

# Lo Lúdico Como Medio.

Hosted by [lear.to/ler](#) · [#SeminarioTF](#)

[Overview](#) [Submissions](#) [Community](#) [Screenshots](#) [Submission feed](#)

This jam is now over. It ran from February 12th 2022 at 9:00 AM to February 13th 2022 at 9:00 AM.



**FEB 2022**

**Tesis y  
videojuegos.  
Seminario  
Tecnologías  
Filosóficas**

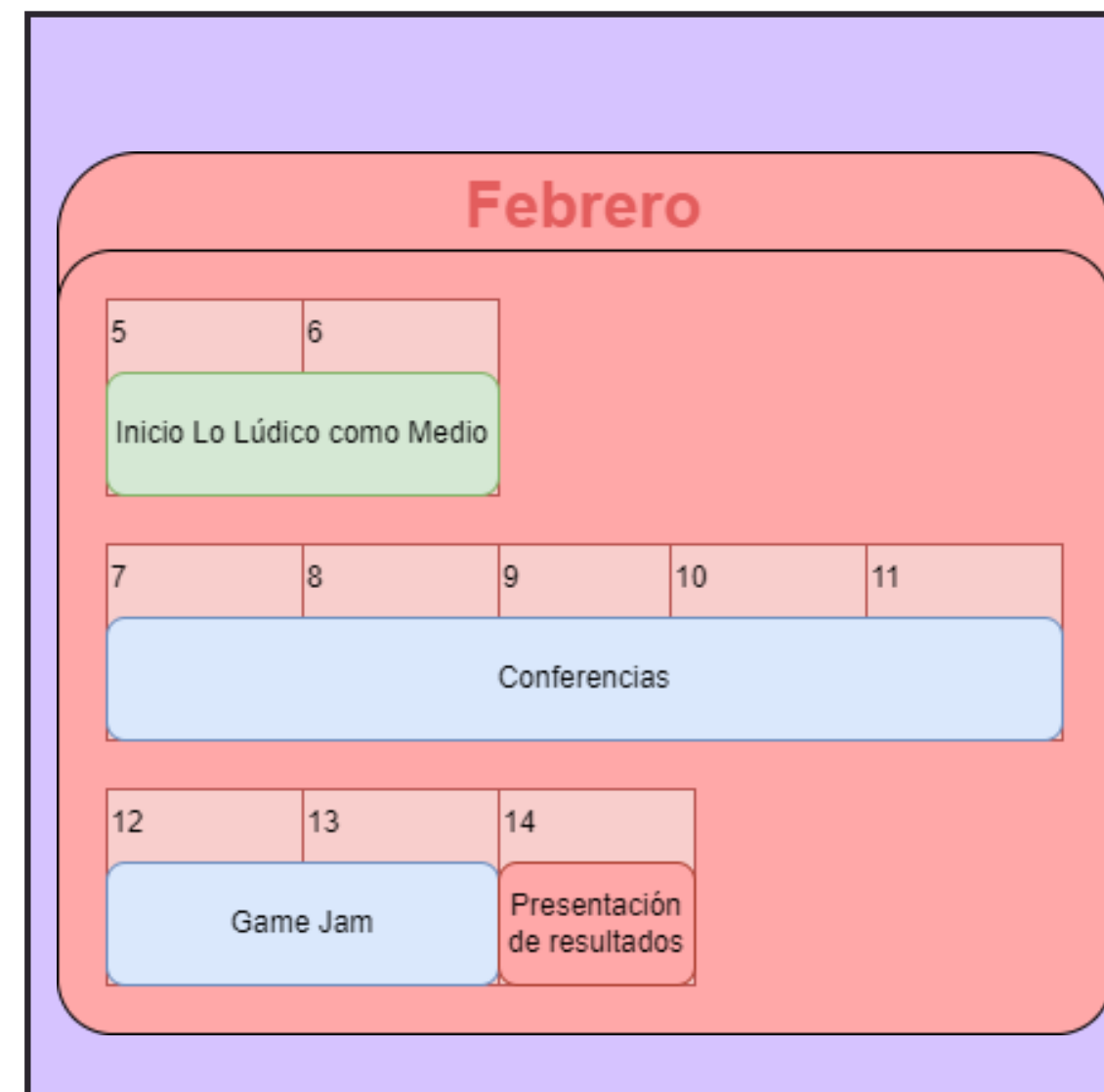


# Indice

- Introducción
- Game Jam ¿Qué es?
- Proceso del Game Jam Lo Lúdico como Medio
- Desarrollo del Game Jam
- Resultados del Game Jam
- Conclusiones y observaciones

# Introducción

El jam Lo Lúdico como Medio sirvió como un espacio para pensar al videojuego como medio de expresión y desarrollo de ideas filosóficas. Durante una semana, del 7 al 11 de febrero, hubo conferencias que abarcaron temas de Game Studies, diseño de videojuegos, filosofía y videojuegos. El Jam se realizó en el fin de semana del 12 al 14 de febrero del 2022.





