

Introducción a la teoría, el guión y el diseño de videojuegos.

Por: Luis Navarrete | [04 de junio de 2012](#)

En el marco forzosamente tecnófilo que nos rodea se hace imprescindible la preparación del alumnado en disciplinas y materias con una repercusión cada vez mayor en el mundo empresarial. Los videojuegos son a día de hoy un campo escasamente explorado en el mundo académico pero que, indefectiblemente, poseen un infinito abanico de posibilidades laborales que no podemos pasar por alto. Nos atreveríamos a afirmar que es la industria con mejor presente y futuro de las concernientes al entretenimiento. En nuestra opinión, cuanto antes lleguemos a ella más preparados estaremos para colocar a nuestros alumnos en la vanguardia creativa de los futuros contenidos de ficción interactiva.

Por este motivo, el [Aula de Videojuegos](#) y la Universidad de Sevilla han creado un [Curso de Formación Permanente](#) que desea nacer como una primera incursión en el multidisciplinar mundo de los videojuegos. Ante la ausencia de una industria del videojuego bien pergeñada, al margen de la iniciativa de algunos visionarios y empecinados, creemos que la Universidad puede poner la semilla para que intentemos dar el salto hacia el establecimiento de unas bases educativas y formativas que en unos años puedan traducirse en la creación de trabajo y riqueza para toda la sociedad.

Teoría, Guión y Diseño. Las palabras claves reunidas en el título de este curso introductorio pretenden concitar las tres actividades profesionales principales nacidas en torno a la industria del videojuego. En un programa de un mes de duración, y de naturaleza introductoria en una materia tan infinita, el objetivo principal del curso es mostrar al alumno el funcionamiento práctico y reflexivo del proceso creativo originado por un videojuego, así como evidenciar el marco teórico y crítico que ha ido generando este nuevo medio como discurso audiovisual. Digamos que lejos de una impertinencia, la convergencia de estas

tres perspectivas debe ser considerada rigurosamente complementaria en un programa académico destinado a alumnos no experimentados en esta disciplina.

Finalmente, como complemento a las clases del curso, contaremos con la participación de Flavio Escribano ([Arsgames](#)).

A continuación, nos permitimos esbozar el programa teórico de este primer curso del Aula de Videojuegos:

Módulo 1.- Teoría y crítica del videojuego:

- 1.- Campos teóricos en torno al videojuego: La estrella de Mario.
- 2.- Perspectivas narratológicas y ludológicas del videojuego.
- 3.- Autor creador y autor sistema. Un aporte matemático: la emergencia.
- 4.- Visión histórica de la crítica: crítica tecnológica, aficionada, comentarista y cinematográfica. La crítica del videojuego hoy.
- 5.- Hacia un modelo de crítica desde el gameplay.

Módulo 2.- Guión de videojuegos:

- 1.- Un acercamiento a la noción de guión de videojuegos.
- 2.- Los equipos de Desarrollo. El papel del guionista.
- 3.- Acotación terminológica: universo, historia, personajes, backstory, escenas, eventos de script y artefactos.
- 4.- Definición de un modelo de guión de videojuegos con *Final Draft*. Hacia un concepto de *Game Design Document (GDD)*.
- 5.- Caso práctico de escritura de guión y *GDD* con *HPL2*.

Módulo 3.- Diseño de videojuegos:

- 1.- Guión y diseño de niveles. Una nueva perspectiva del *GDD*.
- 2.- Construcción de mecánicas de juego y gameplay.
- 3.- Narración y gameplay. ¿Un diálogo necesario?
- 4.- Lenguaje narrativo, contexto interactivo y experiencia lúdica.
- 5.- Caso práctico: la adaptación en el videojuego.

Para una **información** más detallada de esta primera gran actividad del Aula, invitamos al lector a visitar la Web del [Aula de Videojuegos](#) y la del [Centro de Formación Permanente](#) de la Universidad de Sevilla. **El plazo de matriculación es hasta el 20 de junio.** Ánimo, os esperamos a todos.

[Aula de videojuegos](#)

El Aula de Videojuegos es un proyecto académico surgido en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Su objetivo principal es fomentar un espacio multidisciplinar erigido sobre las diversas perspectivas teórico-prácticas concitadas en los últimos años alrededor del videojuego. Nuestros intereses combinan la praxis y el desarrollo de juegos con la reflexión crítica y el análisis de uno de los modos de expresión más apasionante de todos los tiempos.

SOBRE LOS AUTORES



Luis Navarrete. Profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. El Aula de Videojuegos es un proyecto surgido en el marco de su asignatura *Guión de Videojuegos*, impartida en el Máster Universitario en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual. [@AdVNavarrete](#).



David Acosta. Investigador en el área de Innovaciones Tecnológicas Audiovisuales en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, CEO de la agencia de comunicación Innn, y un apasionado jugador y reflexionador en torno al mundo del videojuego.



J.J. Vargas. Profesor de la Universidad de Sevilla y crítico de videojuegos en prensa generalista. Actualmente estudia el videojuego desde una perspectiva antropológica y psicoanalítica, lo que explica que le ponga tan nervioso hablar con *gamers* como con detractores del medio.



Carlos Ramírez. Licenciado en Periodismo y Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual. Trabajo como guionista en la desarrolladora Revolution System Games. He escrito en Mundogamers, Marca Player, Giant Magazine y Pocket Invaders. [@carlosRmrz](#).



Carlos G. Gurpegui. Alumno de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Alumno encargado de Miscelánea en la revista académica LifePlay. Jugador desde hace años e interesado por las relaciones del videojuego con otros ámbitos como los juegos de rol y la literatura. [@Gur_pegui](#).



Rafael Cruz Durán. Estudiante de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Dedicado al videojuego en su faceta periodística en todo tipos de ventanas posibles. ¿Un juego? Shadow of the Colossus. ¿Un maestro? Tetsuya Mizuguchi. [@RafaelCruzDuran](#).