

**Curso: Jóvenes y Videojuegos.
Del 25 al 27 de marzo de 2009. Toledo.
Carlos González Tardón**

Coordinador de *People & VIDEOGAMES*

www.carlosgonzalezardon.com || www.peopleandvideogames.com

Organizado por:

Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha
Instituto de Consumo de Castilla-La Mancha
Observatorio Juvenil del Consumo

Diseño, Gestión, Coordinación: *People & VIDEOGAMES*



Destinatarios:

Consejos Locales de Juventud

Responsables o Miembros de Asociaciones Juveniles

Puntos y Centros de Información Juvenil

Responsables de Escuelas de Animación Juvenil

Asociaciones de Consumidores

Oficinas Municipales de Información al Consumidor

Cualquier persona interesada que trabaje para el colectivo juvenil o el tema de consumo.

PLAZAS LIMITADAS

Alojamiento y manutención incluido.

Descripción:

Introducción:

Actualmente casi uno de cada tres españoles juega de forma regular con videojuegos. La barrera de “es una actividad para niños” ha sido rota. Por la calle y en las casas podemos ver a gente jugando, desde abuelos con sus nietos en la Wii a mujeres adultas con el Brain Training. Pero, ¿qué sabemos realmente de este fenómeno?, ¿estamos comprando los videojuegos adecuados para nuestros hijos, sobrinos y nietos?, ¿la forma y el tiempo que los usamos es el adecuado?, ¿jugamos de forma saludable?, ¿se pueden aplicar para otras cosas que no sea jugar?, ¿es una salida laboral factible?... Existen muchas dudas y, sobre todo, muchos temores debido a la falta de información rigurosa y accesible sobre esta forma de ocio.

Estas jornadas tienen el objetivo de contestar algunas de esas preguntas por medio de un diálogo entre especialistas en este campo y los asistentes, que podrán plantear los temas que les interesen. Además se dará una serie de recursos para poder disfrutar de este fenómeno en auge, de una forma saludable y productiva.

Objetivos:

- Exponer la actual extensión de su uso a nivel mundial.
- Tratar los temas clave que generan alarma social: Violencia y Adicción. Realidad y ficción sobre los niños violentos, diferencias entre uso, abuso y dependencia, etc.
- Herramientas para la buena adquisición y uso del videojuego. ¿Cómo comprar un videojuego y cómo usarlo? Código PEGI, mercado de segunda mano, posición de la pantalla, tiempo de exposición, etc. ¿Cómo jugar con un videojuego? Tiempo de uso, ejercicios para la conservación de la visión, ubicación de la pantalla, postura, etc.
- El videojuego como salida laboral. En un periodo de crisis como el que nos encontramos, existe una carencia enorme de personas especializadas en la realización de videojuegos, que además pueden provenir de distintos ámbitos, como puede ser la filología, bellas artes, ciencias económicas, etc., esto hace que los videojuegos sea un mercado laboral fértil pero desconocido para la mayor parte de la población.
- El videojuego como recurso educativo. En este punto se presentarán distintas iniciativas, la mayor parte de ellas de carácter gratuito, con las que se puedan tratar diversos temas de actualidad, como puede ser la actual guerra de Iraq y sus repercusiones, la obesidad, etc. Además se presentarán otros programas que pueden servir para mejorar nuestras habilidades delante del ordenador, como pueden ser los juegos de mecanografía.

- Dar un marco histórico del videojuego y su importancia en el mundo de la informática.

Metodología:

Este conjunto de talleres y charlas-debate son completamente abiertos, con ello se pretende que las inquietudes de los participantes sean contestadas de la forma más personalizada posible.

Los talleres, además, tendrán una importante parte práctica ya que es la metodología óptima para adquirir las herramientas necesarias para encarar el buen uso de los videojuegos y su compra.

Planificación:

Miércoles, 25 de Marzo de 2009:

09:00-09:30 Acreditaciones. Albergue Juvenil “Castillo de San Servando”

09:30-10:00 Presentación de las Jornadas.

10:00-10:30 Pausa - Café

10:30-12:00 Charla: Introducción a los Videojuegos.

