



Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid

ANUNCIO DE CONFERENCIA

El papel del diseño narrativo en la producción de videojuegos

Prof.^a Clara Fernández-Vara

Catedrática de Arte de la Universidad de Nueva York. NYU Game Center

Facultad de Informática

Sala de Grados - 17 de noviembre de 2025 - 15:00

Entrada libre hasta completar el aforo

Resumen:

Los videojuegos tienen lugar en mundos que los jugadores pueden explorar y en los que se pueden enfrentar a diferentes obstáculos y peripecias. Prácticamente se da por sentado ya que los juegos también pueden ser un medio narrativo, y como tal, requieren que la creación la historia del juego sea un proceso integrado dentro del desarrollo de software. Contar la historia con un juego requiere planificación durante la pre-producción, así como el reconocimiento que el crear la historia y el guión de un juego es una disciplina especializada. Esta charla incluye una serie de mejores prácticas para integrar la creación y evolución de la narrativa dentro del proceso de creación de videojuegos, dado que necesita recursos que hay que anticipar e incluir en los planes de desarrollo de software.

Sobre Clara Fernández-Vara:

Clara Fernández-Vara es Catedrática de Arte de la Universidad de Nueva York, donde es profesora en el NYU Game Center. Su perfil profesional combina la investigación de medios de comunicación, con el diseño de juegos. Su trabajo se centra en el diseño narrativo, tanto en su práctica profesional como en su labor académica, así como en el estudio de histórico de los videojuegos.

Antes de incorporarse al NYU Game Center, Clara fue investigadora y desarrolladora de videojuegos en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). Clara ha presentado su trabajo y ha sido ponente principal en diversas conferencias académicas y profesionales internacionales, como la International Conference on Games and Narrative, la conferencia de la Digital Games Research Association (DiGRA), Foundations of Digital Games (FDG), la conferencia de la Electronic Literature Organization (ELO), Replaying Japan, la Central and Eastern European Game Studies Conference (CEEG) y la Game Developers Conference (GDC). Ha trabajado en juegos comerciales para Warner Bros., Die Gute Fabrik, HBO, el Ballet Nacional de España y la Fundación Maldita, entre otros. Su libro Introduction to Game Analysis es uno de los manuales más populares en el campo de los estudios sobre videojuegos.