

La UV acull un congrés que analitza la integració de l'art en els videojocs

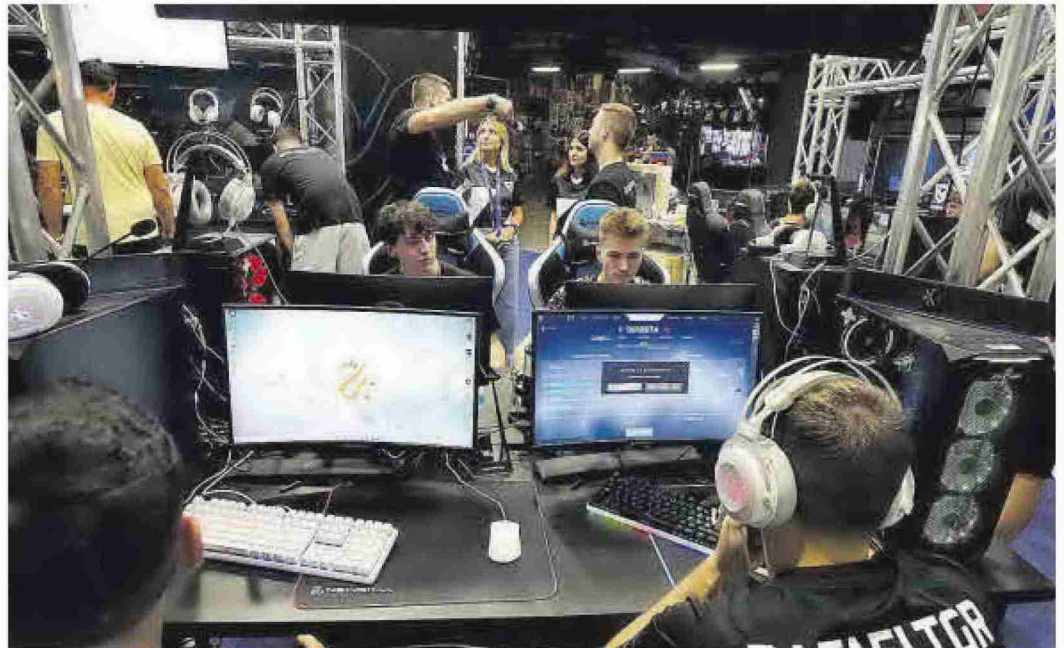
► La Facultat de Filosofia acull els dies 20, 21 i 22 de setembre el seté congrés Internacional de Videojocs i Educació ► La iniciativa està organitzada per la Càtedra Ludificació i Govern Obert

M.ESPÍ. VALÈNCIA

■ La Facultat de Filosofia i Ciències de l'Educació de la Universitat de València acull els dies 20, 21 i 22 de setembre el seté congrés Internacional de Videojocs i Educació. La iniciativa està organitzada per la Càtedra Ludificació i Govern Obert (impulsada per la Universitat de València i l'Ajuntament) i el Grup Internacional d'Investigadors Associació ALFAS.

Segons els organitzadors, els videojocs són «eines transformadores que han anat adquirint cada vegada més notorietat en la societat, no sols com un objecte d'entreteniment sinó també com una eina de formació. Es tracta d'aportar per a la transformació digital en àmbits com l'educació, la cultura, l'art, la inclusió social, la innovació i el treball».

Des del primer congrés, els successius CIVE (Congrés internacional de Videojocs i Educació) pretenen afavorir la implicació i la trobada de tots aquells professionals encarregats de la formació de noves generacions procedents de diversos àmbits disciplinaris i nivells educatius, dels professionals que desenvolupen les seues funcions de formació en l'educació no formal, dels creadors i desenvolupadors de videojocs, així com la participació dels estudiants.



Assistents a un festival de videojocs realitzat a València.

FRANCISCO CALABUIG

La present edició té com a lema 'Art, ciutat i videojocs', amb la intenció de generar un diàleg per a posar en valor l'art i la ciutat en el món dels videojocs, com també el de l'acadèmia que estudia el videojoc «com a producte cultural i educatiu».

Amb el propòsit de facilitar la participació al major nombre de profes-

sionals interessats, el congrés obri la modalitat en línia que romandrà oberta durant 20 dies perquè investigadors i professionals de tot el món puguen presentar els seus treballs, debatre i establir intercanvis durant les 24 hores dels dies que romanga activa.

Amb motiu d'aconseguir la ma-

yor difusió dels treballs, els articles acceptats es publicaran en l'espai web del congrés amb un ISBN i una llicència mitjançant la qual els autors retenen el copyright sobre la seua obra i permeten la lliure i gratuïta difusió sempre que se cite l'autor, siga sense ànim de lucre i l'obra no siga modificada.