



LET'S PLAY

Comisarios | Curators: Carlos Brenes, Pedro Medina
Coordinadoras | Coordinators: Paula Ampuero, Elena Velasco
Departamento de Comunicación | Communication Department: Marisa Santamaría, Juana Muñoz, Irene Porras
Gráfica | Graphics: Creatividad IED Madrid
Montaje | Set-up: Logística IED Madrid
Traductora | Translator: Joanna Porter
Portada | Cover: María Palomo, Noelia Ramos, Creatividad IED Madrid

Agradecimientos | Acknowledgements: Eugenia Alcorta, Daniel Caiza, Eduardo Caiza, Jorge Cano, Enrique Díaz, Thiago Esquivel, David Fonseca, Alfonso Gallardo, Raquel García, Antonio Guzmán, Madalin Ilie, Manuel Jiménez, Jesús Latuff, Josina Llera, Natalia López, Riccardo Marzullo, Javier Maseda, Héctor Moratilla, Felice Morelli, José Piquero, Ángela Ramos, Enrique Rivera, Manuel Rodríguez, Irene Orozco, Marta Orozco, Raúl Ortega, Jesús Santos, Jaime Yaguana... y todos los profesores del Área Digital

IED Madrid
Palacio de Altamira
Flor Alta 8
28004 Madrid

iedmadrid.com abreelojo.com



LET'S
PLAY!

Exposición del 29 de abril hasta el 28 de mayo de 2010
Gabinete de Exposiciones del Palacio de Altamira



Exposición

del 29 de abril hasta el 28 de mayo de 2010

El IED Madrid lleva una década acercando a sus alumnos las problemáticas inherentes al videojuego a través de proyectos de gran valor didáctico, diseñando y produciendo experiencias complejas de usuario. La presente exposición muestra una selección de videojuegos del Área Digital con la *suite KUUB* y el premiado *Capitán Ozono*, así como las recientes incursiones de la escuela en el terreno de las instalaciones y el diseño de experiencias interactivas de alto nivel.

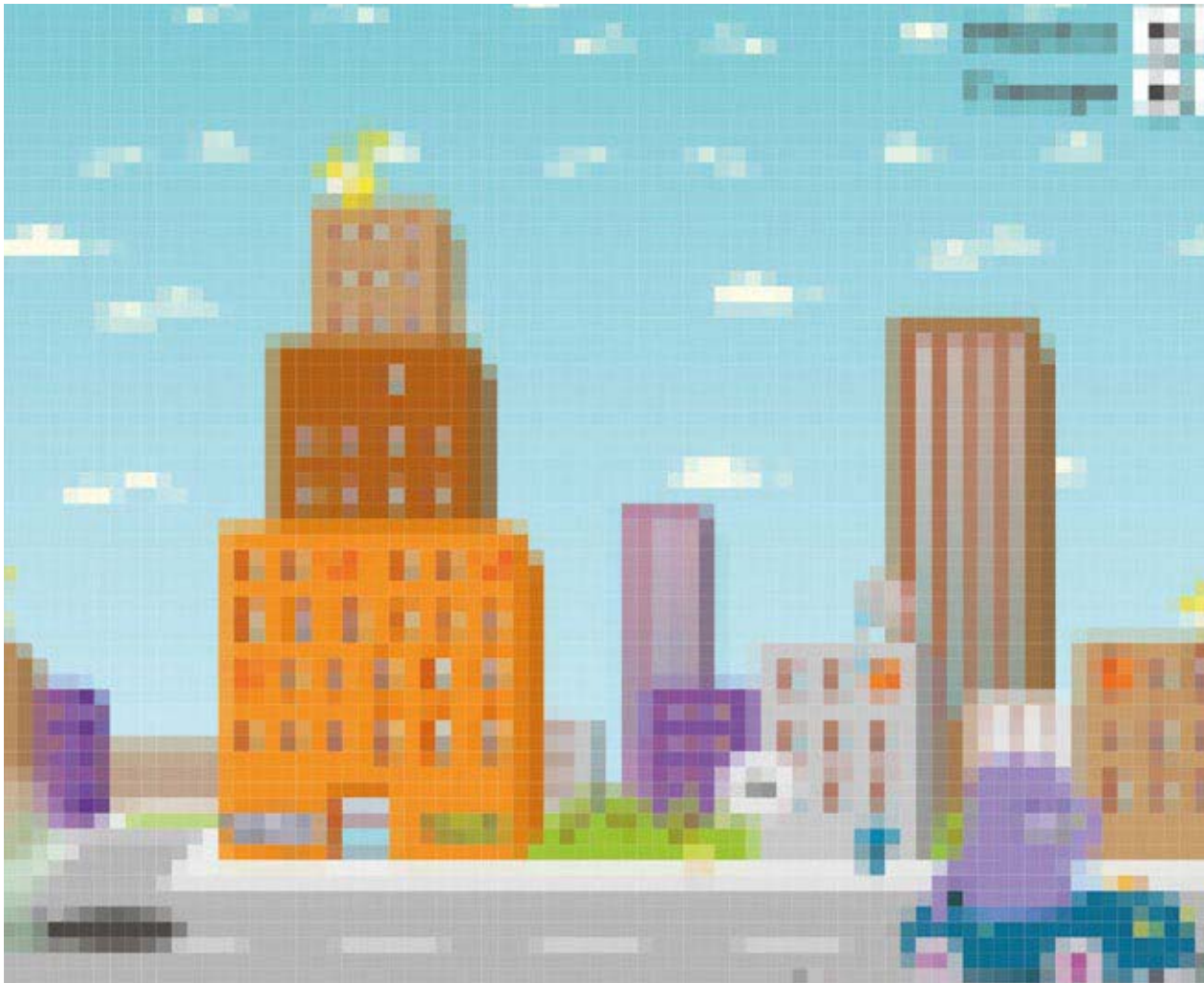
El IED Madrid es un observatorio donde se piensa y diseña el futuro, es un centro cultural y de investigación integrado y abierto a la ciudad de Madrid y al contexto internacional, un espacio donde las ideas creativas cobran vida y se convierten en el elemento de conexión entre disciplinas artísticas, científicas y sociales.

