

# ***PROYECTOS DE INNOVACIÓN PARA LA DOCENCIA EN LA MEDIATECA DEL CAMPUS DE FUENLABRADA***

## **Universidad Rey Juan Carlos**

**Magdalena Nebot Boberg**  
magdalena.nebot@urjc.es

**Zoila Díaz-Maroto**  
mariazoila.diazmaroto@urjc.es

**Alfonso Cuadrado Alvarado**  
alfonso.cuadrado@urjc.es

## *Presentación*

- **La Mediateca del Campus de Fuenlabrada** es un Centro de Recursos, de apoyo a la comunidad universitaria, que alberga, organiza, clasifica y pone a disposición de los usuarios, el material multimedia que conforma la colección de la Biblioteca.
- Entre otras funciones se ocupa del desarrollo de las habilidades en el manejo y recuperación de la información multimedia. Lo que se vienen llamando Alfabetización multimedia.

## *Presentación*

- El proyecto de Mediateca del Campus de Fuenlabrada se hizo realidad en el año 2006
- Fue un proyecto consensuado con el Profesorado de las titulaciones que se impartían en el Campus
- Para su implementación y puesta en marcha, fue indispensable la colaboración del Departamento de Comunicación de la que por aquel entonces se llamaba Facultad de Ciencias de la Comunicación y del Turismo y del Grupo INTERMEDIA

## *Presentación*

- Cumpliendo con el objetivo que nos propusimos inicialmente, el de incorporar en este Centro de Recursos, cualquier avance tecnológico y dar acceso a toda manifestación de cultura digital, vamos a poner a disposición del usuario un nuevo tipo de material multimedia: **los Videojuegos.**
- La Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados aprobó en marzo del 2009 por unanimidad una proposición no de ley del Grupo Parlamentario Socialista para la promoción y el respaldo a la industria cultural del videojuego.

## Presentación

- Importantes artistas se han interesado por el Videojuego y este interés se ha materializado en un nuevo género denominado **game art**.
- El Videojuego se compara de esta manera al cine, la música o las artes plásticas.

## Presentación

- Concluiré esta breve exposición, parafraseando al *New York Times* diciendo que:

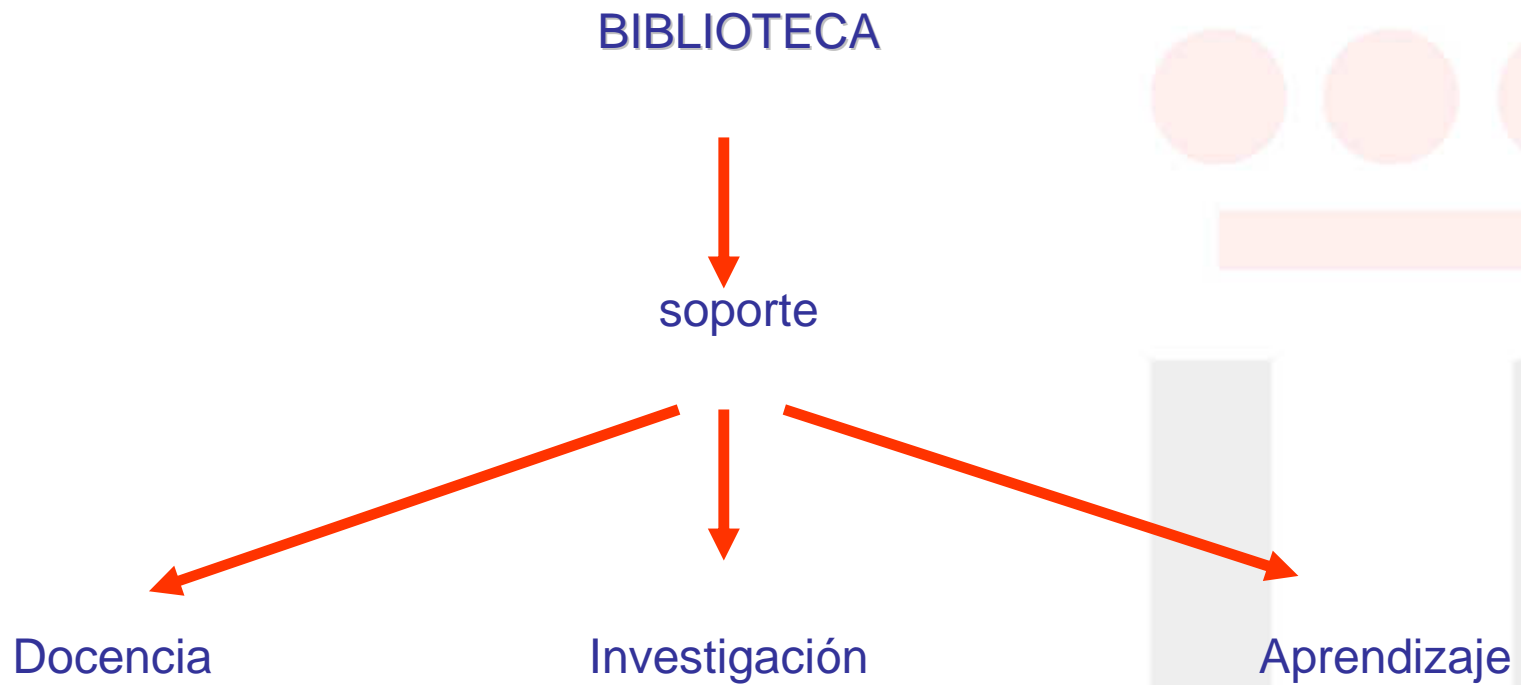
**“La Mediateca del Campus de Fuenlabrada se niega a perder la partida”**

**PROYECTOS DE INNOVACIÓN PARA LA DOCENCIA EN LA  
MEDIATECA DEL CAMPUS DE FUENLABRADA**

**ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO  
DE LA MEDIATECA**

**Zoila Díaz-Maroto**

# Introducción





# Mediateca



# Mediateca

## EVIDEOTECA:

- Consultar y visionar los contenidos de forma simultánea en los 50 puestos conectados.
- Las estaciones de trabajo están conectadas a la red Ethernet. Desde cualquier puesto se accede a los datos y metadatos.
- La ficha de captura/importar: campos personalizados por la Biblioteca del Campus de Fuenlabrada.
- Módulo búsqueda-consulta, el usuario realiza la consulta y visualización de contenidos.



# Mediateca



## Mediateca: salas de visionado

### Cinco salas de visionado colectivo:

- Trabajos en grupo de los alumnos: análisis de material audiovisual para sus asignaturas, visionado de las prácticas grabadas por ellos mismos...
- Clases: principalmente de Máster (por limitaciones de capacidad) como apoyo y complemento a los contenidos.



