fraude y/o adulteración de documentación cometidas de forma individual o colectiva**, que atenten contra los valores de honestidad, veracidad, confianza, justicia, respeto y responsabilidad, dentro del marco de actividades académicas.” Adicionalmente, ya que este curso prioriza el desarrollo de habilidades de comunicación, pensamiento crítico y creación, el uso de inteligencia artificial (Chat GPT o similares) para producir respuestas en ejercicios, tareas, o evaluaciones constituirá una falta gravísima y será penalizado con la nota mínima además de iniciar un sumario por integridad académica.

**Política de no discriminación:** Siguiendo lo establecido por el Código de Honor de nuestra Universidad, académicos/as y estudiantes tienen la responsabilidad de mantener relaciones respetuosas que garanticen un ambiente adecuado para el aprendizaje. En concordancia con lo anterior, no se aceptará la discriminación de ningún tipo, ya sea por motivos de religión, nacionalidad, ascendencia, sexo, edad, estado civil, estado familiar, orientación sexual, identidad y expresión de género y/o discapacidad.

**Política en caso de acoso o violencia:** Todo estudiante, académico, profesional o administrativo de la UC, que haya sido, esté siendo víctima, o sea testigo de situaciones de abuso, acoso, maltrato físico o psicológico o violencia, puede contactarse **de forma confidencial** con profesionales especializados, a través de Fono-Ayuda UC +56 9 5814 5618 para recibir orientación, apoyo e información acerca de los procedimientos y conductos regulares que la Universidad dispone para estos casos. Se recuerda al estudiantado que [según el Decreto Rectoría nº 294-2022](https://noviolenciaydiscriminacion.uc.cl/wp-content/uploads/2022/10/DR294.2022-Aprueba-texto-refundido-y-actualizado-del-Reglamento-sobre-Violencia-Sexual-Violencia-y-Discrimiacion-de-Genero-en-Contexto-Universita.pdf), **los profesores de la UC tenemos la obligación de reportar** si tomamos conocimiento de un caso de discriminación o violencia. El protocolo de reporte se encuentra disponible en [noviolenciaydiscriminacion.uc.cl](https://noviolenciaydiscriminacion.uc.cl/prevencion-y-educacion/protocolos-de-respuesta-ante-hechos-de-violencia-sexual/#protocoloR)