Exhibition

on display between the 29th of April and the 28th of May, 2010

The IED Madrid has spent the last decade exposing its students to the issues which underlie videogames through a series of highly educational projects, with the aim of designing and conveying to the user a range of complex experiences. This exhibition is made up of a selection of videogames from the Digital Area, with *suite KUUB* and *Capitán Ozono* [Captain Ozone], which has received a great many awards, as well as the school's recent incursions into the field of installation and the design of high-level interactive experiences.

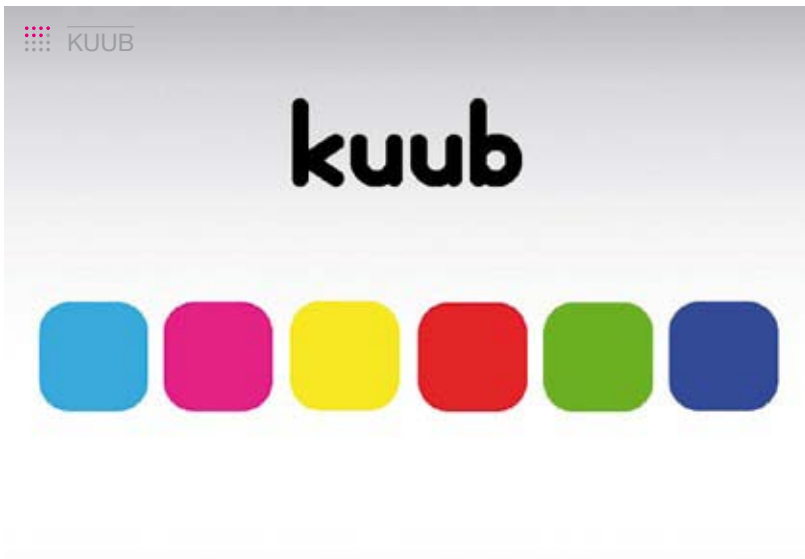
IED Madrid is an observatory from where the future is considered and designed, is a research and cultural centre integrated within and open to the city of Madrid and the international context, an area where creative ideas come to life and which brings together arts, sciences and social disciplines.