# Mediateca: colecciones

**Colecciones**

	PELÍCULAS		SERIES Y PROGRAMAS DE TV
	CINE DOCUMENTAL		MATERIAL ESPECIAL
	PERIÓDICAS		REFERENCIA
	IDIOMAS		ARTES ESCÉNICAS
	PUBLICIDAD		MATERIAL DIGITALIZADO
		PRENSA DIGITAL	



# Mediateca: difusión de la colección

Página Web:



Cartel de novedades:



Redes sociales: Facebook, Twitter



**b i o g** Biblioteca Fuenlabrada  
UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

JUEVES 19 DE ABRIL DE 2010

**Especial**  
**La biblioteca en el cine**

Es un camino de ida y vuelta y lo mismo que nos ocupamos del cine, el cine ha tenido a bien ocuparse de las bibliotecas. Bien sea como sugerente recinto de información, principio y fin de tramas, o como punto de encuentro de personajes que las usan, bibliotecas y cine han tenido constantes encuentros. Ahí van unos cuantos.

Para empezar, un estereotipo. Estamos en **Qué bello es vivir**, y el buen ángel Clarence baja a la tierra con el propósito de mostrar a George Bailey qué hubiera sido de su comunidad y su familia si él no hubiera nacido. Una comunidad gris y empobrecida, una familia medio enloquecida y para colmo de males, su mujer, a la que nunca conoció, sería una solterona aburrida, temerosa... y bibliotecaria. Una idea que durante mucho tiempo ha estado asociada a la profesión (y de la que puedo dar fe de que sólo es un estereotipo) La idea caló hondo, heredera de un concepto decimonónico en que el espacio bibliotecario parecía un lugar apropiado para salvaguardar la honorabilidad de la dama empeñada en trabajar fuera de casa. Otro ejemplo de ese concepto lo tenemos en **Desayuno con diamantes**, con Audrey Hepburn y George Peppard, sacando de sus casillas a la sufrida bibliotecaria. Tampoco olvidemos la estricta bibliotecaria de **Ciudadano Kane**, representación de la celosa guardiana del saber que es en sí misma un elemento disuasorio para el uso de las bibliotecas. También hay estereotipos en el lado masculino, pongamos al personaje de Rupert Giles en la serie **Buffy**. Bibliotecario de porte decadente, convertido en una especie de oráculo contra el mal. No nos engañemos pero la representación mayoritaria es femenina.

HUESTRAS BIBLIOTECA



URJC - Campus de Fuenlabrada

BIENVENIDOS A NUESTRO BLOG

Nos gustaría conocer tu opinión:  
biblioteca.fuenlabrada@urjcs

BUSCAR EN ESTE BLOG

con la tecnología de Google

NOVEDADES EN LA MEDIATECA

Películas... Las últimas adquisiciones de nuestra Mediateca

Recomiéndanos una película

<http://burjc-campusdefuenlabrada.blogspot.com/>

## Conclusiones



## Conclusiones

- Importancia de la colaboración con los docentes tanto en el servicio de Mediateca como en otros servicios de la Biblioteca: avanzar en el camino del proceso de enseñanza-aprendizaje
- Confluencia entre bibliotecarios y docentes resulta muy positiva. La dinámica de trabajo en equipo:
  - Actualización de conocimientos
  - Mejora de la eficacia en nuestro trabajo
- Proyectos futuros



