

Diseño Narrativo de Elecciones

Clara Fernández Vara
New York University

Facultad de Informática
Aula 13 - lunes 24 de junio de 2019 - 15:00
Entrada libre hasta completar el aforo

Resumen:

Sid Meier dijo una vez que los juegos son una serie de elecciones interesantes; una cita que aparece frecuentemente en los manuales de diseño de juegos. El diseño de elecciones es una disciplina por mérito propio, que se complica cuando combinamos narrativa y elecciones. Con la creciente popularidad de juegos donde el jugador elige qué pasa dentro de ciertas opciones, como es el caso de 80 Days, o el arranque de la televisión interactiva, el diseño narrativo de elecciones se ha convertido en una habilidad esencial para los diseñadores de juegos. Hay muchas maneras de estructurar las elecciones dependiendo de los objetivos estéticos del juego; una breve taxonomía explicará los diferentes modos en los que se pueden ofrecer diferentes opciones al jugador, tales como crear la ilusión de que el jugador puede elegir. Los diseñadores de juegos pueden utilizar el diseño de elecciones como un recurso expresivo, que proporciona desafíos, o está al servicio de sus jugadores, o les frustra a propósito, o les deja expresarse. La conferencia también explicará cómo diseñar juegos con narrativas que se bifurcan sin que el trabajo se complique hasta el infinito.

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. Licenciada en Filología Inglesa en la Universidad Autónoma de Madrid; posteriormente obtuvo el título de Masters en Comparative Media Studies en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), donde estudió gracias a una beca de la Fundación La Caixa. 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 libro Introduction to Game Analysis, publicado por la editorial Routledge, ya está en su segunda edición.