Programa del curso

Semestre 2025-20

Nombre del curso:	Videojuegos como Producto Cultural
Créditos:	2
Profesor:	Pablo Figueroa
Versión PDF	Click Aquí

Descripción

Este curso busca la reflexión crítica acerca de los videojuegos, comprendiendo que este producto cultural tiene implicaciones que van más allá del entretenimiento. A través del análisis crítico y reflexivo de videojuegos particulares, de lecturas y de discusión en clase se estudian dimensiones interdisciplinarias como las relaciones con la tecnología, el arte, la ética y los problemas de género, entre otros. Se exploran también los usos de los videojuegos más allá del entretenimiento, como los videojuegos serios y juegos de realidad alternativa.

Los cursos del Ciclo Básico Uniandino -CBU- forman parte de la educación general del estudiante Uniandino y son el pilar de la formación integral de la Universidad de los Andes. El objetivo del CBU es complementar la educación profesional y contribuir a la formación de ciudadanos éticos, críticos y comprometidos que conozcan diversas perspectivas y herramientas para aproximarse a su entorno. Los cursos del CBU parten de una perspectiva socio humanística y tienen un enfoque por competencias que se distribuyen en tres grandes áreas: Colombia, Pensamiento Científico, y Culturas, Artes y Humanidades.

Éste CBU se clasifica éste semestre en la área de Culturas, Artes y Humanidades.

Para mayor información, consultar: https://educaciongeneral.uniandes.edu.co

Además de ser un CBU, éste curso es un curso E y curso Epsilon.

Objetivos Pedagógicos

- Adquirir una visión más comprehensiva y crítica sobre el tema de los videojuegos, que en el futuro le permita utilizar las posibilidades sociales de los videojuegos

para diversos objetivos desde sus perspectivas profesionales.
- Adquirir una visión crítica de sus acciones con respecto a los videojuegos
- Reconocer los dilemas éticos que presentan los videojuegos con respecto a los temas relacionados vistos en clase

Metodología

Previo a la clase de cada semana, los estudiantes preparan un tema por medio de lecturas, un video de resumen del tema y la revisión de un juego disponible gratuitamente. Previamente también el estudiante hace una comprobación de lectura en línea y responde una pregunta ética. En clase se hace una síntesis de la lectura y del juego, y de su relevancia. Se desarrollan presentaciones individuales relacionadas con juegos escogidos por los estudiantes, de las cuales se extractan preguntas de comprobación. Se hace un debate ético grupal en clase, basado en las respuestas individuales. Por último, de manera opcional, se pueden realizar varios bonos con actividades extra y complementarias a la clase.

Evaluación

%	Actividad	Descripción
20	Comprobación de lectura	Preguntas sobre las lecturas
15	Escrito 1	Reseña de un juego (2 entregas)
15	Escrito 2	Texto argumentativo (2 entregas)
5	Parte escrita Presentación	Soporte escrito de la presentación oral sobre un tema del curso
5	Parte oral Presentación	Presentación oral sobre un tema del curso
15	Experiencia de juego	Reporte semanal de la experiencia de juego (imagen y texto descriptivo)
15	Cuestionamiento ético	Discusión y acuerdos de grupo sobre el tema ético
10	Comprobación de asistencia a presentaciones	Preguntas sobre las presentaciones en clase

Bonos

Las siguientes son notas opcionales que hacen la experiencia del curso más enriquecedora. Puede ver más detalles en el bloque neón:

- Video de presentación inicial. Cada estudiante hace un video corto de presentación, el cual contiene un dato que puede ser falso. Todos los estudiantes ven los videos de los demás, y tratan de adivinar si el dato es falso o no. Se da bono sobre la nota de comprobaciones de lectura por el video (hasta 0.3, individual) y por revisar los videos de los demás (hasta 0.3 grupal, dependiendo del nivel de completitud del grupo)
- Control de Tiempo (Hasta 1 punto en la nota final). Esta actividad los invita a planear todas las actividades de la semana, a reflexionar sobre cómo ejecutan dichas actividades, y a saber cuánto tiempo le dedican al esparcimiento, incluyendo los videojuegos. Ejemplos de buenos controles de tiempo son los siguientes:
  - Ejemplo 1
  - Ejemplo 2
- Asistencia al Centro de Español. Antes de las primeras entregas de los escritos, puede ganar un bono por asistir al centro de español para una revisión del escrito.

