

Creando tu propia ciudad. Videojuegos y Arquitectura

Carlos González Tardón. Coordinador de People & VIDEOGAMES.

carlos@carlosgonzalezardon.com

www.peopleandvideogames.com

Congreso: Ciudades europeas ante la globalización. Identidad, hibridación y posibilidades de la cultura.

11 de mayo de 9:30 a 11:45, Santiago de Compostela.



Resumen:

La relación de la arquitectura y los videojuegos se extiende a tres niveles básicos:

- 1) La creación y desarrollo de niveles o fases
- 2) Los videojuegos cuyo objetivo es la creación de ciudades y-o edificios
- 3) Los videojuegos cuyo objetivo o desarrollo no tiene que ver con la arquitectura pero que esta última es parte fundamental del desarrollo o las herramientas del juego.

El ser humano es curioso y creativo por naturaleza, además todo el mundo sabe “como se deben hacer bien las cosas”, por eso no es raro oír por la calle, “Si yo fuera alcalde, esta ciudad no sería tan fea”, “Si fuera rico sí que tendría una casa bonita y bien hecha”....

Esta posibilidad de hacer del condicional una realidad (aunque sea virtual) es la grandeza de los videojuegos, a través de ellos podemos extender nuestras ensoñaciones y los juegos infantiles de “hacer como sí” hasta el mundo de los adultos y, además, a temas que ni se nos habría ocurrido.

A través de esta corta charla veremos algunos ejemplos de videojuegos que son clave a la hora de entender estos tres niveles de arquitectura virtual y de reflexión y creación arquitectónica.

Breve Biografía:

Carlos González Tardón nació en Madrid en 1982 y se licenció en Psicología por la Universidad de Barcelona en 2004. Actualmente prepara su tesis doctoral sobre la inmersión en videojuegos. Ha trabajado en el diseño de diversos modelos de vida artificial, inteligencia artificial y robótica, publicando diversos artículos en estos campos. Su línea actual de investigación se desarrolla en el campo de la interacción humano-ordenador, sobre todo en lo que tiene que ver con el uso de los videojuegos, con varias publicaciones y programas ya realizados. Ha impartido seminarios, talleres y conferencias en lugares como el Instituto de Investigación de Inteligencia Artificial del CSIC, el Instituto Cervantes, la Complutense de Madrid, el Instituto Europeo de Design o el Máster de Desarrollo de Videojuegos en la Universidad Europea de Madrid, entre otros. Ha coordinado el festival ArsGames 2008 y



diseñó y coordinó las jornadas de formación Jóvenes y Videojuegos en colaboración con el Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha.

En 2007 fundó la iniciativa People & VIDEOGAMES, que actualmente coordina, cuyo objetivo es ofrecer asesoría y desarrolla y gestiona proyectos para diversas instituciones en el ámbito de los videojuegos. Más información en www.carlosgonzalezardon.com

Artículos relacionados:

<http://carlosgonzalezardon.com/Blog/?p=29>

<http://carlosgonzalezardon.com/Blog/?p=33>

<http://www.carlosgonzalezardon.com/publicaciones/publicaciones/Interaccion%20con%20Se%20Simulados%20Carlos%20Gonzalez%20Tardon.pdf>