# Game Jam ¿Qué es?

# ¿Qué es un Game Jam?

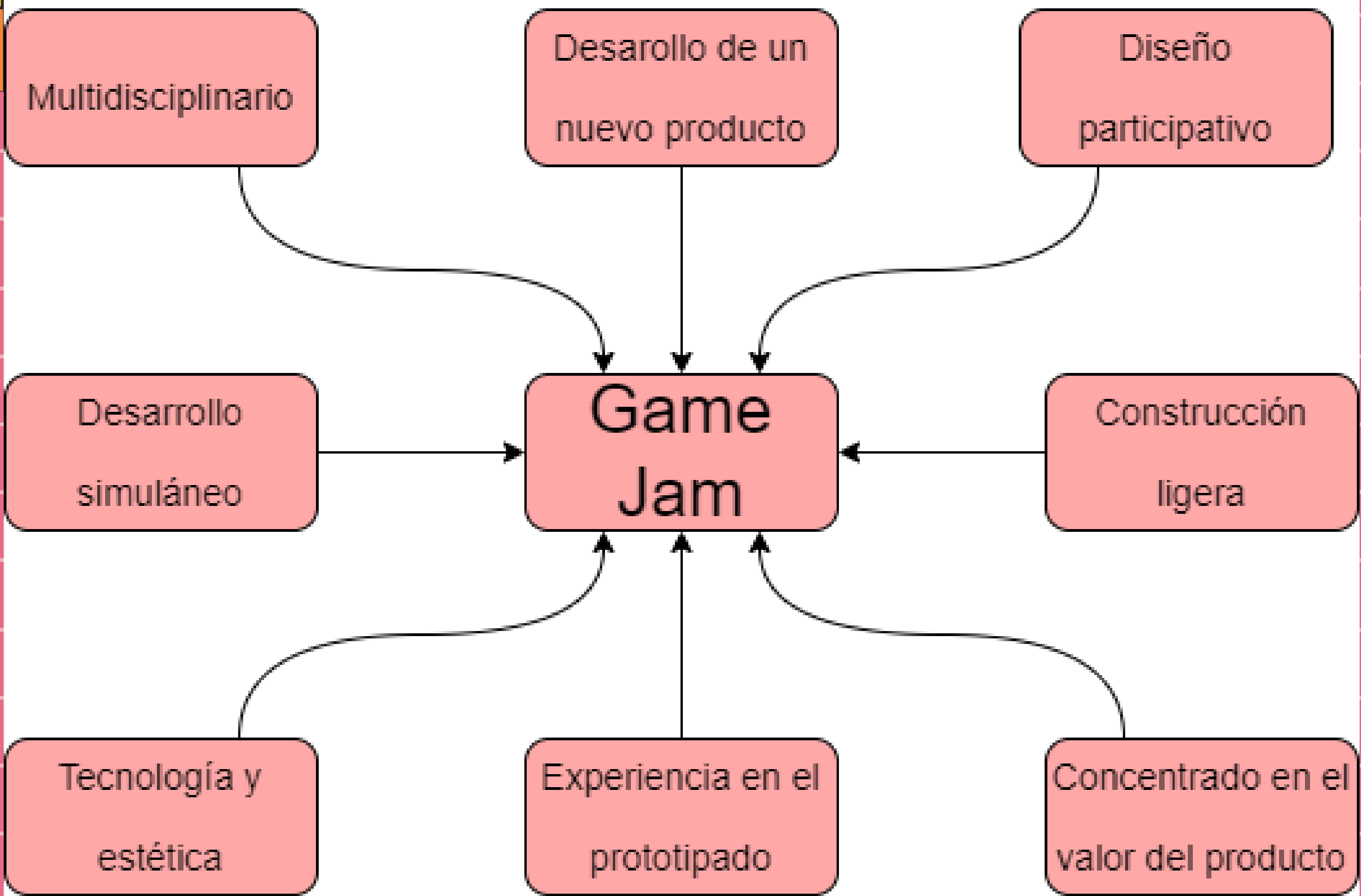
Definición y características



Evento de creación acelerada de un videojuego, en donde es creado en un periodo corto de tiempo y explorando diferentes temas y el resultado es compartido públicamente (Kultima, 2015).



Elementos del Game Jam (Musil et. al., 201)



**Diseño experimental del videojuego  
en poco tiempo**

**Abierto a todos los participantes**

**Tener un tema escogido previamente**

**Grupos pequeños de participantes**

**Importancia en el concepto**

Recomendaciones para creación de Game Jam (Contreras y Erguia Gómez, 2022).

