



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva



## EXPERIENCIAS NARRATIVAS LÚDICAS

**Autor: Alvaro Felipe Bacca Maya**

### **Resumen:**

La presente investigación busca resolver la inquietud de la forma y estructuras que componen la creación de proyectos relacionados con experiencias narrativas lúdicas basadas en videojuegos, o lo que es lo mismo: diseño de experiencias con componentes narrativos que surgen de la interacción más no necesariamente de la literatura, que además, se sustentan en las dinámicas y mecánicas de los videojuegos. Para ello, es necesario identificar los factores teóricos y prácticos relacionados con los videojuegos, con las experiencias interactivas, la psicología del usuario y como valor especial estructuras gamificadas (que corresponden a interacciones en el mundo real con componentes virtuales), además del reconocimiento del espacio como ubicación y control a partir del movimiento. La derivación de la investigación, concluye que es posible definir cuatro dimensiones de análisis con sus propias particularidades y variables: La dimensión del Hardware y Software (lo tangible), la dimensión Lúdica (planteamiento de la interacción), la dimensión narrativa (aspectos narrativos del espacio y la interacción) y la dimensión del usuario (lo intangible, medible y psicológico). Dichas dimensiones, permiten a su vez, identificar aspectos generales que pueden ser analizados, profundizados y considerados como aspectos esenciales para la formulación de un modelo no lineal de desarrollo de contenidos con las características nombradas, que se descubren de manera específica y a profundidad a partir de mecanismos deductivos que requieren un nivel intermedio de experiencia en la formulación de proyectos interactivos y de juegos para ser aprovechado de mejor manera.