**PROYECTOS DE INNOVACIÓN PARA LA DOCENCIA EN LA  
MEDIATECA DEL CAMPUS DE FUENLABRADA**

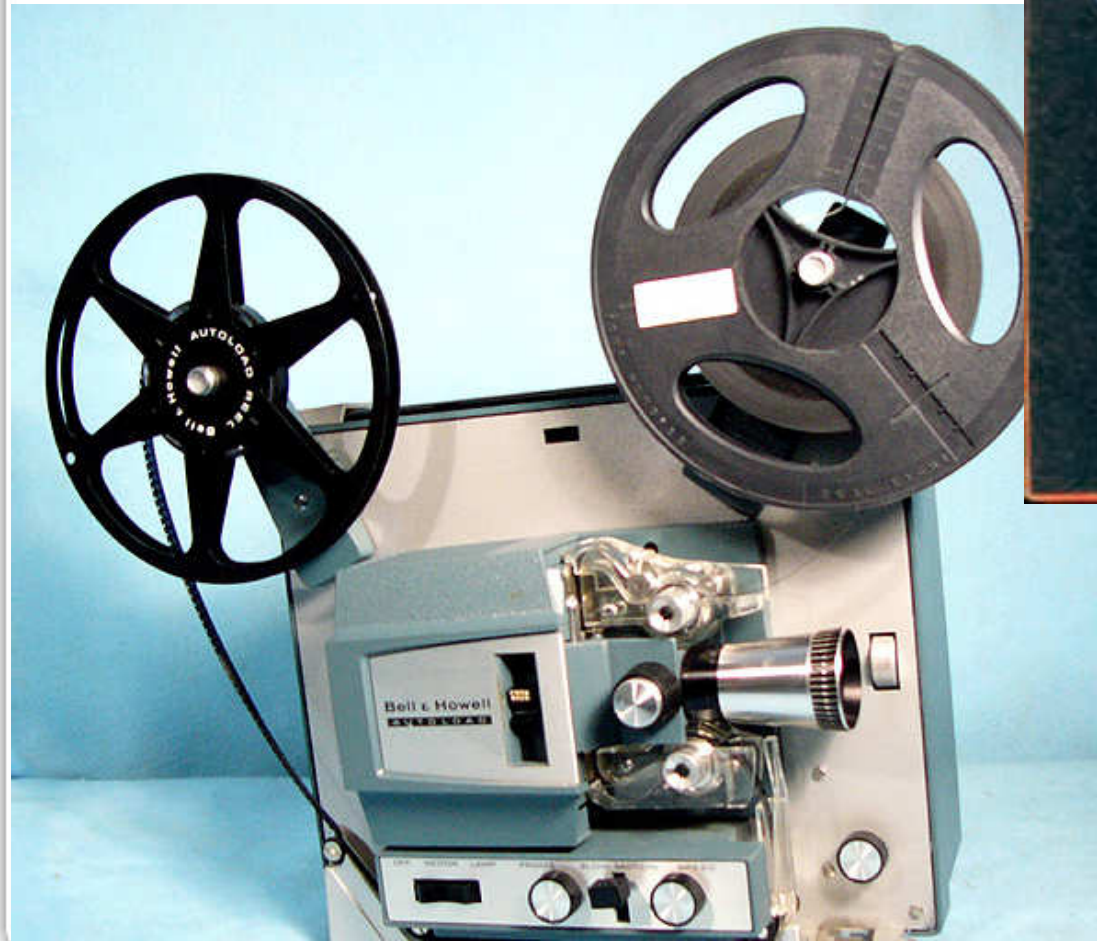
***DEL ANALISIS FILMICO A LA LUDOTECA***

**Alfonso Cuadrado Alvarado**

## *Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca*



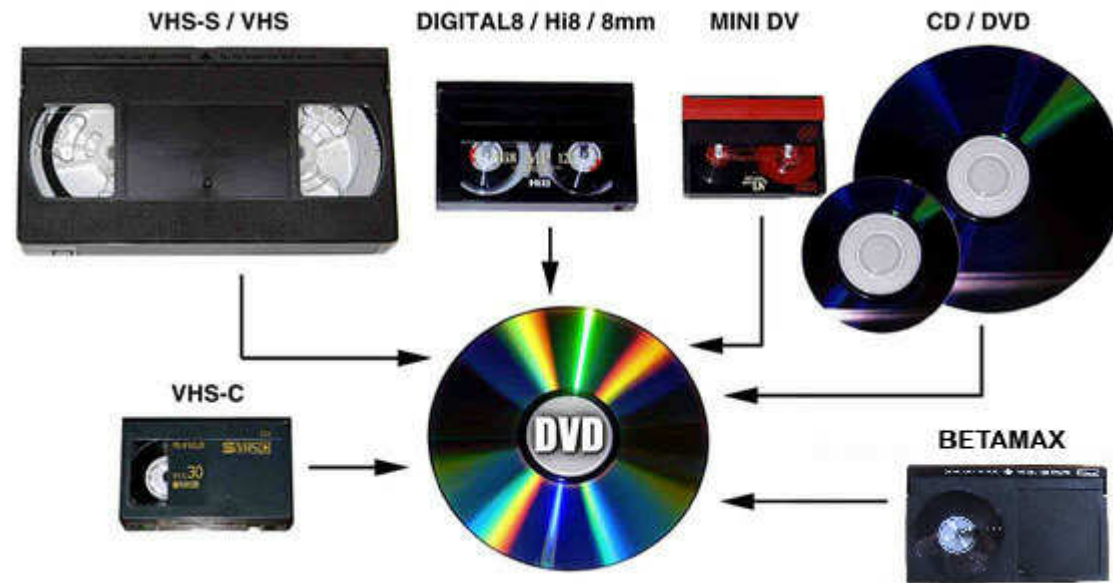
## Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca



## Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca



## Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca



## Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca



- VIDEOS
- ESQUEMAS GRAFICOS
- TEXTOS.

## **Comunicación Audiovisual**

Asignaturas:

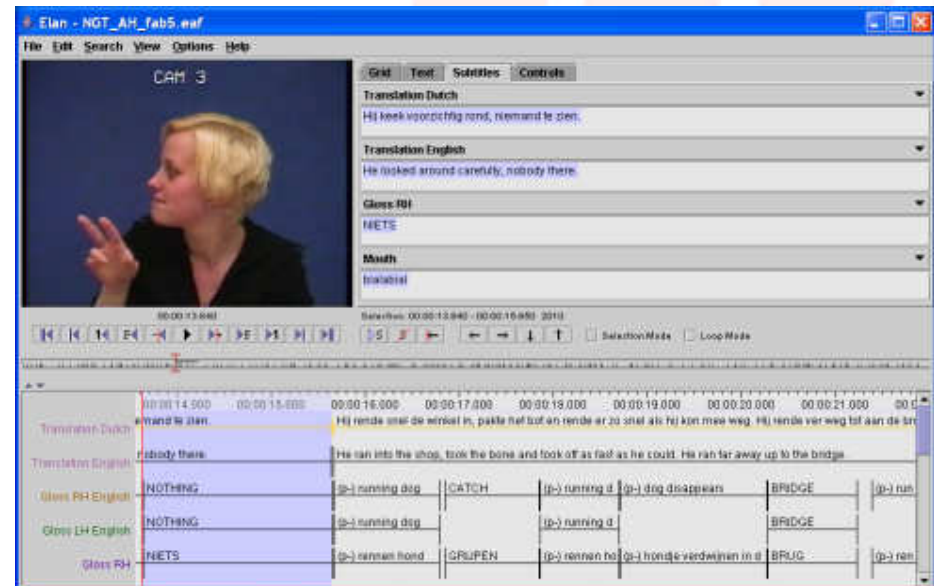
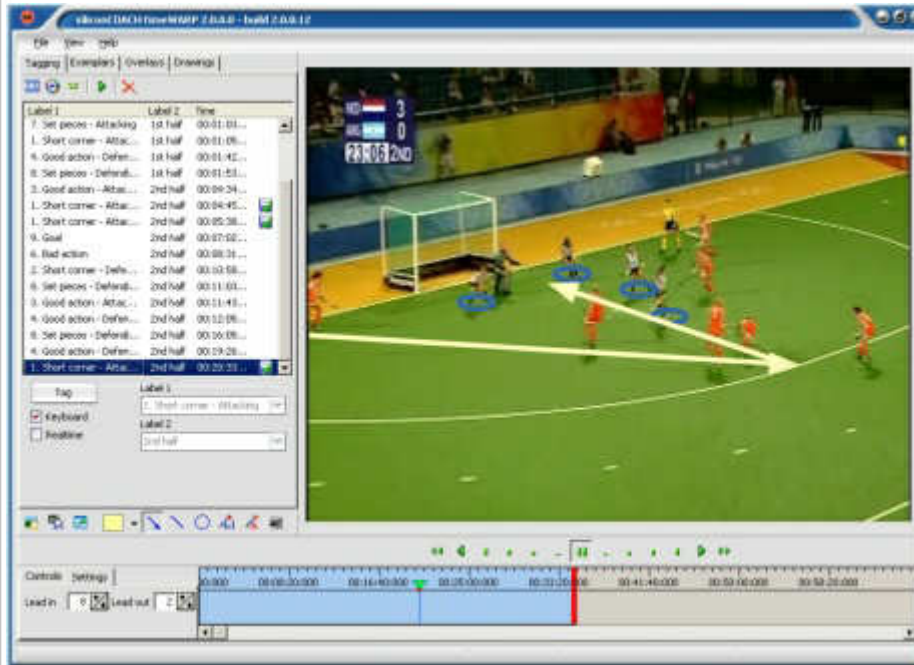
*Narrativa Audiovisual, Literatura y Medios Audiovisuales, Imagen Sintética y Videojuegos, Realización Televisiva y Cinematográfica, Lenguaje audiovisual, Historia de los Medios Audiovisuales y Posproducción*

## ***Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca***

- Sintetizar e interrelacionar todos los materiales y procesos de la docencia presencial.
- Crear materiales didácticos que superen las limitaciones del tradicional *texto más imágenes*.
- Desarrollar una plataforma para el visionado autónomo de estos materiales y a la vez que permita el trabajo colaborativo del alumno.



# Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca



# Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca

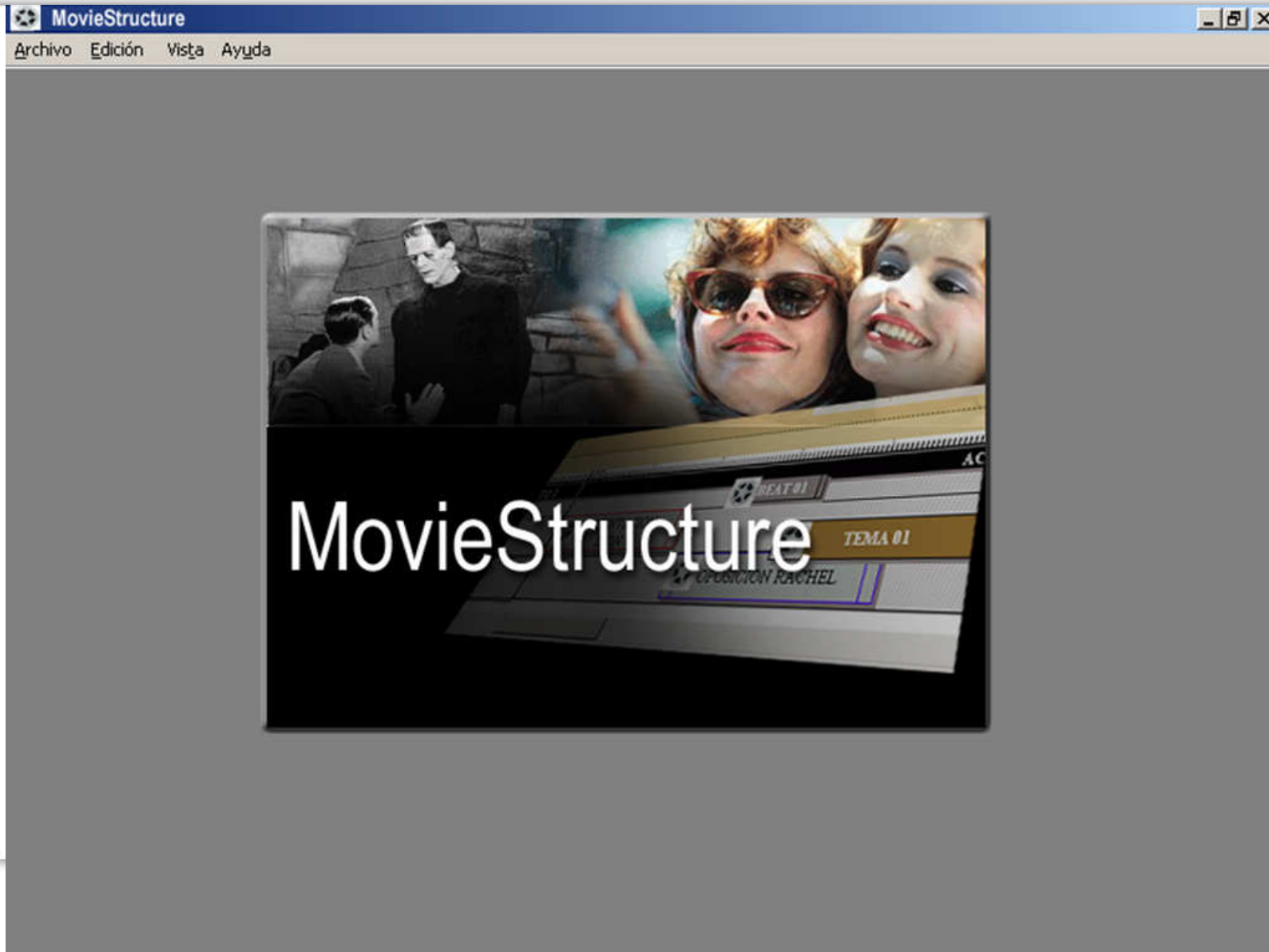
The screenshot displays the Advene - Nosferatu Demo software interface. The main window is titled "Advene - Nosferatu Demo" and contains several panels:

- Video Player:** Shows a scene from "The Book of the Vampires" with a title card. The video is playing at 00:13:52.158.
- Transcription:** Displays the English subtitles for the video, including the title "The Book of the Vampires" and dialogue.
- Timeline:** A detailed timeline showing shot boundaries (e.g., 51, 58, 63, 64, 67, 68, 69, 75, 82, 89, 92, 93, 96, 98, 99, 101, 101, 104, 10, 110) and various annotations like "Relay" and "End of the journey".
- Inspector:** Shows metadata for the current shot, including "Annotation a636" and "Screenshot".
- Contents:** Lists the origin and text of the shot: "origin=The Book of the Vampires", "originfr=Le Livre des Vampires", "texte=The Book of the Vampires", and "textefr=Le Livre des Vampires".
- Right Panel:** Contains a search bar and a list of panels, including "The different panels of the movie" and "Displaying all panels".

At the bottom of the interface, the following text is visible:

13:23:28 - Loaded package Nosferatu Demo  
13:23:28 - Activating package Nosferatu Demo

## Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca



## Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca

¿Cómo se visiona la película una vez configurados items?

00:09:29:01 00:40:49:10

**THELMA Y SU MARIDO**

- PRIMER BLOQUE
  - Decide irse sin de
  - Va de vacaciones
- SEGUNDO BLOQUE
  - Quiere divertirse
  - LINKS
  - Es atacada en el pa

Comentario

Thelma anima a Louise a que pare el coche en un bar de la carretera. Allí toman varias copas y Thelma, ya casi borracha ligue con un desconocido ante la desaprobación de Louise

ACTOS: ACTO I PUNTO DE GIRO I

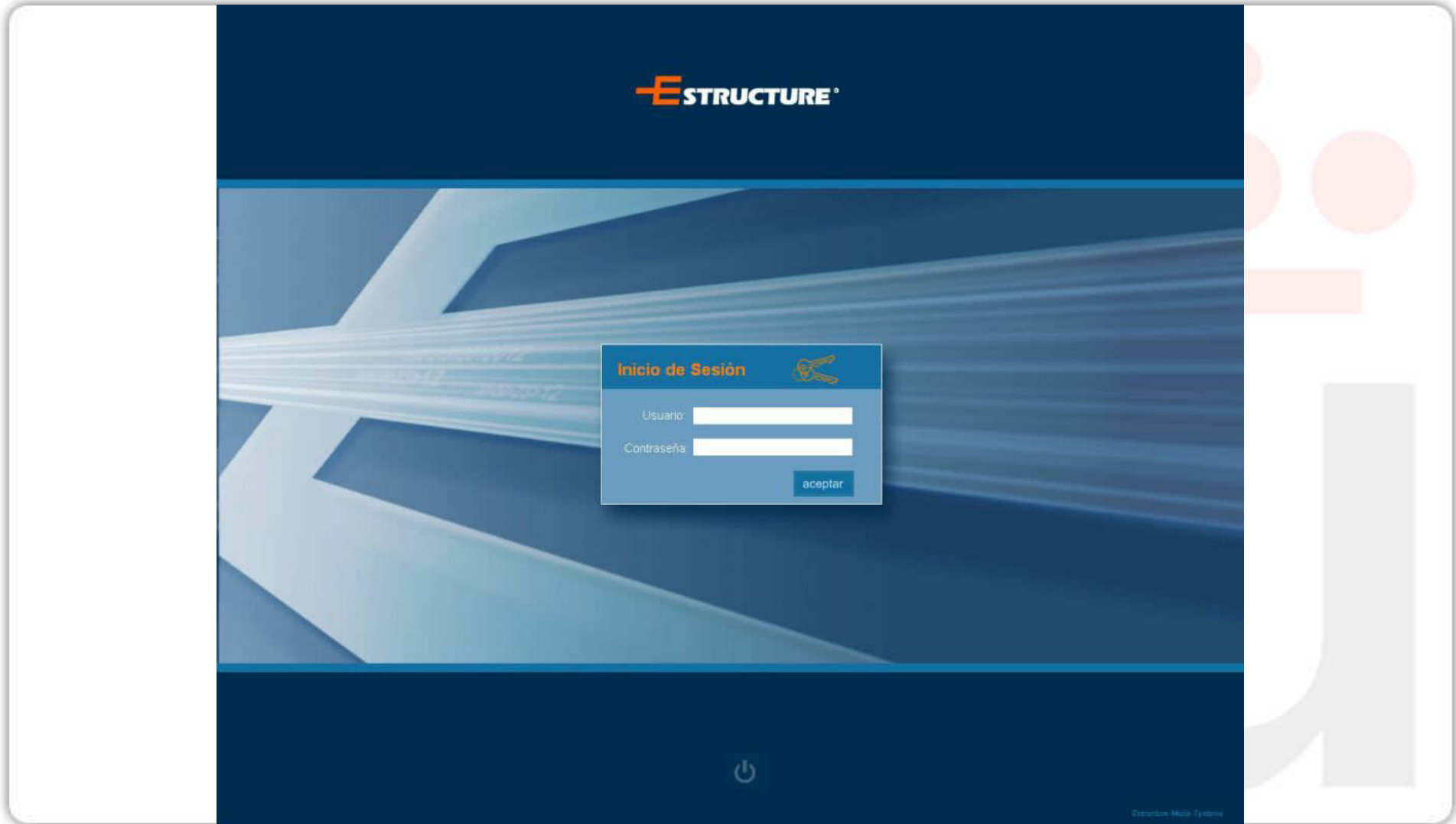
UNIDADES: Preparacion viaje Quiere divertirse