Tel. +34 91 448 04 44
iedmadrid.com
info@madrid.ied.es

Palacio de Altamira
Gabinete de Exposiciones

iedmadrid.com



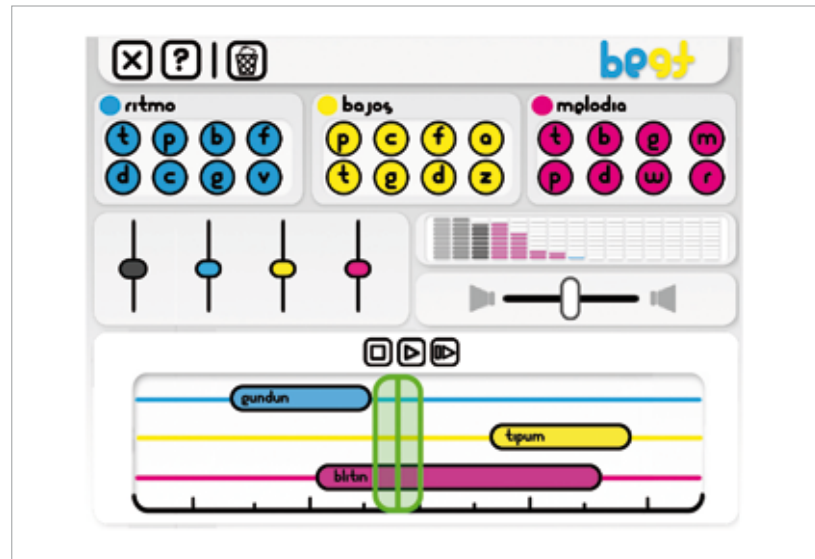
01 | KUUB

Promoción 2005-2008

Class of 2005-2008

Una aplicación interactiva orientada a niños incorpora infinidad de consideraciones, a las que un creativo debe responder para que el desarrollo de productos infantiles no caiga en los tópicos habituales. El proyecto *KUUB* no se limita a los conceptos con los que la pedagogía tradicional trata las fases del crecimiento, sino que va más allá, planteando un juego orientado a que el niño pueda estimular su creatividad y sus habilidades psicomotrices.

An interactive application aimed at children entails an infinite number of considerations, to which a creative must respond in order to prevent the development of children's products from relying on the usual clichés. The *KUUB* project is not limited to the concepts with which traditional pedagogy deals with each developmental stage, and goes far beyond them, proposing a game intended to stimulate the creativity and psychomotor skills of the child.



02 | BEET

Manuel Asín, Alejandro Baqué, Álvaro del Coso, Jorge Delgado

Componer una canción está al alcance de los niños mediante esta aplicación, que permite crear y acompañar diferentes pistas de audio.

This application gives children a chance to compose a song, by creating and marking out the rhythm of several audio tracks.

