



Ficción y videojuegos Teoría y práctica de la ludonarración

Cuadrado Alvarado, Alfonso

Editorial UOC, S.L.,
2020

Monografía

La generalización del universo digital ha impulsado la capacidad de los videojuegos para representarlas ficciones y el poder de intervenir en ellas, en los personajes y en los mundos de ficción, reinventado el viejo arte de contar historias. El presente libro se acerca al videojuego contemporáneo desde una perspectiva narratológica y bajo una visión teórico-práctica, con el rigor de un texto académico y la accesibilidad de un manual docente para el estudiante. Para ello se aborda el estudio de los mundos de ficción de los videojuegos y la ludonarración desde la teoría y con casos prácticos como aplicación narratológica al fenómeno lúdico

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:38443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vMjYxNjE1Mjg>

Título: Ficción y videojuegos Teoría y práctica de la ludonarración

Edición: 1

Editorial: 20200612

Editorial: Spain Editorial UOC, S.L. 2020

Mención de serie: UOCPress Comunicación

Audiencia: Professional and scholarly Professional and scholarly

ISBN: 9788491807216

Materia: Economics, finance, business & management Industria y estudios industriales

Autores: Planells de la Maza, Antonio José

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es