



UNIVERSIDAD
TORCUATO DI TELLA

Licenciatura en Tecnología Digital - Introducción a la Industria y al Desarrollo de Videojuegos

BIBLIOGRAFÍA

Asignatura: Introducción a la Industria y al Desarrollo de Videojuegos

Cursada: Cuatrimestral Electiva

Curso: 4to Año – 2do Cuatrimestre 2024

Modalidades de Evaluación: Producción de prototipo / Presentación

Carga horaria semanal: 3 Módulos (1.4 hs c/u) - 2 módulos teóricos | 1 módulo práctico

Materia correlativa anterior: ---

Materia correlativa posterior: ---

Profesor: Miguel Martín ([ver CV](#))

Ayudante: Nicolás Crescenzi ([ver CV](#))

Bibliografía, Videografía y Casos de Estudio:

Bibliografía

- Barthes, R. (1968). *La muerte del autor*. En *El susurro del lenguaje*. Paidós.
- Bourdieu, P. (2002). *El gusto y la cultura: Sociología de la vida cotidiana*. Siglo XXI Editores.
- Gramsci, A. (1971). *Los cuadernos de la cárcel*. Siglo XXI Editores.
- Williams, R. (1976). *Palabras clave: Un vocabulario de la cultura y la sociedad*. Siglo XXI Editores.
- Ferrer, C. (2005). *Mal de ojo. El drama de la mirada*. Colihue.
- Foucault, M. (1975). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI Editores.
- McGonigal, J. (2019). *Realidad aumentada: Cómo los juegos están cambiando el mundo y lo que la próxima generación de tecnología puede hacer por nosotros*. Siglo XXI Editores.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens*. Martino Fine Books.
- McGonigal, J., 2016. *Superbetter*. Penguin ed.
- Nallar, D. A. (2015). *Diseño de Juegos en América Latina: Estructura Lúdica*. Autopublicado.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRC Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play*. The MIT Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2006). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. The MIT Press.
- Koster, R. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press.
- Hunicke, R., Leblanc, M.G., & Zubek, R. (2004). *MDA : A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Papers varios.
- Dillon, R. (2011). *The 6-11 Framework: a new approach to video game analysis and design*. Papers varios.

Videografía

- DayoScript. (2016) *DayoScript* [Canal de Youtube].
<https://www.youtube.com/@DayoScript>
- Game Maker's Toolkit (2015) *Game maker's Toolkit* [Canal de Youtube]
<https://www.youtube.com/@GMTK>
- GDC Vault (2015) *Recopilatorio de conferencias en la GDC* [Canal de Youtube]
<https://www.youtube.com/@Gdconf>
- Jacob Geller (2019) *Jacob's Geller Youtube Channel* [Canal de Youtube]
<https://www.youtube.com/@JacobGeller>
- LowSpecGamer (2021) *LowSpecGamer* [Canal de Youtube]
<https://www.youtube.com/@lowspecgamerESP>

Casos de Estudio (entre muchos otros)

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Pong• Tetris• Malvinas 2032• El Tango de la Muerte• Regnum Online• Golazo!• What Remains of Edith Finch• Último Carnaval | <ul style="list-style-type: none">• The Stanley Parable• The Beginners Guide• League of Legends• Fortnite• Journey• God of War• Storyteller• FIFA XX - FC2024 |
|---|--|