# Preparativos

## Difusión



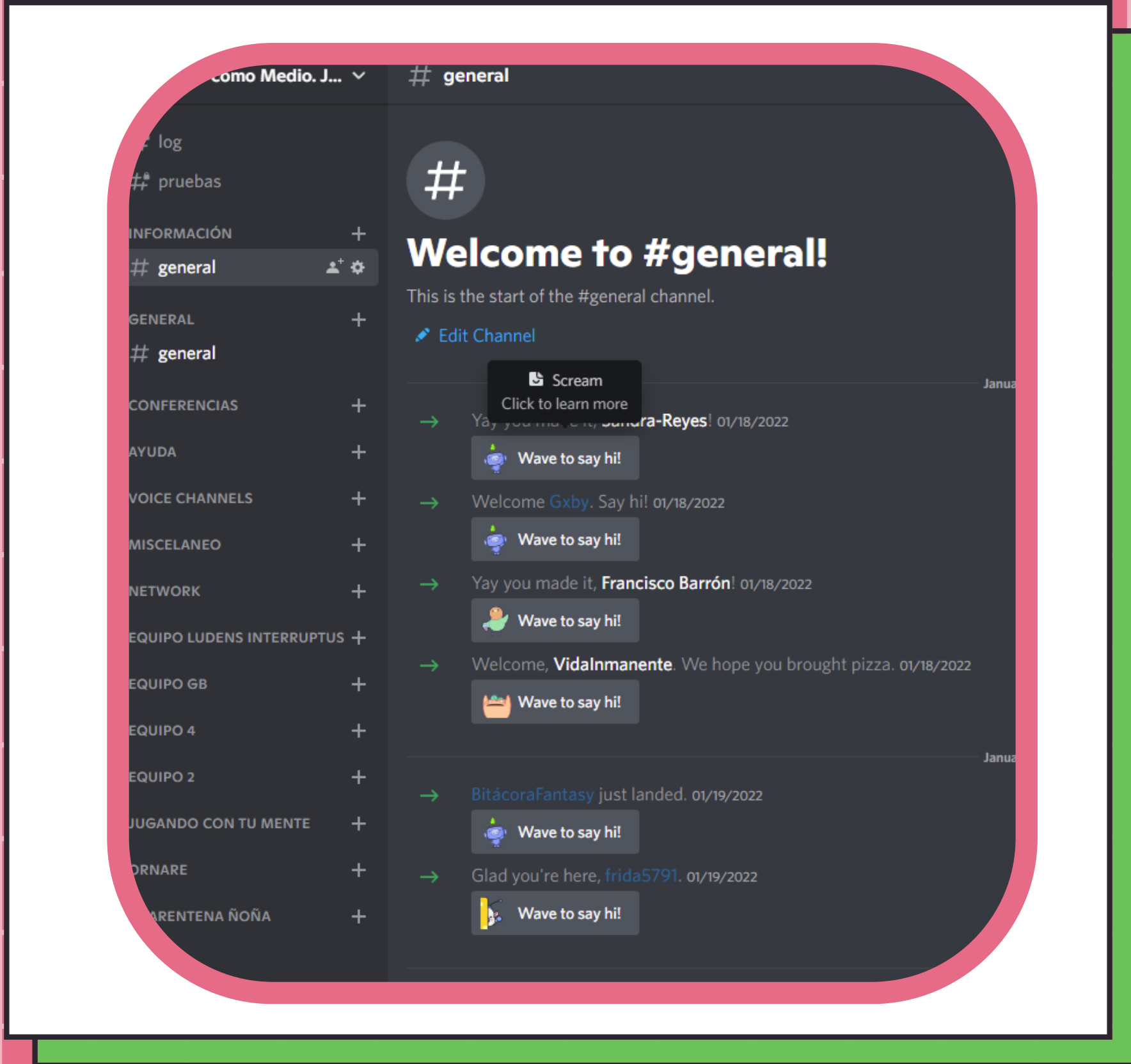
