



Dr^a. LARA SÁNCHEZ
COTERÓN

PROFESOR ASOCIADO

larasanc@ucm.es

Lara Sánchez Coterón es Doctora en Bellas Artes especializada en Arte Interactivo y Diseño de Juegos por la Universidad Complutense de Madrid (UCM, 2012), con la Tesis “Arte y Videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea”.

Como investigadora publica en revistas especializadas internacionales de la talla de Digital Creativity.

Es Artista y Diseñadora de Juegos e Interactivos del colectivo artístico YOCTOBIT con el que hasta la fecha ha realizado tres proyectos de hibridación de artes escénicas con diseño de juegos: Homeward Journeys (Medialab-Prado Madrid, 2010), Mata la Reina (Intermediae-Matadero Madrid, 2012) y They Are (2013-14), este último finalista del Concurso Internacional de Diseño de Juegos Bosch Art Game (’s-Hertogenbosch, Holanda).

Ha comisariado diferentes programas expositivos nacionales e internacionales como Playful & Playable (Vitoria-Gasteiz, 2010) o Not Games Fest (Colonia, 2015) y desde 2008 ha coordinado y programado múltiples eventos relacionados con el diseño de juegos experimentales como el programa Jolasean para el Centro Internacional de Cultura Contemporánea Tabakalera (Donostia), o los encuentros de Diseño y Cultura Digital #EDCD en Medialab-Prado Madrid (desde 2013).

También ha sido varios años miembro del jurado del Certamen Internacional de Videojuegos Independientes AzPlay.

EXPERIENCIA DOCENTE

Como docente imparte asignaturas de Diseño de Juegos en el Grado Oficial de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de ESNE Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Arte y Metodologías de Creatividad aplicadas al Diseño de Juegos en el Máster Diseño de Videojuegos de la Universidad Politécnica de Madrid y Arte Interactivo en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense Madrid.

Puntualmente colabora con otras instituciones académicas relevantes impartiendo seminarios y talleres sobre diseño de juegos experimentales y arte interactivo (Universidad Internacional Menéndez Pelayo 2015).

EXPERIENCIA PROFESIONAL

2010-Actualidad Diseñadora de Juegos, Directora de Arte y Fundadora de Yoctobit Juegos Experimentales

2010-Actualidad Comisaria de Arte Interactivo y Juegos Experimentales para diferentes entidades e instituciones nacionales e internacionales (Fundación Telefónica, La Casa Encendida, Diputación Foral de Álava, Cologne Game Lab, Tabakalera Centro Internacional de Cultura Contemporánea...)



2004-2010 Directora Creativa y Fundadora de Zecto (Diseño audiovisual y gráfica interactiva 2D y 3D)

2000-2004 Directora de Arte en diferentes agencias de comunicación interactiva (Gripho, Neolabels y Tecknosfera DBNet)

INVESTIGACIÓN

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

-Crea Futuros 3. Emprendeduría cultural y nuevos modelos de negocio. Enero 2011-Enero 2012. Transit. Ministerio de Cultura

-Mata la Reina, Juegos colaborativos y experimentación dramática. Mayo 2011-enero 2012. Intermediae-Matadero. Área de las Artes del Ayuntamiento de Madrid

-Jolasean. El (video)juego en la Cultura Contemporánea. Diciembre 2011. Diputación Foral Gipuzkoa. Gobierno Vasco

-Gamestar(t). Proyecto educativo con arte, tecnología y videojuegos. Enero 2011- Diciembre 2011. Arsgames. Área de las Artes del Ayuntamiento de Madrid

-Playlab, experimentación con videojuegos. Enero 2010- Febrero 2010. Medialab-Prado. Área de Las Artes, Deportes y Turismo del Ayuntamiento de Madrid

-HelloWorld!: Creación escénica contemporánea y nuevas tecnologías. Octubre 2009 – Diciembre 2009 Medialab Prado. Área de Las Artes, Deportes y Turismo del Ayuntamiento de Madrid

-Arte y Electricidad. Marzo 2000 - Junio 2001. Arteleku. Diputación Foral Gipuzkoa. Gobierno Vasco

-Nuevas Tecnologías aplicadas a la creación artística contemporánea. Junio 1997. Fundación Marcelino Botín

PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DE LA CALIDAD DOCENTE (PIMCD)

-Miembro del PIMCD nº 209 «Herramientas de software libre para la creación artística ». Entidad financiadora: UCM. Proyectos de Innovación y Mejora de la Calidad Docente Duración: curso 2016/2017. Responsable: Mónica Oliva.

PUBLICACIONES

JOURNALS ARTICLES

2016 Videogame Design and disruptive praxis. AC/E Cultural Annual Report. Spain's Public Agency for Cultural Action pp. 73 - 85

2014 Juegos, estética empírica y sistemas de competición. Input Art Magazine, número 2. Ed. Syzen Media,

2014 La ciudad como playground: relaciones entre el diseño de juegos y las realidades urbanas. Revista AusArt Aldizkaria, Universidad País Vasco.

2014 El videojuego como paradigma de creación procedural: ventajas e inconvenientes. Life Play Revista Académica Internacional sobre Videojuegos. Aula de Videojuegos de la Facultad de Comunicación de Universidad de Sevilla.

2013 Performance meets games: considering interaction strategies in game design, Digital Creativity 24 (2), 157-164. Special Issue, Routledge (Co-autoría Dra. Elena Perez Rodriguez de la NTNU).

2011 Juegos serios mal: discurso procedural y políticas de creación en torno al juego, Zehar: revista de Arteleku-ko aldizkaria, 53-60

BOOK CHAPTERS

2014 Juegos pervasivos: el potencial ubicuo de los dispositivos móviles. Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada, 467-482. Ed Fragua. Madrid

2012. Yoctobit Teatro Jugable. Música para Camaleones, el black álbum de la sostenibilidad cultural. pp. 78 - 83. Ed. Transit. Madrid-Barcelona.

2010 Masocore: la estética del atropello, Mondo pixel, vol 3, 65-76. Ed Tebar. Madrid

CONFERENCE PAPERS

2014 El jugador como co-creador de experiencias: el caso de They Are. I Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego. Barcelona.

2014 Juegos pervasivos: el potencial ubicuo de los dispositivos móviles. V Congreso Internacional de Investigadores Audiovisuales: Tecnología y Contenidos Digitales Aplicados. Madrid

2012. Spectator's Interaction: use of the smartphone on performance. Conference Proceedings: Scene Design - Between profession, art and ideology. Department of Architecture and Urbanism, Faculty of Technical Sciences, University of Novi Sad. (Co-autoría Dra. Francesca Mereu)

OTROS

2016 Miembro del comité evaluador del VII Certamen Internacional de Videojuegos Independientes AzPlay (Bilbao).

2016 Tribunal de Tesis. Bellas Artes UCM "Arte y periferia: desde el teclado y la pantalla" Defensa: 05/02/2016

2016 Tribunal de Tesis. Bellas Artes "La visualización de datos: evoluciona la infografía en el siglo XXI" Defensa: 03/02/2016

2016 Tribunal de Tesis. Bellas Artes "El conflicto entre realidad y ficciones entre imagen, sonido y fotografía en el arte contemporáneo" Defensa: 26/01/2016

2015-Actualidad Revisora anónima de pares de la Revista de Investigación poTesis

2015 Miembro del Comité Científico Congreso Internacional de Arte, E Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la I+D+i Creativa. ESNE Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología I

2015- Revisora anónima de pares mal, Revista de investigación en teatro. UAB

