



## PLAYLAB GANDIA

**Al terminar la actividad el asistente podrá (descripción de objetivos de la actividad):**

**PlayLab es un espacio híbrido para la innovación, la creación y el prototipado de (video)juegos y aplicaciones derivadas de estos en donde pensamos que deben de fluir la creatividad gracias a la colaboración entre perfiles de distintas disciplinas (tanto técnicas, sociales, artísticas y/o científicas) para una producción también híbrida y multidisciplinar.**

**Se llevarán a cabo dos convocatorias públicas, una primera convocatoria de proyectos y otra específica de colaboradores para los mismos, estos proyectos tendrán un seguimiento y formación a lo largo del laboratorio, la formación se llevará a cabo a través de una serie de talleres y conferencias dirigidos al aprendizaje y experimentación conjunta con estudiantes, artistas y personas procedentes de diversos ámbitos.**

**Temas a desarrollar:**

### **Martes 27**

**10:00 Presentación del PlayLab Gandia por parte de la asociación ARSGAMES**

**11:00 Conferencia inaugural a cargo de Eurídice Cabañes sobre Procesos creativos en videojuegos**

**12:00 Descanso**

**12:15 Presentación de los proyectos seleccionados**

**14:00 Descanso para comer**

**17:00 - 20:00 Desarrollo de los proyectos con asesoría de los tutores**

### **Miércoles 28**

**09:00 Conferencia de María Rubio sobre el universo simbólico de los videojuegos**

**10:00 Taller de narrativas interactivas a cargo de Josué Monchán**

**14:00 Descanso para comer**

**17:00 - 20:00 Desarrollo de los proyectos con asesoría de los tutores**

### **Jueves 29**

**09:00 Conferencia sobre herramientas libres, experimentación y videojuegos por parte de Luca Carrubba**

**10:00 Taller de aplicaciones creativas y sonido interactivo para videojuegos impartido por Luca Carrubba**

**14:00 Descanso para comer**

**17:00 - 20:00 Desarrollo de los proyectos con asesoría de los tutores**

### **Viernes 30**

**09:00 Jornada intensiva de desarrollo de proyectos con asesoría de los tutores**

**19:00 Presentación pública de los avances de los proyectos**

#### Otra Información de interés:

Los proyectos que se presenten para ser desarrollados de modo colaborativo tanto durante el PlayLab como a lo largo del año 2015 podrán versar sobre las siguientes temáticas (estas son líneas posibles a abordar, pero se admitirán proyectos que no se limiten a estos temas siempre y cuando tengan la calidad suficiente y un alto grado de experimentación en las prácticas o los resultados).

1. Aplicaciones del juego y el videojuego en otras áreas: arte, educación, ciencia, ingeniería, economía, sistemas de organización social, etc
2. El juego más allá de la pantalla: la ciudad como game arena, juegos geolocalizados, juegos de mesa, aplicación en las artes escénicas, robótica, juegos de realidad aumentada, etc.
3. El juego como generador de espacios de socialización, ya sea en los procesos colaborativos de producción o en las formas colectivas de juego.
4. Narrativas interactivas, la desestructuración del relato convencional y su traducción a nuevas historias.
5. Videojuegos artísticos y/o críticos, nuevas narrativas interactivas y/o ficcionales, activismo, género, nuevas formas de representación.
6. Experimentación sonora, sonido interactivo para videojuegos y aplicaciones creativas.
7. Exploración del lenguaje videolúdico y sus universos simbólicos, planteando alternativas que fomenten el activismo y la reflexión sobre el impacto cultural de las formas de representación.
8. Los usuarios toman las riendas: remezclando, reutilizando, interviniendo y usando de manera no prevista videojuegos existentes (machinima, game hacktivismo); o participando activamente en la producción (experimentación de hardware y software con plataformas de juego) y en la creación o redefinición de las reglas del juego sin alterar el código.

#### Condiciones generales

La acción formativa cumple las siguientes condiciones generales: [http://www.cfp.upv.es/cond\\_gen?2](http://www.cfp.upv.es/cond_gen?2)

#### Organizadores:

Responsable de actividad	JOSE MARIN-ROIG RAMON
Coordinador	CARLOS CORELLA PALOMARES

#### Datos básicos:

Dirección web	<a href="http://gandia.playlab.arsgames.net/">http://gandia.playlab.arsgames.net/</a>
Tipo de curso	JORNADAS
Estado	TERMINADO
Duración en horas	31 horas presenciales
Créditos ECTS	1,24

#### Dónde y Cuándo:

Dónde	GANDIA
Horario	MAÑANA Y TARDE
Observaciones al horario	Martes 27, de 10 a 20 h Jueves 28, Viernes 29 y Sábado 30, de 9 a 20 h
Lugar de impartición	Sala de conferencias Campus de Gandia de la UPV
Fecha Inicio	27/01/15
Fecha Fin	30/01/15

#### Datos de matriculación:

<b>Matrícula desde</b>	<b>21/11/14</b>
<b>Matrícula hasta</b>	<b>25/01/15</b>
<b>Mínimo de alumnos</b>	<b>20</b>
<b>Máximo de alumnos</b>	<b>40</b>
<b>Precio</b>	<b>15,00 euros</b>
<b>Observaciones al precio</b>	<b>15,00 € - Público en general 10,00 € - Participantes Global Game Jam Gandia</b>

**Profesorado:**

**CABAÑES, EURÍDICE  
CARRUBBA, LUCÇA  
MONCHÁN, JOSUÉ  
RUBIO, MARÍA**