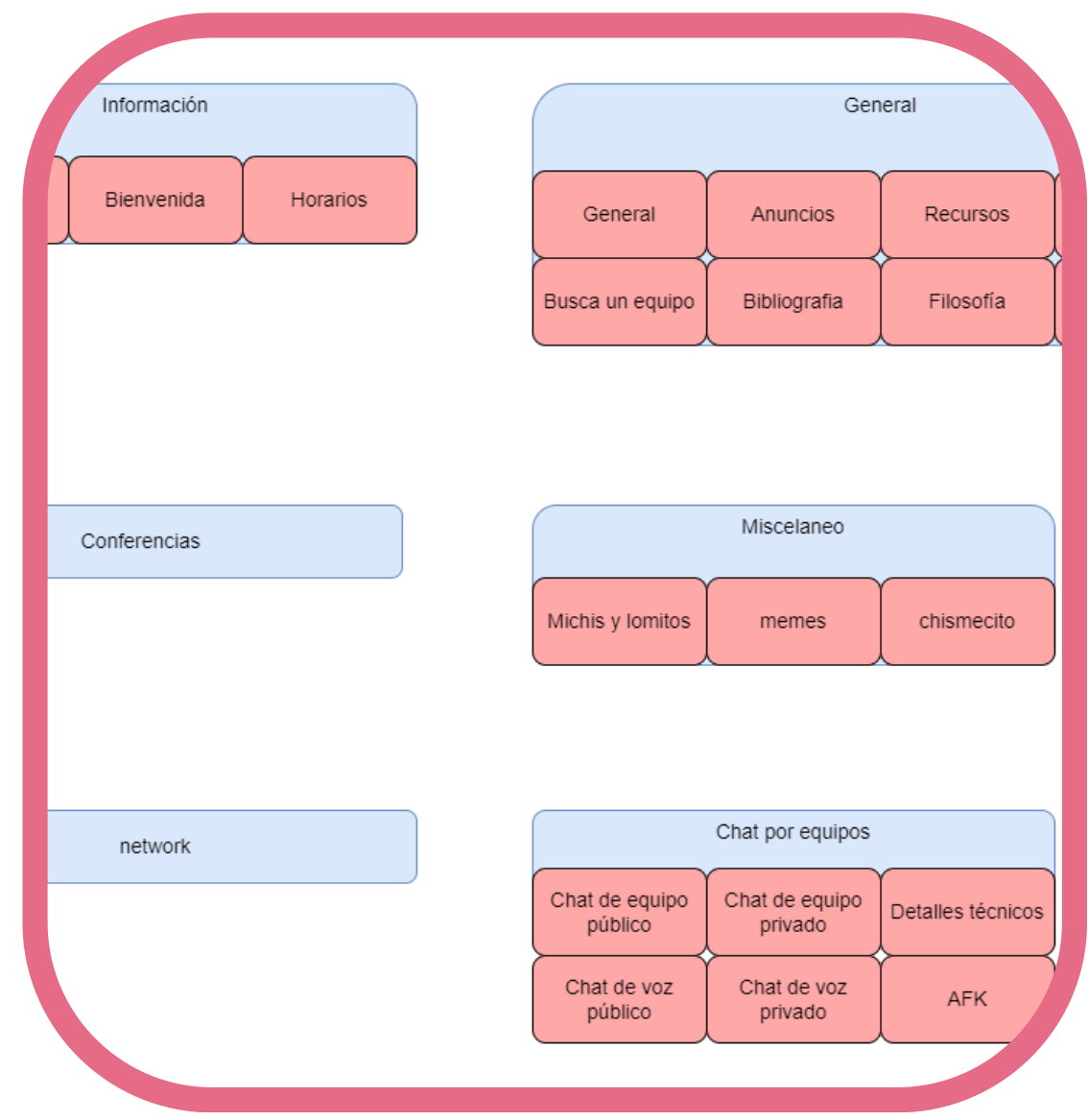
## Desarrollo