THELMA / MARIDO

LOUISE / POLICIA

Los items se pueden activar/desactivar con este botón, quedando en gris cuando se desactivan, de forma que se puedan ver varias tramas a la vez o sólo una trama o un personaje, etc.

## Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca



# Desarrollo de software de análisis fílmico para la Mediateca

mañan, 23 de mayo de 2006 07:59:36

VIDEO TECA

STRUCTURE

Pos: 00:00:08:16  
Dur: 00:00:05:19  
Titular: UNO  
Descripción: PERSONAJES  
Bruel  
Protagonista, 17 años

Dilda  
Novia de Bruel, 20 años

Bierco  
Padre de Bruel

Hamil  
Madre de Bruel

Pinos  
Hermano de Bruel, 8 años

Valde  
Abuela de Bruel

Milimer, Crato, Derna  
Amigos y compañeros de clase de Bruel

Worlian  
Amigo de Bruel, mutante mezcla de persona y perro. Va sin ropa

Yil  
Compañera de piso de Dilda

Reverendo, Karen  
Amigos de Pinos de su misma edad

BRUEL - Capítulo Piloto

El guión corresponde a los dos primeros capítulos de la serie Bruel, de 26 minutos de duración cada uno.

En este primer capítulo doble se presenta a los personajes principales de la serie y el entorno en el que viven, abriéndose las tramas que se desarrollarían en futuros episodios.

La serie está planteada para realizarse en 3D, los personajes se han diseñado teniendo esto en cuenta e intentando facilitar el proceso de preproducción y su posterior animación.

SINOPSIS

Bruel es un joven de 17 años que vive en Ubidonia, un país imaginario que forma parte de la sociedad actual. La mayoría de sus habitantes tienen la piel azul, que correspondería con la raza blanca en un país occidental. Bruel va al instituto, la educación obligatoria dura hasta los 18 años y aunque no le gusta debe continuar hasta que sea mayor de edad. Lo que Bruel quiere es tener más libertad, en eso envidia a su novia Dilda, que vive en un piso de estudiantes porque es mayor que él y va a la universidad.

Ficha del Clip		Minutados	
Pos.	Dur.	Titular	Descripción
00:00:08:16	00:00:05:19	UNO	PERSONAJES...
00:00:54:07	00:00:17:18	DOS	PERSONAJES...
00:02:37:20	00:00:40:23	TRES	PERSONAJES...


# La Ludoteca

SU@LAIR


SOCRATES (SU CATALOG) | E-JOURNALS | SITE SEARCH | ASK US | TEXT-ONLY | SULAIR HOME | SU HOME

Databases by Subject  Hours & Locations


Catalogs & Search Tools | **Research Help** | Libraries & Collections | Services | How to ... | About SULAIR

 Printer-Friendly


## Videogame Collection Green Library Media Room\*




Atari




Nintendo




PlayStation



X-Box



PC



Mac

---

**PLEASE NOTE: use of media is restricted to those affiliated with Stanford University. For more information see:**  
<http://library.stanford.edu/depts/microtext/about/medpriv.html>

---

Website maintained by *Colyn Wohlmuth*, HR  
(c) 1997 by Stanford University

Last modified: June 26, 2007

# Stanford University

# La Ludoteca



[About MLibrary](#) | [Services](#) | [Libraries](#) | [MGet It](#) | [Search Tools](#) | [Catalog \(Mirlyn\)](#)

UNIVERSITY OF MICHIGAN

Search

[MLibrary](#) | [Articles](#) | [Catalog](#)

Browse

- Select a Subject -

Get Help

[Ask a Librarian](#)

[Using the Library](#)

Computer & Video  
Game Archive

[Home](#) > [Services](#) > [Computer & Video Game Archive](#)

[CVGA Guide](#)

[CVGA Blog](#)

[Art, Architecture & Engineering  
Library](#)

[Reference](#)

[Reserves](#)

[Visual Resources Center](#)



## Computer & Video Game Archive

2397 Duderstadt Center  
2281 Bonisteel Blvd.  
Ann Arbor, MI 48109-2094

734 763 6533 (p)  
[video\\_games@umich.edu](mailto:video_games@umich.edu)

[Maps/Directions](#)

### Hours this week:

Sunday:	Closed
Monday:	12:00pm - 7:00pm
Tuesday:	12:00pm - 7:00pm
Wednesday:	12:00pm - 7:00pm
Thursday:	12:00pm - 7:00pm
Friday:	12:00pm - 7:00pm
Saturday:	Closed

[Hours this Month](#)

[2-Story Rock Band Rocked!](#)

[New CVGA Video Games](#)

# University of Michigan



# La Ludoteca

Home Services Get Help About Us search library site Search



**UNIVERSITY LIBRARY**  
UNIVERSITY OF ILLINOIS AT URBANA-CHAMPAIGN

Ask A Librarian Contact Us My Library Account

Library > Gaming Initiative

## Gaming Initiative



ASK A LIBRARIAN  
FOR LIVE ASSISTANCE

### GAMING Collection & Research

- NEW!** Gaming Center
- About the Collection
- Games and Consoles
- Suggest Games to Buy
- Donate Games to the Library

