



SEMINARIO DE GUIÓN DE VIDEOJUEGOS MuVIM, 14 y 15 de enero de 2015

PRESENTACIÓN:

Las grandes producciones de la industria de los videojuegos mueven más dinero que las cinematográficas: este dato da cuenta indiscutible de cómo los videojuegos han ganado poco a poco un lugar prominente dentro de nuestra sociedad: son una de las principales fuentes de consumo de ocio, la última incorporación oficial a los productos de cultura, amén de vehículos publicitarios y educativos de eficacia probada.

Actualmente la industria es diversa: por un lado, continúa el desarrollo de juegos AAA, con inversiones de cientos de millones de euros y equipos enormes. Paralelamente, equipos de apenas cinco personas sacan adelante juegos alternativos de gran éxito y, proporcionalmente, mucho más rentables. Junto con las consolas de última generación, conviven los smartphones y las tablets, con muy diferentes características técnicas y también un perfil de consumidor bien distinto. Y no podemos obviar los portales específicos de descarga de videojuegos tales como Steam o Big Fish, los juegos diseñados para redes sociales, y los denominados serious games: videojuegos en los que el primer fin no es lúdico sino, por lo general, educativo o publicitario.

Este seminario plantea una visión global de la industria, se centra en la realidad española y aporta claves para el desarrollo de contenidos específicos para videojuegos.

DESTINATARIOS:

Este seminario está orientado a estudiantes y profesionales de la industria audiovisual que tienen interés en conocer con mayor profundidad el desarrollo de videojuegos. También público en general: forofos, curiosos e interesados.

DURACIÓN:

Seis horas. Miércoles 14 y jueves 15 de enero, de 17:00 a 20:00.

LUGAR:

Salón de actos del MuVIM. C/Quevedo, 10 y Guillem de Castro, 8 – 46001 VALENCIA

INSCRIPCIONES:

info@edav.es // Tel: 96 315 54 10, ext. 2420 (de 10 a 14 horas).

Inscripción libre y gratuita hasta completar el aforo de la sala.

PROGRAMA:

1.- Introducción: aspectos generales

Evolución de la industria del videojuego desde finales de los setenta hasta la época actual, atendiendo a cómo dicha evolución ha ido afectando a la presencia de elementos propios de guion.

2.- El guionista en la industria

¿Qué papel juega el guionista dentro de la industria de videojuegos? ¿Cuál es el organigrama típico de una empresa, qué departamentos tiene y en cual se ubica al guionista? ¿Cuál es su relación con los demás?

3.- Particularidades de la escritura de videojuegos

La escritura de videojuegos coincide en algunos aspectos con la escritura en otras disciplinas audiovisuales y difiere en otros: las particularidades serán expuestas y tratadas con la debida profundidad.

4.- Esquemas narrativos

En los videojuegos las narraciones pueden atender a diferentes esquemas. Veremos los tres principales y analizaremos un ejemplo.

5.- recursos y niveles del guion

El trabajo de un guionista comprende distintos aspectos más allá del desarrollo de una trama y la escritura de los diálogos. Veremos a qué otros niveles participa el guion en el desarrollo de videojuegos y qué recursos se dispone para ello.

6.- El target

¿Quién juega a qué tipo de videojuegos?

7.- Juegos de licencia

Características del desarrollo de un juego de licencia.

8.- comentarios finales

Situación actual de la industria. Elucubraciones sobre el futuro próximo. Ruegos, preguntas, coloquio.

DOCENTE: Luis Felipe Blasco Vilches

Guionista y diseñador del video juego Planet 51, videojuego homónimo de la mayor superproducción de animación de la historia del cine español. También es profesor en el Master de Creatividad y Guión de Televisión de la Universidad Rey Juan Carlos y Globomedia, y desarrolla su carrera como guionista de televisión y formatos multimedia, dramaturgo y poeta reconocido con diversos premios de teatro, monólogos, cómic y poesía.