

Taller de videojuegos Imparte: Eurídice Cabañas*

Fecha de inicio: 4 de octubre Horario: Martes 6pm – 8:30pm Duración: 8 sesiones

Costo: Gratuito (Incluye materiales) Requisitos:

Vivir, estudiar o trabajar en Santa María la Ribera

Tener entre 15 y 30 años

Compromiso de asistencia y puntualidad

Inscripciones: david.h@insite.org.mx 2630 26 01 y 55 41 83 53 CUPO LIMITADO

Este taller brinda un espacio para adquirir y poner en práctica aprendizajes técnicos y teóricos necesarios para la realización de video juegos y otros dispositivos, teniendo como recursos básicos herramientas de reciclaje, programas de código abierto y la creatividad de cada participante.

Los temas que se abordarán durante el taller son los siguientes:

1) Programación y diseño de videojuegos con herramientas sencillas. Empleando programas como *Scratch*, *game maker*, *app inventors*. Abordaremos los modos de pensar un videojuego desde las mecánicas y la narrativa, para realizar un primer prototipo del mismo.

2) *Machinimas*: Un *machinima* es un programa de animación que utiliza elementos de un videojuego (personajes, escenarios, acciones, estéticas, símbolos...) para construir una historia propia. De este modo, los personajes pasan a tener objetivos y funciones diferentes a las del juego original que los popularizó, para estar al servicio de la construcción de nuestra propia historia.

3) Diseño de interfaces: Makey Makey es una herramienta de hardware libre que aprenderemos a utilizar para convertir casi cualquier superficie en un mando para juegos o control de entrada.

*Eurídice Cabañas

Fundadora, coordinadora internacional y presidenta de ARSGAMES (México, Videopresidenta de ARSGAMES España). Curadora en TransitoMX 06. Filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología, cuenta con un máster en Lógica y Filosofía de la Ciencia y otro de Experto en Neurociencias. Cuenta con más de 40 publicaciones entre las que se encuentran artículos, ponencias y contenidos de cursos, cabe destacar el libro "Gamestar(t): pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos", los contenidos del curso de aprendizaje de sistemas de evaluación en simuladores Simulexus (proyecto del Plan Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica y el Fondo Social Europeo) y la coordinación de un número monográfico del INJUVE titulado "Jóvenes, Tecnofilosofía y Arte digital". Ha organizado y participado como ponente en diversos congresos y seminarios relacionados con filosofía, tecnología, videojuegos, arte y neurociencia, tanto a nivel nacional como internacional.