### GAMING Research

- Gaming Literature
- Gaming Research Guide
- LibGuide@UIUC: Video Games
- Internet Archive - Video Game Captures

### GAMING @ UIUC

- Gaming Events (New event Thursday 4/8/2010)
- Classes related to Gaming
- Campus Gaming Groups
- UIUC Gaming Researchers

### Gaming Careers

- Career Resources
- Sample job descriptions and class suggestions
- Gamasutra job board

### GAMING NEWS [RSS](#)

- How often do people game? Nielsen has some answers
- Gamebuild-a-thon: Design and Defend - April 10th
- Library Gaming Night 2010
- Top 50 Undergrad Game Design Programs
- Predicting video game performance through brain structure

# University of Illinois

# La Ludoteca

- Media Library
- Media Library Catalog
- Checking Out Media
- Faculty Services
- Online Media
- Reference and Research Services
- Media Interlibrary Loan
- Copyright Information
- News and Events
- Film Recommendations
- About the Media Library
- FAQ
- Location
- Hours
- Contact Us

Inicio > Media Library > News and Events > Media Library now circulating video game consoles

## Media Library now circulating video game consoles

The Media Library is now circulating Wii, PS3 and Xbox 360 videogames, gaming consoles and gaming accessories!



*"Read more" for details.*

### Games

The video game collection consists of nearly 150 games for Playstation 3, Wii, and Xbox 360 systems.

Type	Description	Call Number
Playstation 3	Sony video game	Game xxx PS3
Wii	Nintendo video game	Game xxx Wii
Xbox 360	Video game	Game xxx Xbox 360

Games can easily be found in the Library catalog by searching the subject "Video games". You can also search by "Wii video games" "Ps3" and "Xbox video games".

- Ask Us
- Special Audiences
- How do I... (FAQ)
- Library Hours
- Locations & Maps
- News & Events

### MEDIA LIBRARY NEWS

- Join the University of North Texas Media Library's e-mail list and receive exclusive updates on new film and video game releases. Be the first to know about upcoming screenings and events!
- The Media Library is now circulating video games and consoles.
- Keep up to date with Media Library film screenings, events and news. Become a fan on Facebook.

[facebook](#)

# University of North Texas

# La Ludoteca

The screenshot shows the top portion of the University of Oregon Libraries website. On the left, the University of Oregon logo is followed by the text 'UNIVERSITY OF OREGON'. To the right, there are links for 'UO Home' and 'Dept Index'. Below this, a green banner features the 'UO Libraries' logo. On the right side of the banner, there are navigation links for 'Catalog', 'Articles', 'Journal Titles', 'Course Reserves', and 'Library Site'. A search bar is present with the text 'Use UO WorldCat to find books, magazines, articles, videos, music, and more.' and a 'Search' button. Below the search bar are links for 'UO Local Catalog' and 'UO WorldCat Advanced Search'. At the bottom of the banner, there is a navigation menu with links: 'Libraries Home', 'Find Resources', 'Research Assistance', 'Library Services', 'About the Libraries', 'Ask a Librarian', 'My Account', and 'Mobile Site'.

[Science Library](#)

[Hours](#)

[Contact Us](#)

[About Us](#)

#### Services

[Borrowing Information](#)

[Classrooms](#)

[Research Help](#)

[Research Guides](#)

[New Science Books](#)

[Laptops](#)

#### Collections

[Mathematics Library](#)

[Oregon Institute of Marine](#)

[Biology](#)

[Video Games](#)

## Science Library: Video Games

The Science Library has a small collection of video games for circulation to UO students, staff and faculty.

These games are located at the checkout desk of the science library, and may be found in the UO local catalog under the [genre](#) Video Games or by searching for the non-standard call number "game," though users may wish to simply come to the desk and look at the materials in person. Please note that searching for game materials through the new UO Worldcat interface is possible, but complicated, and that one must use the local-only catalog to book materials.

### Policies

Games may be checked out for **60 hours** by UO students, staff, and faculty with photo ID (if 60 hours from the moment of checkout falls during a time the library is closed, then the materials will be due one (1) hour after the next time the library is open). There will be no exceptions to the photo ID policy for game consoles, and borrowers will be asked to sign an agreement regarding condition of the game console at the first check-out each term; this process takes a few minutes. Borrowers should also expect to wait at check-in while staff ascertain that all policies are followed. If there is no on-site location or

# University of Oregon

# La Ludoteca



Mobile Site Ask a Librarian Library Catalog Hours Site Map Accessibility Contact Libstaff Login

Research Tools Services Collections About Us

You are here: Home → Library Services → Digital Media Center → Lab Resources → Games → 18 Video Games

## 18 Video Games

list of DMC video games.

- Navigation
- Access to Electronic Resources
- Borrowing
- Requesting Items
- Reference Assistance
- Course Reserves
- Using Library Space
- GIS / Data Center
- Digital Media Center
- About the DMC
- Lab Resources



1). Title: **AGE OF EMPIRES AN EPIC GAME OF EMPIRE-BUILDING AND CONQUES**

Author: Microsoft Corporation

Call Number: GV1469.25 .M57 1997

Year Published: 1997

Abstract: "The theme of Age of Empires is the rise of the first great civilizations over the 12,000 years that followed the last ice age. You are the guiding spirit of a tribe that predates one of the great cultures of antiquity. Your goal is to build your tribe into a mighty civilization that can vie for world dominance. You begin the game in the Stone Age with a small tribe of villagers on an unexplored map.

As you move your tribesmen over the map, you reveal different terrain types and locate sources for food, wood, stone, and gold, which villagers gather by hunting, fishing, foraging, farming, chopping trees, and mining. You must gather enough resources and build enough housing to support your growing civilization.

# Rice University, Texas

# La Ludoteca

The screenshot shows the Andersen Library website for the University of Wisconsin - Whitewater. The header includes the library logo, navigation links (My Accounts, Off Campus Login, UWW Home), a search bar, and social media links (Library, UWW, Google Scholar, Google). The main navigation bar lists: HOME, HOURS, FIND, ABOUT US, SERVICES, GUIDES, COLLECTIONS, and ASK A LIBRARIAN. The main content area features a banner with the word 'COLLECTIONS' and a row of book spines. Below the banner, a breadcrumb trail reads 'University Library > Collections'. A left sidebar contains links for Library Catalog, Library Map, Stack Directory, Periodical Directory, Departmental Library Representatives, Collection Development Policy, and Collection Development Staff. The main content area lists various collection categories:

- Library Catalog
- Library Map
- Stack Directory
- Periodical Directory
- Departmental Library Representatives
- Collection Development Policy
- Collection Development Staff

**GUIDES**

- How to Find Books
- How to Find Journal Articles
- How to Find Government Documents