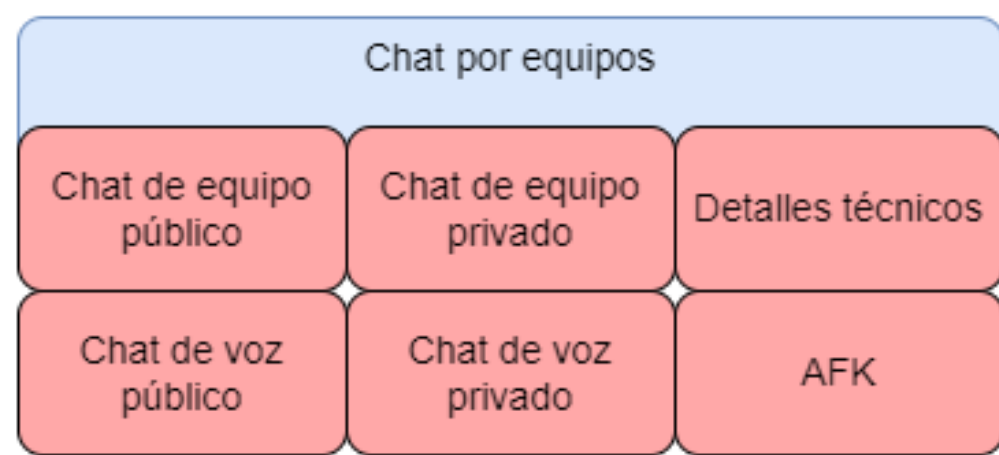
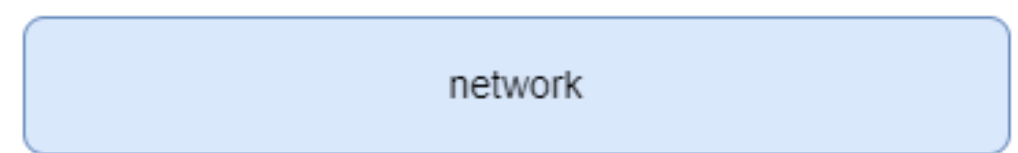
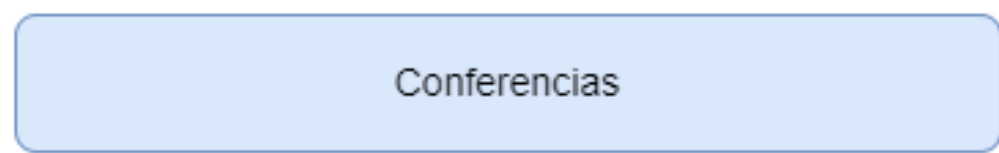
