

La disciplina del diseño narrativo como el futuro de los videojuegos

Clara Fernández Vara
New York University

Facultad de Informática
Sala de Grados - Lunes 12 de Junio de 2017 - 17:00
Entrada libre hasta completar el aforo

Resumen:

Es ya obvia la necesidad de contenidos narrativos interactivos variados, dada la facilidad de acceso que proporcionan las plataformas digitales, así como la rápida diseminación de las tecnologías para realidad aumentada y virtual. Los videojuegos llevan décadas generando historias participativas, abordando directamente los problemas que conlleva el integrar la interacción y la narrativa, mientras que los diseñadores de videojuegos aún están experimentando con diferentes modos de crear experiencias narrativas atrayentes en entornos digitales. La disciplina que surge de la tensión entre la historia y la participación se denomina diseño narrativo, y nos proporciona una serie de estrategias que desafían los supuestos principios de la narrativa tradicional y métodos comunes de diseño de juegos. Para facilitar la creación de este nuevo tipo de contenidos, hemos de descartar ciertas ideas preconcebidas sobre la naturaleza de los juegos y la narrativa, para luego concentrarnos en la creación de mundos, el diseño de sistemas narrativos, y la generación de espacios digitales de participación.

Sobre Clara Fernández Vara:

Clara Fernández Vara es Associate Arts Professor en el Game Center de la New York University, donde imparte clases de teoría y narrativa en juegos. Como investigadora, su objetivo es construir puentes interdisciplinarios para crear métodos de innovación y abrir camino en el campo del estudio y el desarrollo de videojuegos. Su trabajo se enfoca las estrategias para integrar la narrativa en entornos digitales a través del diseño de la interacción y el espacio, y embarca una variedad de ámbitos, desde las aventuras gráficas a la realidad aumentada y virtual. Clara se licenció en Filología Inglesa en la Universidad Autónoma de Madrid, donde también obtuvo el Diploma de Estudios Avanzados en Literatura Inglesa; posteriormente obtuvo el título de Masters en Comparative Media Studies en el Massachusetts Institute of Technology (MIT). Se doctoró en Digital Media en el Georgia Institute of Technology. Realizó sus estudios de post-doctorado en Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, y continuó su trabajo como investigadora visitante en el laboratorio The Trope Tank, ambos en el MIT. Su primer libro, *Introduction to Game Analysis*, ha sido publicado por la editorial Routledge.



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Facultad de Informática

ANUNCIO DE CONFERENCIA

POSGRADO