**FORMS**

- Curriculum (K-12)
  - Juvenile
  - Models, Games and Kits
  - Textbooks
  - Tests
  - Curriculum Guides
- Databases
- UWW E-Theses
- Government Documents
- Legacy Media Collections
- Main Collection
  - New Book Island
  - Remote Storage
- Browsing
  - Browsing Books
  - Browsing Books Audio
  - Browsing CD
  - Browsing DVD
  - Browsing Graphic Novels
  - Browsing VHS
  - Browsing Video Games

## University of Wisconsin

# La Ludoteca



LUDOTECA

home recursos videojuegos localización



## Enlaces



MASTER OFICIAL EN  
INFORMÁTICA  
GRÁFICA, JUEGOS Y  
REALIDAD VIRTUAL



LABORATORIO  
EXPERIMENTAL DE  
ANIMACIÓN E  
IMAGEN SINTÉTICA

[MASTER OFICIAL EN CINE, TV Y  
MEDIOS INTERACTIVOS](#)

[IMAGEN SINTÉTICA Y VIDEOJUEGOS](#)

[BIBLIOTECA](#)

## Presentación

La **LUDOTECA** de la URJC nace como un espacio para la investigación de los nuevos medios digitales y en concreto los multimedia y videojuegos. Especialmente dirigida a los investigadores, profesores y alumnos de los master oficiales y asignaturas relacionadas con los ámbitos digitales, reúne recursos de diversos soportes, tanto bibliográficos, como tecnológicos así como los propios materiales multimedia.

Esta iniciativa es resultado del proyecto de Investigación *GamePress, elaboración de un videojuego informativo*, cofinanciado por la Universidad Rey Juan Carlos y la Comunidad de Madrid, dirigido por el profesor [Alfonso Cuadrado Alvarado](#) y en el que han participado otros profesores de la Facultad de Ciencias de la Comunicación.

[Recursos](#)

[Videojuegos](#)

[Contacto](#)

# La Ludoteca

## Enlaces



MASTER OFICIAL EN  
INFORMÁTICA  
GRÁFICA, JUEGOS Y  
REALIDAD VIRTUAL



LABORATORIO  
EXPERIMENTAL DE  
ANIMACIÓN E  
IMAGEN SINTÉTICA

[MASTER OFICIAL EN CINE, TV Y  
MEDIOS INTERACTIVOS](#)

[IMAGEN SINTÉTICA Y VIDEOJUEGOS](#)

[BIBLIOTECA](#)

## Recursos

La **LUDOTECA** cuenta con las siguientes medios técnicos:

- Un PC con una tarjeta gráfica Nvidia de última generación.
- Una consola Playstation 2
- Un sistema de estereoscopia 3D: **Nvidia 3D Visión**, que permite jugar a numerosos videojuegos con un grado de inmersión sin precedentes:



- Un sistema de inmersión en el juego a través de un chaleco de impactos, idóneo para los juegos de **first person shooter**:



## La Ludoteca



Estamos creando una Ludoteca donde se podrán, al igual que en la Mediateca, utilizar videojuegos para la docencia, investigación y uso personal. Los videojuegos son el formato multimedia de mayor éxito y relevancia en los últimos años convirtiéndose en el medio audiovisual del siglo XXI y que como producto cultural ya ha reclamado la atención de multitud de universidades americanas y europeas. Una universidad joven como la nuestra no podía mantenerse al margen de las nuevas corrientes audiovisuales y fruto de ello es la iniciativa de la Ludoteca que se complementa con la asignatura de [Imagen Sintética y Videojuegos](#) en el nuevo plan de estudios de grado de comunicación Audiovisual y el [Máster oficial en cine, televisión y medios interactivos](#).



Para ayudarnos a crear la Ludoteca te invitamos a jugar al videojuego *James Cameron's Avatar: The Game* con gafas estereoscópicas en 3D que gracias al sistema Nvidia 3D visión proporcionan una experiencia inmersiva sin precedentes. Y para ello te pedimos que nos des un videojuego, ese videojuego que tienes arrinconado en casa y a punto de tirar. Reuniendo muchos de esos juegos podremos crear la base de la Ludoteca. Se admiten los siguientes formato y sistemas: PC, Playstation, Playstation 2, y Xbox, siempre **ORIGINALES**. El juego se realizará en las instalaciones del [LAIS](#), Laboratorio de Animación e Imagen Sintética, Laboratorio I del Campus de Fuenlabrada.

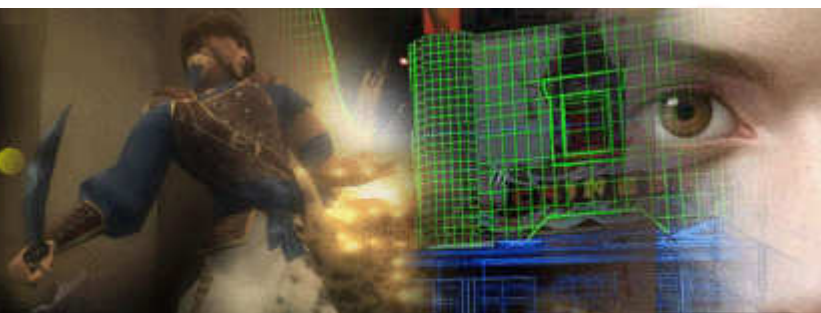
El LAIS es un laboratorio dependiente de la Redlabu, red de laboratorios de la Universidad Rey Juan Carlos, que pronto ofertará servicios de aprendizaje y producción de sistemas de animación e imagen 3D. Su campo se centra en la imagen de síntesis, al animación y los videojuegos. Uno de sus equipamientos es el sistema de visionado estereoscópico en 3D [Nvidia 3D Visión](#), que permite jugar a numerosos videojuegos con un grado de inmersión sin precedentes.





## La Ludoteca

### Imagen sintética y videojuegos



Prof. Alfonso Cuadrado Alvarado



## Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual

INICIO

Estructura

Medios

Matrícula

Noticias

### Objetivos y presentación

Este máster pertenece al **Programa Oficial de Posgrado en Tecnologías de la Información y Sistemas Informáticos**, contando con la **Mención de Calidad** proporcionada por la ANECA. Más información en la sección [Programa de Posgrado](#).