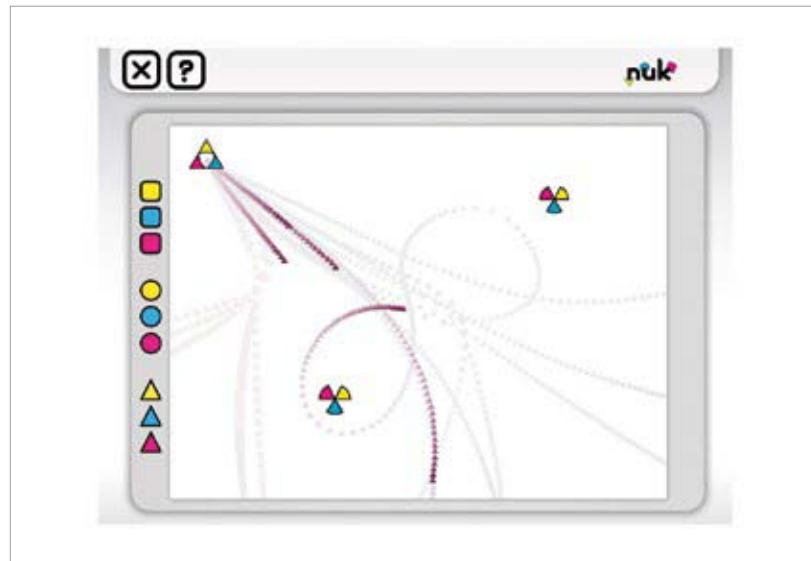


03 | BOING

José Luis González, Alba Larrea, Iratxe Lezameta

Generar composiciones aleatorias con formas circulares que se pueden lanzar contra las paredes, reescalar y aumentar en número y colores, son las características de esta propuesta donde dibujar es un juego de niños. El trazo se reemplaza por la física que, sumada a un menú sencillo, logra dotar de credibilidad esta experiencia de usuario.

The aim of this proposal is to generate random compositions with circular shapes, which can be thrown against walls, rescaled and produced in a range of colours and quantities, making drawing as easy as child's play. The pencil line is replaced by physics, which, along with a simple menu, lends the user experience great realism.

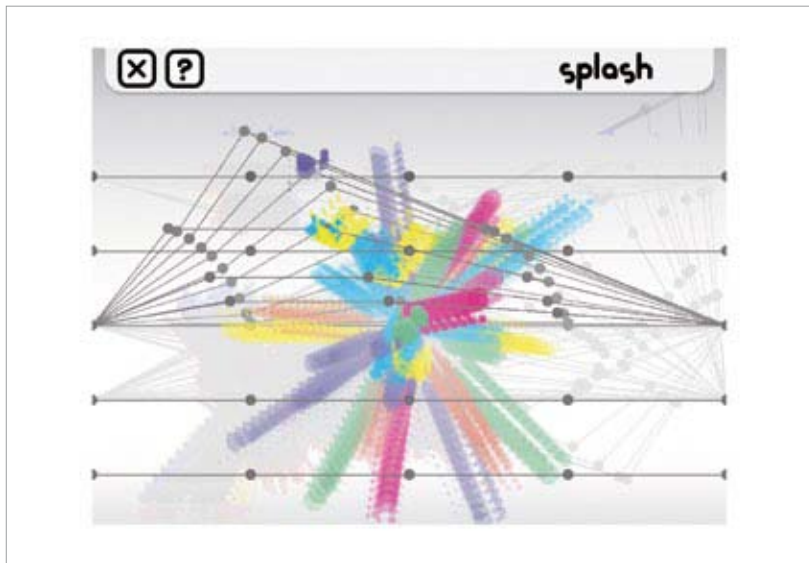


04 | NUK

Rafael Gálvez, Carlos Varilla, Rodrigo Ventura

Los conceptos físicos y la matemática elemental articulan el funcionamiento de esta aplicación, donde corrientes de colores y formas, que el usuario puede elegir mediante un sencillo menú, dibujan trayectos condicionados por dos generadores de atracción.

Physics concepts and elementary mathematics are the elements which articulate the operation of this application, in which currents of colours and shapes, which the user can select from an easy-to-use menu, draw trajectories defined by two attraction generators.