Cronograma

Consulte en éste link el cronograma del curso.

Bibliografía

[BEC04] Beck, John C.; Wade, Mitchell. Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever. 1578519497. Harvard Business School Press. 2004

[BET03] Bethke, E.. Game Development and Production. 1556229518. Wordware Publishing, Inc.. 2003

[BOG07] Bogost, Ian. Persuasive Games. 978-0-262-02614-7. MIT Press. 2007

[BUR03] Burnham, V.. Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984. 262524201. The MIT Press. 2003

[CAR] Carr, D. et. al. Computer Games: Text, Narrative and Play. 978-0745634012. Polity

[CAS06] Castronova, Edward. Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games. 978-0226096278. MIT Press. 2006

Centro de Español (2017). Acuerdos básicos de escritura. En Centro de Español (eds.) Formación inicial de tutores y tutoras 2017-1. Bogotá, Universidad de los Andes.

[COR08] Corneliussen, Hilde; Rettberg, Jill Walker (Editors). Digital Culture, Play, and Identity. 978-0-262-03370-1. MIT Press. 2008

[CON07] Consalvo, Mia. Cheating. Gaining advantage in Videogames. 978-0-262-03365-7.

MIT Press. 2007

[DEM03] DeMaria, R.; Wilson, J.. High Score!: The Illustrated History of Electronic Games, Second Edition. 72231726. McGraw-Hill Osborne Media. 2003

[DOV09] Dovey, J; Kennedy, H. Games Cultures: Computer Games As New Media (Issues in Cultural and Media Studies). 978-0335213573 Open University Press. 2009

[FUL08] Fullerton, Tracy. Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Morgan Kaufmann Publishers. 2008

[GEE07] Gee, J.. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition. 1403984530. Palgrave Macmillan. 2007

[JAH] Jahn-Sudmann, A; Stockmann, R. Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, Wars Without Tears 978-0230545441 Palgrave Macmillan

[JOR09] Jorgensen, K; Jensen, K. A Comprehensive Study of Sound in Computer Games: How Audio Affects Player Action. 978-0773438262. Edwin Mellen Pr

[KEL05] Kelland, Matt; Morris, Dave; Lloyd, Dave. Machinima. 978-1592006502. Course Technology PTR. 2005

[KEN01] Kent, S.. The Ultimate History of Video Games. 761536434. Three Rivers Press. 2001

[KLO08] Klopfer, Eric. Augmented Learning. 978-0-262-113165-1. MIT Press. 2008

[KUT08] Kutne, L; Olson, C. Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do . 743299515. Simon & Schuster. 2008

[MOR] Mortensen, T. Perceiving Play: The Art and Study of Computer Games (New Literacies and Digital Epistemologies, Vol. 25) 978-0820497006. Peter Lang Publishing

[PRE06] Prensky, M. Don't Bother Me Mom I'm Learning 1-55778-858-8 Paragon House 2006

[RAE05] Raessens, Joost; Goldstein, Jeffrey (Editors). Handbook of Computer Game Studies. 978-0-262-18240-9. MIT Press. 2005

[ROL03] Rollings, A; Adams, E. Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. 1-5927-3001-9. New Riders. 2003

[SAL08] Salen, Katie (Editor). The Ecology of Games. 978-0-262-19575-1. MIT Press. 2008

[SCH09] Schell, J. The Art of Game Design: A book of lenses. 978-0123694966. Morgan Kaufmann. 2009

[SIC09] Sicart, M. The Ethics of Computer Games. 978-0262012652. The MIT Press. 2009

[WOLF15] Wolf, Mark (Ed). Video Games Around The World. 978-0-262-52716-3. MIT Press. 2015

Algunas Versiones Previas

- Semestre 2025-10
- Semestre 2021 - 10
- Semestre 2020 - 20
- Semestre 2020 - 10
- Semestre 2019 - 20
- Semestre 2019 - 10
- Semestre 2018 - 20

Este curso resulta del rediseño del curso Videojuegos: tecnología, diseño y cultura, el cual se dictó desde el 2010 hasta inicios del 2018.

Puede consultar la versión 2018-20 aquí.

Consulte en este link versiones previas de este curso, en particular para la bibliografía, videos de invitados en semestres anteriores y otros recursos