(D. Carlos González Tardón, Coordinador de People & Videogames)

12:00-14:00 Taller: El Videojuego Educativo.

(D. Carlos León, Profesor de la Universidad Complutense de Madrid)

16:00-19:00 Charla: El Videojuego en España.

(Dr. Joaquín Pérez, Profesor de la Universidad Europea de Madrid,
Director del Observatorio del Videojuego)

Jueves, 26 de Marzo de 2009:

09:00-11:15 Taller: El Videojuego como Herramienta.

(D. Flavio Escribano, Director de Ars Games)

11:15-11:45 Pausa - Café

11:45-14:00 Taller: Violencia y Videojuegos.

(Dña. Lara Sánchez Coterón, Investigadora de la Universidad Complutense de Madrid)

16:00-19:00 Charla: Jugar Saludablemente.

(D. Carlos González Tardón, Coordinador de People & Videogames)

Viernes, 27 de Marzo de 2009:

09:00-11:30 Taller: ¿Cómo Comprar un Videojuego?

(D. Carlos González Tardón, Coordinador de People & Videogames)

11:30-12:00 Pausa - Café

12:00-13:00 Conclusiones.

13:00-14:00 Clausura.

*** Se realizarán descansos durante las charlas y talleres.*

Coordinador:

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. 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 y la psicología del videojugador, con varias publicaciones, talleres y conferencias. Actualmente coordina la iniciativa **People & VIDEOGAMES**. Más información: www.carlosgonzalezardon.com

People & VIDEOGAMES es una iniciativa que nace en 2007 como respuesta a la necesidad de información rigurosa sobre el fenómeno del videojuego por parte de la población y las instituciones. Su campo de intervención pasa desde la organización de jornadas y talleres de divulgación al desarrollo de videojuegos para instituciones. En la actualidad trabaja y colabora con diversas instituciones y colectivos, como son Casa Asia, el Master de Videojuegos de la Universidad Europea, el festival Ars Games, La Casa Encendida entre otras. Más información en www.peopleandvideogames.com

FICHA DE INSCRIPCIÓN	
Por favor, siga estas instrucciones	
Rellene todos los apartados de la ficha. Repase la ficha antes de enviarla. Las solicitudes incompletas no podrán ser tenidas en cuenta en el proceso de selección y serán archivadas sin más trámites. Envíe su solicitud por fax al 925215903 o por correo electrónico al e-mail: observatorio@cjclm.org.	
Nombre del curso que solicita	Lugar de realización
CURSO: JÓVENES Y VIDEOJUEGOS	TOLEDO

Datos del/la solicitante

Apellidos:	
Nombre:	DNI:
Teléfono/s:	e-mail:
Titulación académica:	
Fecha de nacimiento:	
Situación laboral:	Centro de trabajo:
	Puesto de trabajo actual:
Dirección de contacto: C/	nº Código Postal:
Localidad:	Provincia:
Necesidades del/la participante: marcar con una X	
- Alojamiento: día 25-03-09 <input type="checkbox"/> día 26-03-09 <input type="checkbox"/>	
- Comida: día 25-03-09 <input type="checkbox"/> día 26-03-09 <input type="checkbox"/> día 27-03-09 <input type="checkbox"/>	
- Cena: día 25-03-09 <input type="checkbox"/> día 26-03-09 <input type="checkbox"/>	
- Otras (indicar necesidades específicas. Se valorará la posibilidad de dar respuesta a las mismas) :	
DECLARO que son ciertos todos y cada uno de los datos contenidos en la presente solicitud de inscripción.	
<u>Fecha:</u>	<u>Firma del/la solicitante:</u>

Los DATOS DE CARÁCTER PERSONAL que se faciliten mediante este formulario quedarán registrados en el fichero "USUARIOS DEL CJCLM", inscrito en Registro General de Protección de Datos, cuyo responsable es el Consejo de la Juventud de Castilla La Mancha. Los datos aportados se utilizarán para gestionar esta convocatoria de acción formativa e informar de otras actividades similares organizadas por el mismo Consejo de la Juventud. Los interesados pueden ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante dicho responsable, con dirección en C/ Garcilaso de la Vega, 3. 45002 de Toledo.