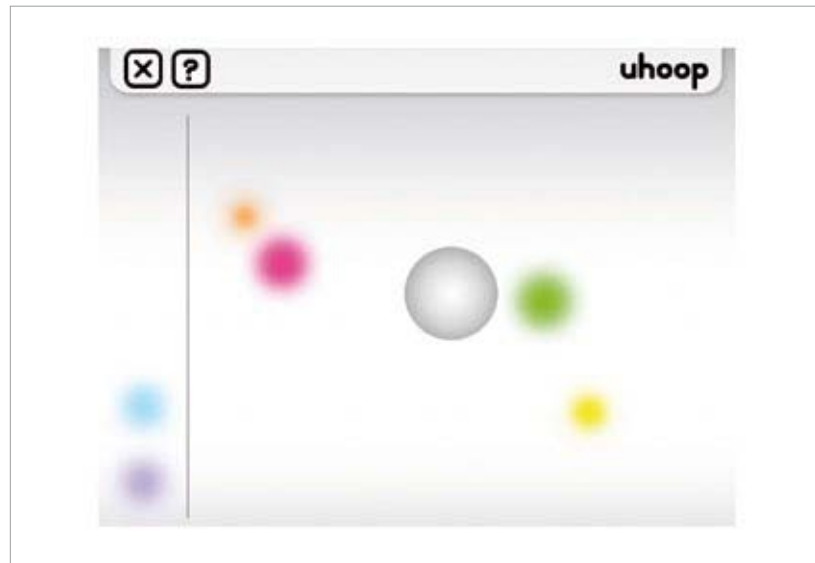


05 | SPLASH

Ernesto de los Ríos, Fernando Vera, Paula Villanueva

Explosiones de color, sonidos y melodías son los ingredientes que puede combinar el usuario a la hora de interactuar con este prototipo, inspirado en los instrumentos musicales de cuerda.

Explosions of colour, sounds and melodies are the ingredients available to the user when interacting with this prototype, inspired by string instruments.



06 | UHOOP

Diana Bobo, Sandra Hernández, Luis Lechosa

Luces, disposición espacial y atracción física son las bases del funcionamiento de este prototipo musical, donde los diferentes cuerpos están vinculados a distintos ritmos, que pueden ser arrojados a un escenario dotado de un generador de gravedad. Las oscilaciones de los cuerpos determinarán el volumen de los sonidos y la salida de éstos por un canal u otro.

Lights, spatial layout and physical attraction are the foundations of the operation of this musical prototype, where the various bodies are linked to different rhythms, which can be projected onto a stage boasting a gravity generator. The oscillations of the bodies determine the volume of the sounds and from which channel they are emitted.

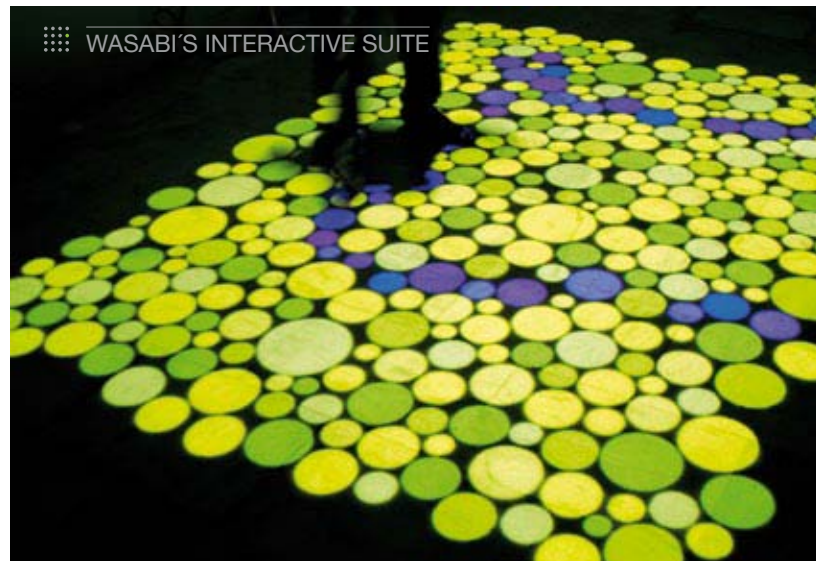


07 | ZEEPNO

Manuel Martínez, Sergio Rodríguez, Sergio Tomasa

Esta aplicación permite experimentar pintando con las manos, dando color y volumen con la propia voz del usuario. El resultado es una experiencia interactiva compleja en su desarrollo y muy adictiva, que provoca composiciones de naturaleza orgánica.

This application makes it possible to experiment with painting with one's hands, applying colour and volume through the user's own voice. The result is a highly addictive and complex interactive experience, which generates organic compositions.



08 | WASABI'S INTERACTIVE SUITE

Promoción 2008-2011

Class of 2008-2011

Se recuperan para la presente exposición el conjunto de divertimentos planteados como instalación para el festival de creación digital Wasabi in Motion 2010. La instalación tiene como objetivo que el público se involucre en una experiencia ambiental e interactiva más allá del ratón y el teclado, extrapolando estos funcionamientos más convencionales a un contexto físico.

This exhibition brings together the group of divertimentos proposed as an installation for the digital creation festival Wasabi in Motion 2010. The installation aims to get the audience involved in the environmental and interactive experience, beyond the mouse and the keyboard, extrapolating these conventional activities to a physical context.