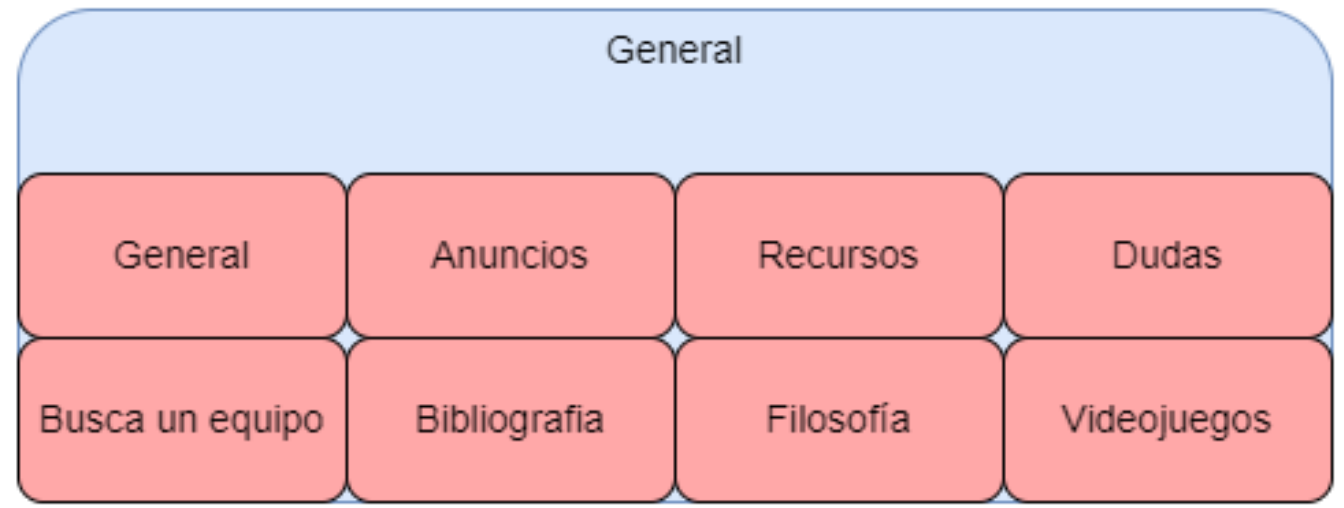
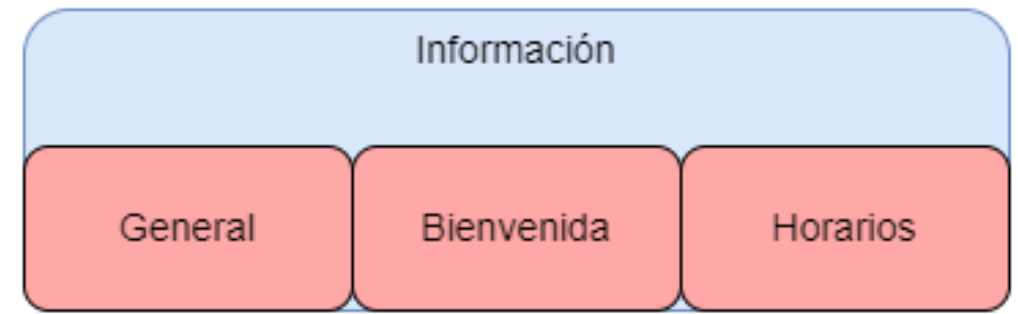


