

LIBERTAD DIRIGIDA



NAVARRO, VICTOR

SINOPSIS

iseñar videojuegos es crear discursos, experiencias e historias posibles que el jugador completa con su participación. Estos discursos videolúdicos, aunque heredan elementos del juego tradicional, el cine o la literatura, tienen lógicas y recursos expresivos propios y complejos que permiten al jugador negociar el sentido de lo jugado y vivir una experiencia personal de lo que el creador le propone. Para diseñar videojuegos, o para analizar y entender su diseño, es necesario disponer de un vocabulario y una gramática propios que tengan en cuenta estas lógicas e inviten a la reflexión, a entender el videojuego según sus propios términos. En este libro se ofrece, aglutinando buena parte de la teoría existente sobre el medio, un mapa que parte de la raíz (a qué nos referimos cuando hablamos de "videojuego") y que tiene en cuenta el contexto de la partida, el papel del jugador y su representación lúdica y ficcional, las mecánicas y dinámicas de juego, las funciones de la ficción y la ludonarrativa, la creación de tiempos, espacios y estructuras, la construcción de experiencias emocionales e incluso los límites ...



Editorial	SHANGRILA EDICIONES
Materia	<Genérica>
Colección	ENCUADRE
EAN	9788494367298
Status	Disponible
Páginas	370
Tamaño	170x230x20 mm.
Peso	100
Precio (Imp. inc.)	24,00€

Títulos relacionados

MURMULLO DE LAS IMAGENES
CATALA, JOSEPNARRATIVAS (MINIMAS)
AUDIOVISUALES
AA.VV.MIRADA CERCANA, LA
ZUNZUNEGUI, SANTOS