09 | CAPITÁN OZONO

Promoción 2006-2009

El Capitán Ozono y su amiga Manzanita han de detener la inminente destrucción causada por el efecto invernadero, a través de juegos de acción lateral y plataformas. El objetivo es estimular en los infantes una correcta conciencia ecológica. *Capitán Ozono* ha sido premiado por los prestigiosos Laus y homenajeado en diferentes contextos como el Festival Tempo 09.

Class of 2006-2009

Captain Ozone and his friend Manzanita must prevent the imminent devastation caused by the greenhouse effect, through lateral action games and platforms. The aim is to stimulate an appropriate environmental awareness in children. *Capitán Ozono* has received a prize at the prestigious Laus awards, as well as receiving great recognition at events such as the Tempo Festival 09.

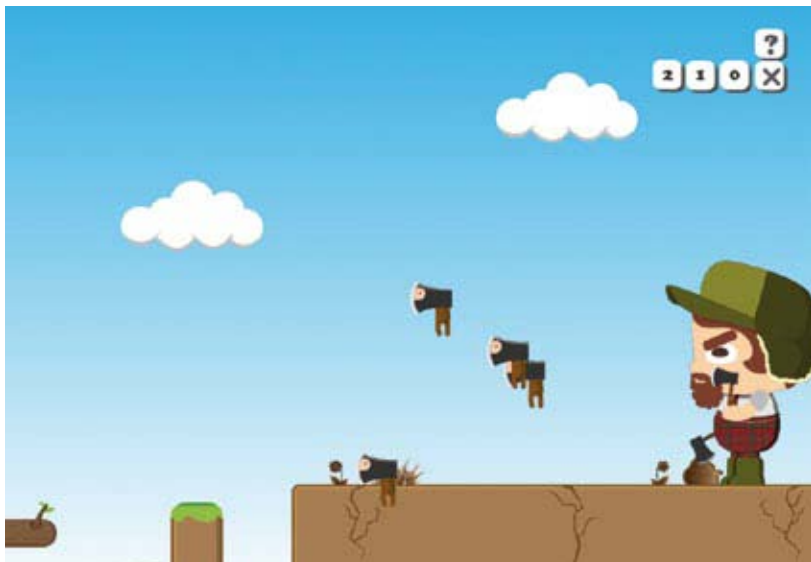


10 | EL BASURERO

Cristina Esandi, Miguel Gómez, Mirella González

Hace un día estupendo y Manzanita se dispone a hacer un picnic, pero tenemos un problema: Manzanita no sabe reciclar y hay que ayudarla. Para ello debemos arrastrar el vidrio en el contenedor verde, el cartón en el azul y las latas y el plástico en el amarillo.

It is a glorious day and Manzanita is preparing a picnic, but we have a problem: Manzanita does not know how to recycle, and we need to help her. We must drag the glass items to the green container, while cardboard goes in the blue one and plastic in the yellow one.