### Objetivos

El objetivo general del Máster es proporcionar una formación de actualidad y calidad sobre Gráficos, Juegos y Realidad Virtual, tanto en aspectos metodológicos como tecnológicos y de aplicación. Este

## La Ludoteca

**Universidad Rey Juan Carlos**

# LABORATORIO DE ANIMACION E IMAGEN SINTETICA

captura de movimiento | 3D | animación | postproducción | contacto

**ANIMACION**

- Animación facial
- Sincronización labial
- Dibujos animados
- Animación stop motion

**3D**

- Modelado de personajes
- Modelado de paisajes
- Plató virtual
- Previsualización cinematográfica

**POSTPRODUCCION**

- Composición digital
- Animación 2D
- Edición de vídeo

## La Ludoteca

### Universidades

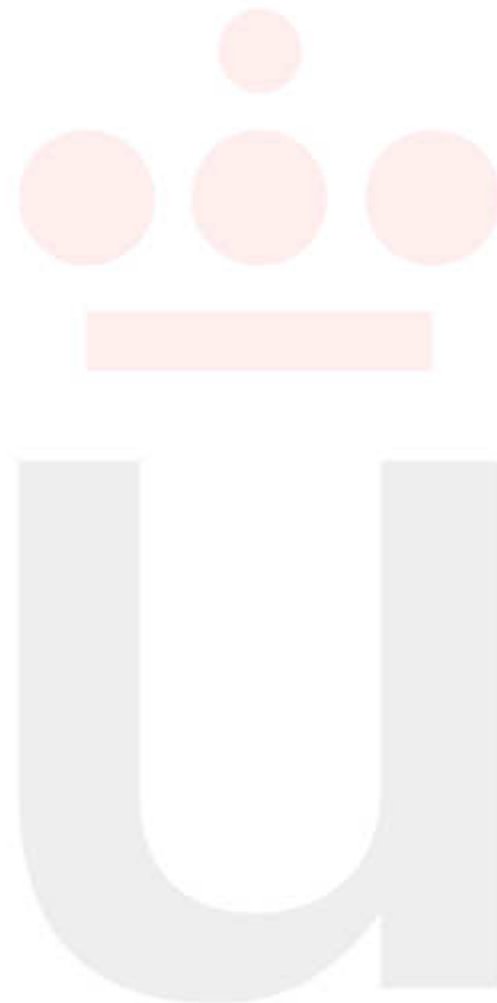
#### Ludoteca con videojuegos en la Universidad Rey Juan Carlos

en [3D](#) [Avatar](#) [estereoscópico](#) [ludoteca](#) [Rey Juan Carlos](#) [universidad](#) [videojuegos](#)



Universidad  
Rey Juan Carlos

La [Universidad Rey Juan Carlos](#) ha puesto en marcha una ludoteca conformada por videojuegos para la ayuda en la docencia e investigación, la cual se encontrará situada en la mediateca de la Biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Comunicación. Esta actuación se debe como apoyo a la asignatura de 'Imagen Sintética y Videojuegos' que forma parte del nuevo Grado de Comunicación Audiovisual, así como de los Máster de 'Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual' y 'Cine, televisión y medios interactivos'.



## La Ludoteca

2  
VOTA

### La URJC pone en marcha una ludoteca con videojuegos para apoyar la docencia y la investigación



Los videojuegos han expandido su campo de acción en los últimos años y se han convertido en el medio audiovisual por excelencia. Además de su aplicación como herramienta de ocio, este producto ha atraído la atención de instituciones de ámbito educativo, que han visto las posibilidades de aplicación de los videojuegos al ámbito académico.

19  
tweets

retweet

La Universidad Rey Juan Carlos ha querido aprovechar el potencial de los videojuegos y ha puesto en marcha una ludoteca de videojuegos para la docencia y la investigación. La idea ha surgido por parte de Alfonso Cuadrado, Profesor Titular de

Comunicación Audiovisual de la Universidad Rey Juan Carlos.

EN DIRECTO

OIR cadena SER madrid sur

CADENA  
SER

94.4 FM  
MADRID SUR

Portada Noticias Parrilla Programas Eventos Publicidad Enlaces Contacto

A vivir que son dos días Madrid Hora 14 Madrid Sur Hoy por hoy Madrid Sur La ventana de Madrid SER deportivos Ma

## Los videojuegos como forma de ocio y aprendizaje

La Universidad Rey Juan Carlos va a poner en marcha una ludoteca con diversos títulos para servir de apoyo a asignaturas de su grado en Comunicación Audiovisual y a dos de sus Master. Para conseguir ejemplares, la universidad ofrece a los alumnos la posibilidad de jugar con el Videojuego "Avatar" en tres dimensiones a cambio de títulos originales.

Cultura y ocio - Fuenlabrada - Madrid Sur

26/03/2010 a las 13:11

- » SER Madrid Sur convoca su sexto Certamen Literario: 'SER Stevenson; Una de Piratas'
- » Títeres, cuentacuentos y concursos para animar a la lectura en Fuenlabrada
- » El festival Sonisphere de Getafe incorpora a tres nuevas bandas, entre ellas Saxon, pero se cae del cartel Ántrax

Videos Fotos video 1 de 1

Los videojuegos como forma de oci...



0:00 / 2:06

Los videojuegos como forma de ocio y aprendizaje

En unos meses esta mediateca de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Rey Juan Carlos en Fuenlabrada incorporará el videojuego como forma de docencia e investigación. El responsable del proyecto, Alfonso Cuadrado, mantiene que "una universidad joven" como la Rey Juan Carlos "no puede mantenerse al margen de las nuevas corrientes audiovisuales", y es que sólo en 2009 este sector facturó en España 1.200 millones de euros, y supuso el 53% del ocio audiovisual por delante del cine o la música.

La ludoteca y sus juegos servirán de apoyo a la asignatura "Imagen Sintética y Videojuegos", dentro del nuevo plan de estudios del grado de Comunicación Audiovisual. Del mismo modo contribuirán

a las materias de los master en "Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual" y el de "Cine, televisión y medios interactivos".

## Noticias agencia

 imprimir  enviar por email  Consultar + teletipos

> AREA: Ciencia y tecnología

25-03-2010 / 15:10 h

(Madrid) CIENCIA-TECNOLOGIA, TECNOLOGIA

### Universidad Rey Juan Carlos abre ludoteca con videojuegos de apoyo docente

"Los videojuegos son el formato multimedia de mayor éxito y relevancia del siglo XXI. Como producto cultural ya ha reclamado la atención de universidades americanas y europeas. Una universidad joven como la nuestra no podía mantenerse al margen de las nuevas corrientes audiovisuales", explica el profesor de Comunicación Audiovisual Alfonso Cuadrado.

Según un comunicado de la URJC, la ludoteca se incorporará a la mediateca de la Biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y servirá de apoyo a la asignatura "Imagen Sintética y Videojuegos", del nuevo plan de estudios del grado en Comunicación Audiovisual.

Además, será de utilidad para los alumnos de los másteres de "Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual" y de "Cine, televisión y medios interactivos".

Una de las modalidades para conseguir el material para la ludoteca será que, a cambio de que los alumnos puedan practicar con un nuevo videojuego con gafas estereoscópicas en 3D, deberán entregar un modelo original de otro para algunos de los formatos habituales de ordenadores y videoconsolas.

El juego se realizará en el Laboratorio de Animación e Imagen Sintética de la URJC, unas instalaciones que ofertarán pronto servicios de aprendizaje y producción de sistemas de animación e imagen 3D. EFE 1011013

# ***PROYECTOS DE INNOVACIÓN PARA LA DOCENCIA EN LA MEDIATECA DEL CAMPUS DE FUENLABRADA***

## **Universidad Rey Juan Carlos**

**Magdalena Nebot Boberg**  
magdalena.nebot@urjc.es

**Zoila Díaz-Maroto**  
mariazoila.diazmaroto@urjc.es

**Alfonso Cuadrado Alvarado**  
alfonso.cuadrado@urjc.es