

# Entre pantallas y realidades: una travesía por el universo audiovisual

Coodinadores:  
Javier Sierra Sánchez  
Sheila Liberal Ormaechea

**Mc  
Graw  
Hill**

Los contenidos de este libro pueden ser descargados, reproducidos, difundidos e impresos con fines de estudio privado, investigación y docencia, o para su utilización en productos o servicios no comerciales, siempre que se reconozca adecuadamente a los autores como fuente y titulares de los derechos de propiedad intelectual, sin que ello implique en modo alguno que aprueban las opiniones, productos o servicios resultantes. En el caso de contenidos que indiquen expresamente que proceden de terceros, deberá dirigirse a la fuente original indicada para gestionar los permisos.

### ENTRE PANTALLAS Y REALIDADES: UNA TRAVESÍA POR EL UNIVERSO AUDIOVISUAL

Coordinadores: Javier Sierra Sánchez y Sheila Liberal Ormaechea

ISBN-13 (impreso) 978-84-486-4532-8

ISBN-10 (impreso) 84-486-4532-4

MHID 978-000-85-0556-1

Depósito legal: M-14833-2024



Publicado por McGraw Hill

Edificio Oasis, 1.ª planta

Basauri, 17

28023 Aravaca (Madrid, España)

Tel. +34 91 1803000

www.mheducation.es

© 2024. Derechos exclusivos de McGraw Hill para manufactura y exportación. Este libro no puede ser re-exportado desde el país al que sea vendido por McGraw Hill.

Reservados todos los derechos. No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de McGraw Hill.

Directora de la Colección de Comunicación: Sheila Liberal Ormaechea

Coordinación editorial: Cristina Sánchez Sainz-Trápaga

Dirección General Sur de Europa: Gonzalo Lafuente Villamor

Maquetación: José María Muntané

Arreglos de interior: ESTUDIO, C.B.

Diseño de cubierta: Javier Sierra Sánchez y José M<sup>a</sup> Muntané

Arreglos de cubierta: Mar Nieto Novoa

Impresión: Liber Digital, S.L.



Impreso y encuadernado en ESPAÑA - Printed and bound in SPAIN

1234567890 - 24 25 26 27

Los nombres ficticios de compañías, productos, personas, personajes y/o datos que puedan haber sido aquí utilizados (en estudios de casos o ejemplos) no pretenden representar a ningún individuo, compañía, producto o situación de la realidad.

## Entre pantallas y realidades: una travesía por el universo audiovisual

Coordinadores

Javier Sierra Sánchez y Sheila Liberal Ormaechea



Madrid • Milán • Londres • México D.F. • Sídney • Singapur • Taipéi • Shanghai  
Seúl • Beijing • Hong Kong • Kuala Lumpur • Bangkok • Nueva York • Chicago  
Dubuque • Los Ángeles • Columbus • Bogotá • Nueva Delhi • Toronto • Dubái

# Contenido

REPRESENTACIÓN VISUAL DE LA CULTURA MEDIANTE INTELIGENCIA ARTIFICIAL. ESQUIVANDO EL VALLE INQUIETANTE	
Matías López-Iglesias, José Luis Carreño Villada, Sandra González Parra .....	11
UN EXAMEN DE LA DEMOCRATIZACIÓN DEL 'PUNTO DE VISTA': DE LA PERSPECTIVA RENACENTISTA A LA REALIDAD AUMENTADA	
Isabel Herrera-González .....	29
PATRIMONIO FOTOGRÁFICO Y MEMORIA CONTRA LA VIOLENCIA EN CARTAGENA DE INDIAS	
Adolfo Baltar-Moreno, Javier Bernabé-Fraguas .....	47
FROM GAMEPLAY TO HEARTPLAY: THE IMPORTANCE OF AFFECTIVE AI IN TRANSFORMING THE VIDEO GAME INDUSTRY AND PLAYER EXPERIENCE	
Ricardo Fernández-Rafae, Macarena Cuenca-Amigo, Alazne Mujika-Alberdi .....	67
ANÁLISIS Y TENDENCIAS DE LA ACCESIBILIDAD AAA EN LOS GAME AWARDS 2023	
Kim Martínez García .....	85
LA BÚSQUEDA DEL GESAMTKUNSTWERK EN LA ENSEÑANZA DEL BINOMIO ARTE Y VIDEOJUEGOS	
María de Iracheta Martín, Rubén Cantos Leal, Noel Pradana Sánchez .....	99
EL PODCAST "HISTORIAS DE PERGAMINO". UN PROYECTO DE MARKETING SONORO PARA LA COMERCIALIZACIÓN DEL CAFÉ EN HONDURAS	
Emma Camarero Calandria .....	117
BRANDED GAMES: DEMARCATING THE USE OF DIGITAL GAMES IN THE MARKETING ECOSYSTEM	
Laura Cañete Sanz .....	135
EL NOTICARIO CINEMATOGRAFICO ESPAÑOL (NO-DO) COMO FUENTE HISTÓRICA PARA EL ESTUDIO DE LA VIDA Y OBRA DE SALVADOR DALÍ	
Francisco Cabezuelo-Lorenzo .....	153
PROMOCIÓN DEL JUEGO RESPONSABLE A TRAVÉS DE MENSAJES: PROPUESTA EXPERIMENTAL DESDE LA NEUROCIENCIA DEL CONSUMIDOR	
Francisco Luis Sánchez-Fernández, José-Ángel Ibáñez-Zapata, María-Isabel Viedma-del-Jesús, Luis-Alberto Casado-Aranda .....	165

# LA BÚSQUEDA DEL GESAMTKUNSTWERK EN LA ENSEÑANZA DEL BINOMIO ARTE Y VIDEOJUEGOS

**María de Iracheta Martín**

UCM. Madrid. España

**Rubén Cantos Leal**

UDIT. Madrid. España

**Noel Pradana Sánchez**

UDIT. Madrid. España

## RESUMEN

La industria de los videojuegos se encuentra en una constante búsqueda de innovación y excelencia ante la vertiginosa evolución de las nuevas tecnologías, siendo la interacción entre el arte y los videojuegos, un motor clave en este proceso. El conocimiento de las técnicas y lenguajes del dibujo, la animación o el lenguaje audiovisual, convertirán un videojuego en una experiencia completa. Aún queda mucho por explorar en la integración efectiva de estas disciplinas desde el punto de vista de la formación educativa. Este estudio propone como objetivo principal explorar cómo la sinergia entre estas artes puede revolucionar la creación de videojuegos y la docencia para los futuros creadores.

Esta unión se convertirá en la motivación pedagógica para las asignaturas de Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D, (CFGS); Tecnologías Digitales del Grado de Bellas Artes y Guion y Narrativas Interactivas del Grado de Diseño de Videojuegos.

La experiencia compartida tras el debate, la reflexión y la unión entre disciplinas, han mejorado la visión holística del alumnado, siendo la principal conclusión que la integración de arte, tecnología y motivación será aún más imprescindible en las enseñanzas de diseño y desarrollo de videojuegos.

## PALABRAS CLAVE

Videojuegos; arte; enseñanza; motivación; creatividad