

1. Record Nr.	UNINA9910814391303321
Titolo	Game & Play : diseno y analisis del juego, el jugador y el sistema ludico // Daniel Aranda (editor)
Pubbl/distr/stampa	Barcelona : , : Editorial UOC, , [2015] ©2015
ISBN	84-9064-625-2 84-9064-407-1
Descrizione fisica	1 recurso en línea (324 p.)
Collana	UOCpress Comunicacion ; ; Number 36
Disciplina	794.81536
Soggetti	Games - Design and construction Video games - Social aspects Recreation
Lingua di pubblicazione	Spagnolo
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Incluye indice.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references.
Nota di contenuto	Game & Play: diseno y analisis del juego, el jugador y el sistema ludico ; Pagina legal; Indice; 1. Presentacion; 2. Jugar y juego; 1. El juego como descubrimiento y superacion; 2. Propiedades fundamentales del juego; 3. La ambigüedad del concepto; 4. El modelo clasico de juego; 5. Los videojuegos; 6. Referencias bibliograficas; 3. Diseno de juegos orientado al jugador; 1. El jugador en el centro; 2. ¿Que es un jugador?; 3. El jugador como coautor; 4. Analisis del jugador; 5. Tipos de jugador; 6. Experiencia; 7. Referencias bibliograficas; 4. Diseno de juegos orientado al sistema ludico 1. El modelo MDA2. Mecanicas: reglas de juego y patrones; 3. Tipologia y orientacion de mecanicas de juego; 4. Hacia un catalogo de mecanicas de juego; 5. Dinamicas: informacion y juego emergente; 6. Dinamicas de juego y flow; 7. Estetica: emociones y experiencia de juego; 8. Otros paradigmas de diseno; 9. Referencias bibliograficas; 5. Diseno de juegos orientado al mundo ludoficcional; 1. El debate entre juegos y narracion; 2. Los mundos ludoficcionales: nocion y caracteristicas; 3. Experiencia de juego: mundos posibles y vivencias narrativas; 4. La dimension material: personajes y acciones 5. La dimension formal: lenguaje filmico e interactivo6. La dimension

dramática: tiempo, espacio y guion; 7. Temporalidad en los videojuegos; 8. Escribiendo dramas interactivos: game writer y documentación de diseño; 9. Referencias bibliográficas; 6. Más allá de lo lúdico; 1. Entender los serious games: seriedad versus entretenimiento; 2. Newsgames: la actualidad en juego; 3. El modelo I3 para el diseño de newsgames: información, interactividad e inmersión; 4. Gamificación; 5. Referencias bibliográficas

---

## 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.

---