# Proceso del Game Jam

## Organización en Discord







# Conferencias

07/FEB/2022  
10:00 (SCT)



**Dr. Manuel Dario Palacio Muñoz**  
*De Parménides al Walking Simulator: Ideas Filosóficas para el Diseño de Videojuegos*

08/FEB/2022  
10:00 (SCT)



**Dr. Phillip Penix-Tadsen**  
*Jugando con la Frontera: Pensamientos Sobre los Videojuegos y la Inmigración.*

09/FEB/2022  
10:00 (SCT)



**Mtra. Leticia Luna Tlatelpa**  
*Tentación en el Desierto. Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación de Conocimiento Histórico*

10/FEB/2022  
10:00 (SCT)



**Dra. Ruth S. Contreras**  
*Claves para entender la economía compartida en la Industria del videojuego*

11/FEB/2022  
10:00 (SCT)



**Lic. Luis Leonardo León Flores**  
*Entendiendo el Lenguaje de los Videojuegos: Expresando Mediante Mecánicas.*

07/FEB/2022  
16:00 (SCT)



**Dra. Blanca Estela López Pérez**  
*El Videojuego y el Origen de la Tragedia de Nietzsche*

08/FEB/2022  
16:00 (SCT)



**Lic. Diana Rodríguez Aparicio**  
*Mujeres en la Industria de los Videojuegos*

09/FEB/2022  
16:00 (SCT)



**Lic. Antonio Domínguez**  
*El problema de la amistad en el videojuego*

10/FEB/2022  
16:00 (SCT)



**Mtra. Yocelín A. Hernández Linares**  
*Diseño Centrado en el Usuario y Desarrollo de Protopersonas*

11/FEB/2022  
16:00 (SCT)



**Lic. Luis Alberto López Valdés**  
*El Fantasma: Dos Estratos, Una Experiencia de la Medialidad*

## **Participantes**

**83 participantes**

**7 Equipos**

**Equipo Ludens Interruptus**

**Equipo GB**

**Equipo 4**

**Equipo 2**

**Equipo Jugando con tu Mente**

**Equipo Ornare**

**Equipo Cuarentena Ñoña**

# Proyectos



## Ornare

pao.owo, Kurei-chan, jazmin.gj, GxbySkullz

Alguien o algo me prometió otra oportunidad, un lienzo en blanco... Un huevo.



## La Caverna

GamesZane

Juego sobre Filosofía creado para la GameJam "Lo Lúdico Como Medio".



animanoir, lonsolo



## Socratic Lovers

phybra

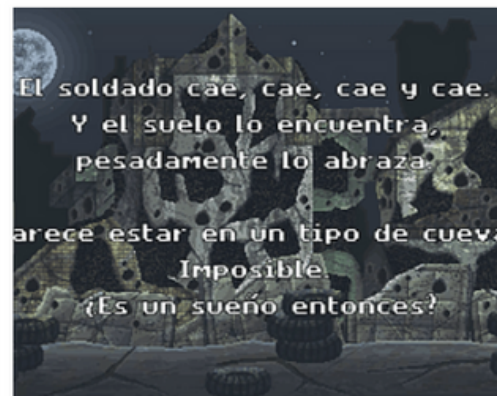
Una historia de amor y helados.



## Nubladito

BaraCommando

Nu despertó en un lugar desconocido. Algo no está bien y es difícil saber hasta que momento se pondrá peor.



## Alma en Conflicto

Julián, antomx

Juego de Plataforma 2D



## Super Consultoría Filosófica Virtual Turbo EX: Edición de Campeonato

GxbySkullz, Samio, qvin

Cuestionario que invita al usuario a preguntarse por sus posturas filosóficas y