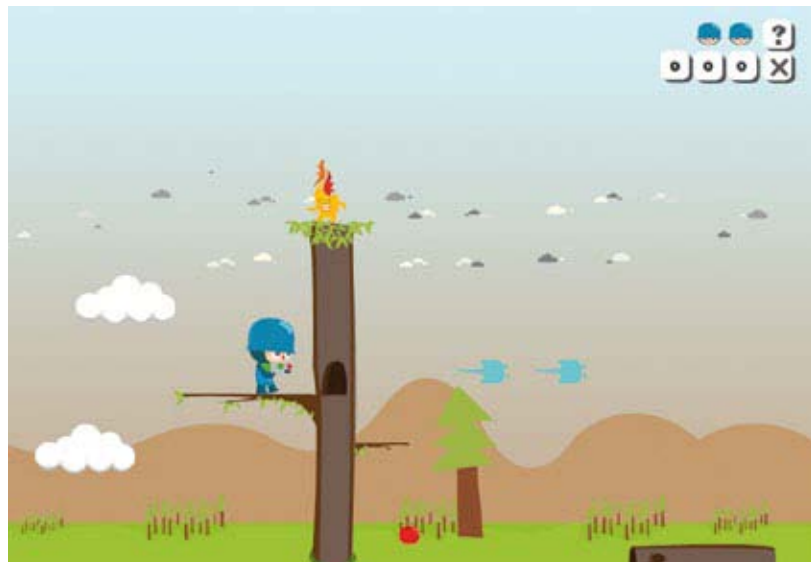


11 | EL TALABOSQUES

Enrique Álex Garde, Teresa Pozas

El bosque es presa de la especulación y los codiciosos intereses que esconde la tala indiscriminada de árboles. Manzanita deberá avanzar para derrotar al despiadado y barbudo talabosques, pero antes deberá sorrear toda clase de enemigos y obstáculos.

Forests are falling prey to speculation and the greedy interests which underlie the indiscriminate felling of trees. Manzanita must fight the merciless and bearded woodcutter, but first she must overcome all sorts of enemies and obstacles.

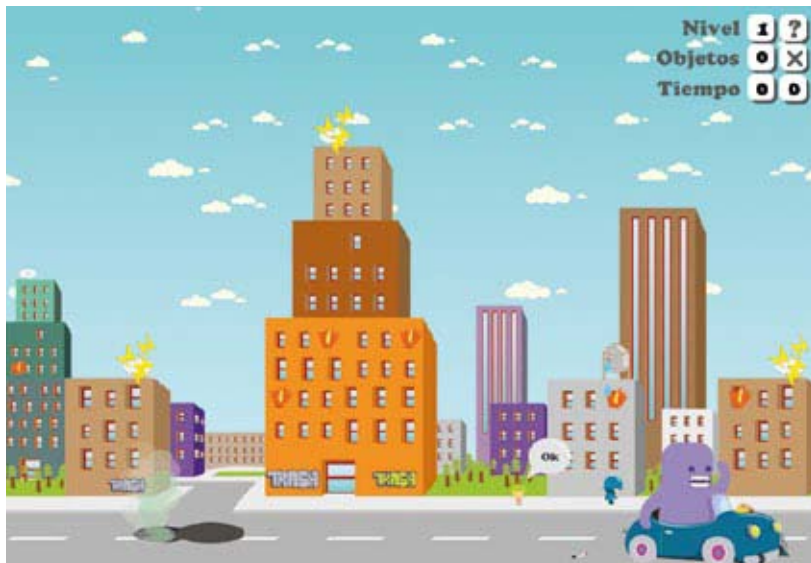


12 | JUEGO FUEGO

Jaime Rivera, Sofía Vas

El Capitán Ozono tiene que salvar el bosque de las garras del fuego, salvando obstáculos y llamas sin más arma que una pistola de agua. Al final del camino le espera un enemigo muy pirómano.

Captain Ozone has to save the forest from the flames, overcoming obstacles and fire with only a water pistol as weapon. At the end awaits a pyromaniac enemy.

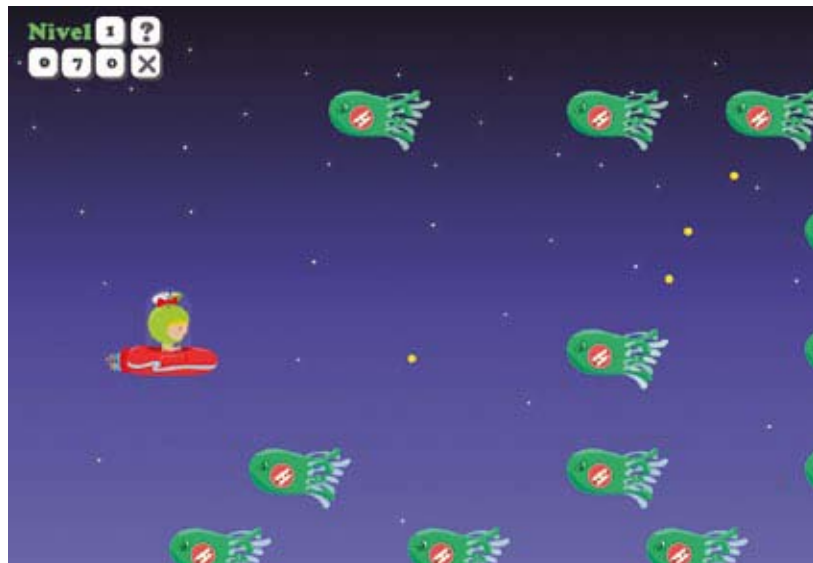


13 | SALVA A TU CIUDAD

María Palomo, Noelia Ramos

Manzanita y el Capitán Ozono coinciden en esta aventura para limpiar la ciudad de todos los objetos que la contaminan. Para ello dispondrán de una serie de herramientas con diferentes características.

