

|                         |  |
|-------------------------|--|
| 1. Record Nr.           | UNINA9910797502703321  |
| Titolo                  | Game & Play : diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico<br>// Daniel Aranda (editor)   |
| Pubbl/distr/stampa      | Barcelona : , : Editorial UOC, , [2015]<br>©2015   |
| ISBN                    | 84-9064-625-2<br>84-9064-407-1   |
| Descrizione fisica      | 1 recurso en línea (324 p.)  |
| Collana                 | UOCpress Comunicación ; ; Number 36  |
| Disciplina              | 794.81536  |
| Soggetti                | Games - Design and construction<br>Video games - Social aspects<br>Recreation  |
| Lingua di pubblicazione | Spagnolo   |
| Formato                 | Materiale a stampa   |
| Livello bibliografico   | Monografía   |
| Note generali           | Incluye índice.  |
| Nota di bibliografia    | Includes bibliographical references.   |
| Nota di contenuto       | Game & Play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico ; Pagina legal; Índice; 1. Presentación; 2. Jugar y juego; 1. El juego como descubrimiento y superación; 2. Propiedades fundamentales del juego; 3. La ambigüedad del concepto; 4. El modelo clásico de juego; 5. Los videojuegos; 6. Referencias bibliográficas; 3. Diseño de juegos orientado al jugador; 1. El jugador en el centro; 2. ¿Qué es un jugador?; 3. El jugador como coautor; 4. Análisis del jugador; 5. Tipos de jugador; 6. Experiencia; 7. Referencias bibliográficas; 4. Diseño de juegos orientado al sistema lúdico<br>1. El modelo MDA2. Mecánicas: reglas de juego y patrones; 3. Tipología y orientación de mecánicas de juego; 4. Hacia un catálogo de mecánicas de juego; 5. Dinámicas: información y juego emergente; 6. Dinámicas de juego y flow; 7. Estética: emociones y experiencia de juego; 8. Otros paradigmas de diseño; 9. Referencias bibliográficas; 5. Diseño de juegos orientado al mundo ludoficcional; 1. El debate entre juegos y narración; 2. Los mundos ludoficcionales: noción y características; 3. Experiencia de juego: mundos posibles y vivencias narrativas; 4. La dimensión material: personajes y acciones<br>5. La dimensión formal: lenguaje filmico e interactivo6. La dimensión |

dramatica: tiempo, espacio y guion; 7. Temporalidad en los videojuegos; 8. Escribiendo dramas interactivos: game writer y documentacion de diseno; 9. Referencias bibliograficas; 6. Mas alla de lo ludico; 1. Entender los serious games: seriedad versus entretenimiento; 2. Newsgames: la actualidad en juego; 3. El modelo I3 para el diseno de newsgames: informacion, interactividad e inmersion; 4. Gamificacion; 5. Referencias bibliograficas

---

#### Sommario/riassunto

Game & Play ofrece una síntesis del alcance cultural y social del juego (game) y de la actividad de jugar (play) para después adentrarse en el conocimiento pormenorizado sobre el jugador, las mecánicas de juego y el mundo ficcional del juego digital. En este volumen el lector encontrará propuestas y discusiones que le permitan entender la diversidad de tipologías de jugadores y experiencias de juego, las características formales de la estructura lúdica, las mecánicas de juego, la estructura narrativa y, finalmente, una propuesta que indaga en los límites del contexto lúdico de la mano de los serious games o la gamificación. El creciente flujo de juegos digitales, de plataformas, de usos, de mercados y de nuevos entornos y competencias profesionales justifica y requiere propuestas rigurosas que, como Game & Play, analicen el juego digital examinando todas sus dimensiones.

---