**Calendario del semestre**

|  |  |
| --- | --- |
| Marzo 6 | Introducción del curso y expectativas.  Revisión del programa y calendario general. |
| Marzo 11-13 | **Unidad 1: antecedentes históricos en occidente**  11: Leer “Chapter 1: The Problem with Video Games” (Anthropy, 2012) disponible en Canvas.  13: Primeras tecnologías.  Jugar: [*Zork I*](https://playclassic.games/games/adventure-dos-games-online/play-zork-great-underground-empire-online/play/)*,* [*Spacewar!*](https://www.youtube.com/watch?v=qH-bFlsqGbw)*,* [*King’s Quest*](http://sarien.net/kingsquest#eastcastle) *o* [*The Oregon Trail*](https://classicreload.com/oregon-trail.html)*.* |
| Marzo 18-20 | 18: Leer “Chapter 3: What is it Good For?” (Anthropy, 2012) disponible en Canvas.  Jugar [*Super Mario Bros*](https://supermarioemulator.com/supermario.php)*.*  20: Inicios de la “realidad virtual” en el videojuego. |
| Marzo 25-27 | 25: Prueba de contenido nº1.  **Unidad 2: teoría del videojuego y teorías aplicadas**  27: Qué son los “game studies”? + ejercicio en clases sobre trabajo colaborativo.  Jugar o ver videos de gameplay: *Final Fantasy VII* (1997). Opcional: *Silent Hill* (1999)  Comenzar a jugar: [*Undertale*](https://undertale.com/) o *Long Gone Days\** (\*ver instrucciones en Canvas para obtener este juego*.*) |
| Abril 1-3 | 1: Alfabetismo y ludología. **Grupo 1** lee “[Games Telling Stories?](https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/)” (Juul 2001), **Grupo 2** lee “Simulation versus Narrative” (Frasca, 2003), **Grupo 3** lee “[Gaming Literacy](https://docdrop.org/static/drop-pdf/Zimmerman-Gaming-Literacy-tHZ5I.pdf)” (Zimmerman, 2008). Preparan mini-presentación-resumen de 10 minutos sobre el artículo que les tocó.  3: Discusión activa en clases sobre [*Undertale*](https://undertale.com/) y [*Long Gone Days*.](https://longgonedays.com/) |
| Abril 8-10 | 8: Desafíos de comunicación en Ambiente de Colaboración Virtual. Visita de lingüista Aaron Tapia.  Jugar: *Pinturillo* ([link](https://www.pinturillo2.com/en/)), idioma a elección. Jugar idealmente en grupos de 3 estudiantes. Leer: Usando Google o instalándolos, familiarizarse con los programas *Discord* y *Teamspeak*. Recomendación: combinar el uso de *Pinturillo* con estos programas.  10: Clase lectiva: Teoría del afecto aplicada a videojuegos.  Comenzar a jugar:[*Bury me, My Love*](http://burymemylove.arte.tv/) |
| Abril 15-17 | 15: Teoría del afecto aplicada a videojuegos. Leer: “Capítulo 3: Jugar-Rizoma” (Cremin 2016 transl.2023). Visita de Javier Pérez, académico investigador y traductor.  17: Discusión activa en clases sobre[*Bury me, My Love*](http://burymemylove.arte.tv/) |
| Abril 22-24 | 22: Continuar discusión de *BBML.*  Los videojuegos siempre han sido *queer*. “[Make them Mod](https://literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=30308&p=6f53)” (Shoppelrei 2023) Jugar: [*Dys4ia.*](https://w.itch.io/dys4ia)Ver videos de gameplay: *Hogwarts Legacy*. Opcionales: Juegos en el catálogo del [*LGBTQ Video Game Archive*](https://lgbtqgamearchive.com/games/game-series/).  24: Leer “Chapter 4: Changing the Game” (Anthropy, 2012). Cierre unidad II. |
| Abril 29; Mayo 1 | 29: Inicia receso de docencia bimestral.  1: Feriado legal y continúa el receso de docencia bimestral. |
| Mayo 6-8 | **Unidad 3: Videojuegos en Asia**  6: Clase lectiva sobre videojuegos en Asia; los casos de Japón y Corea. Breve ayudantía sobre normas de citación en [APA y MLA](https://bibliotecas.uc.cl/aprendizaje).  Comenzar a jugar *Okami.*  8: Prueba de contenido nº2. |
| Mayo 13-15 | 13: **Grupo 1 y grupo 3** leen “The digital brush paints a flourishing world: enacting religion and aesthetic traditions in *Okami*” (Harwood 2022). **Grupo 2 y grupo 4** leen “Eclectic Religion: The flattening of religious cultural heritage in videogames” (Wildt & Aupers 2021).  15: Discusión activa en clases sobre *Okami*. Leer [*Okami Official Illustration Collectio*](https://archive.org/details/artbook_Okami_Official_Illustration_Collection/page/n51/mode/2up)*n.* |
| Mayo 20-22 | 20: Clase lectiva sobre las Novelas Visuales y el *otome.* + Discusión de *Okami*.  Jugar: demo de [*Noche en el Delirio*](https://www.wolu.cl/delirio)*.*  Opcional: “La perpetración del amor romántico en la narrativa de fórmula de la era digital: los otomes o juegos de citas pensadas para mujeres.” (Andrade y Rojas 2022)  **Unidad 4: Esports**  22: Sobre la escena competitiva profesional y universitaria de los videojuegos. Visita del profesor Francisco Rebolledo.  Ver documentales: [*Free to Play: The Movie*](https://www.youtube.com/watch?v=UjZYMI1zB9s)(2014) y [*How Underdogs Made League of Legends History*](https://www.youtube.com/watch?v=ROXdOzlIeIE) (2023) |
| Mayo 27-29 | 27: Ver documental: [*Competing in Amerca’s Biggest Game Tournament: Evo 2017*](https://video.vice.com/en_us/video/waypoint-competing-in-americas-biggest-fighting-game-tournament-evo-2017/599c9bd16171d7bd7bd5f725?ref=waypoint). Leer: “[How the FCG’s roots grew the most racially diverse community in gaming](https://www.polygon.com/features/2014/2/6/5361004/fighting-game-diversity).”  Jugar: Disponibles para jugar en biblioteca San Joaquín: *Super Street Fighter IV* (2010) o *Marvel vs. Capcom 3, Fate of Two Worlds* (2011). Opcional (no disponible en biblioteca): *Street Fighter III: 3rd Strike* (2004)  29: Taller nº1 en **Sala Crisol San Joaquín 2.** Tutorial inicial para creación de narrativa interactiva en *Twine* y *Bitsy*. |
| Junio 3-5 | **Unidad 5: videojuegos y salud**  3: Clase lectiva sobre la presencia de los videojuegos en el ICD (OMS) y DSM-5 (APA)  5: Visita de divulgadora científica y profesora Rocío Mieres.  Leer: informe sobre “[Juventudes y Juegos](https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/resumen_ejecutivo.pdf)” publicado por el Instituto Nacional de la Juventud (2024). |
| Junio 10-12 | 10: Revisión de literatura científica sobre los argumentos a debatir: “Is video game addiction really an addiction?” de Mark Zastrow; “Internet Gaming Disorder in the DSM-5” de Petry & Ko.  12: Debates y entrega de informe. |
| Junio 17-19 | **Unidad 6: Videojuegos como investigación-creación.**  17: Conocer el “Game Design Document”; Visita de Raúl Aliaga, profesor de diseño de videojuegos y Lead Game Designer. Testeo de juegos indie en *Twine* y *Bitsy* (necesitaremos tener 1 laptop o tablet por parejas. Organizarse entre 2 personas para traer uno.)  19: Taller nº2 en sala crisol San Joaquín 2. Trabajo en *Twine* y *Bitsy*. |
| Junio 24-26 | 24: Taller nº3 en sala crisol Humanidades 1. Trabajo en *Twine* y *Bitsy*.  26: Traer prototipo funcional del juego para un testeo de “Quality Assurance”. Durante la clase los grupos testean el juego de otro grupo y al final del horario entregan un reporte de QA. |
| Julio 1-5 periodo de exámenes | Entrega del informe final del proyecto hasta el viernes 5, a través de Canvas.  No habrá examen para este curso. |