Manzanita and Captain Ozone work together in this adventure, where they must clean the city, removing all the pollutants. In order to do so they will have at their disposal a series of different tools.



14 | SPACE MOLECULES

María Álvarez, Alejandra Ceño

Manzanita tiene que terminar con los “moleculoides”, seres dañinos para la capa de ozono, y tener cuidado, puesto que evolucionan a “naves moleculoides” que disparan rayos láser. En la última fase le espera Ceodos, el gran jefe de todos ellos y causante de la contaminación.

Manzanita has to do away with “moleculoids”, creatures which damage the ozone layer, and she must be careful, as they can turn into “moleculoid spacecraft” that can shoot laser beams. At the final stage of the game, she must face Ceodos, the supreme chief of the moluculoids, and the agent behind pollution.

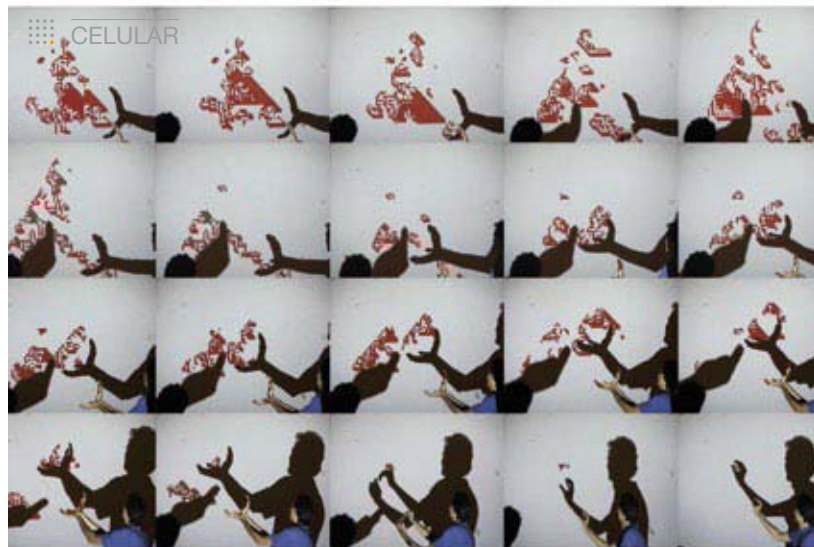


15 | THE FACTORY

Jaime Ascanio, Gorka Chillida

En esta fábrica se producen sustancias de alto grado contaminante. El Capitán Ozono deberá llegar al final de este asunto turbio y acabar con todos los siniestros operarios, incluido el temible y radioactivo jefe de planta.

This factory produces highly pollutant substances. Captain Ozone must get to the bottom of this shady business and overcome all of the sinister workers at the factory, including the fearful and radioactive floor manager.



16 | CELULAR

Jorge Cano

Presentado en la exposición *Señas 2004* en el Centro Cultural Conde Duque, *Celular* supone un conjunto de sistemas de juego basados en autómatas celulares. En cada uno de ellos las reglas que rigen el universo virtual se diferencian en el modo de respuesta de éste ante los cambios generados por la sombra del usuario. También se desarrolló una versión del mítico *Pong*, utilizando un sistema de visión por ordenador.

Presented at the exhibition *Señas 2004*, which took place at the Centro Cultural Conde Duque, *Celular* is made up of a series of game systems based on cellular automata. In each of them, the rules which govern the virtual universe cause it to respond in a different way to the changes generated by the user's shadow. A version of the legendary game *Pong* was also produced, using a computer-based vision system.