

Se agradece la difusión

**Curso "Narrar en la era Digital: Videojuegos y otros Medios Interactivos"**

Los días **viernes 18/10** (17:30 a 21:30 hs.) y **sábado 19/10** (9:30 a 13:30 hs.) se realizará el **Curso "Narrar en la era Digital: Videojuegos y otros Medios Interactivos" a cargo del Profesor Guillermo Crespi<sup>1</sup>**. El mismo es gratuito y no se requieren conocimientos previos más que interés en áreas como la narración audiovisual, los medios interactivos en general y los videojuegos en particular. **Lugar:** Facultad de Arte, 9 de julio 430, Sala Multimedial 1.

Para asistir debe inscribirse a [comunicacion@arte.unicen.edu.ar](mailto:comunicacion@arte.unicen.edu.ar) hasta el **17/10/2013**. **CUPO LIMITADO,**

**Asunto:** Inscripción Curso Narrar en la era Digital

Datos para la inscripción:

*Nombre y Apellido:*

*DNI:*

*Teléfono de contacto:*

*Ocupación:*

**Se entregará certificado de asistencia**

Dicho curso contará con el tratamiento de los siguientes contenidos:

**Clase I (Interactividad y Antecedentes Literarios)**

- △ Introducción a la Narración Interactiva. Principios de los Medios Digitales. Concepto de Interactividad: Trama Vs. Libertad de Elección. Riqueza en las Elecciones. Perspectiva Histórica I (hasta los años 70): La interactividad en medios escritos tradicionales (Máquinas Literarias desde el "I-Ching" a "Rayuela", Librojuegos como "Elige tu Propia Aventura" y la creación de los Juegos de Rol)

**Clase II (Videojuegos y Modelos de Tramas No-Lineales)**

- △ Perspectiva Histórica II (de los 80s a la actualidad): Videojuegos con Narrativa (Juegos de Texto, Aventuras Gráficas, Juegos filmados, panorama actual)

---

<sup>1</sup> Guillermo Crespi nació en Buenos Aires en 1980. Es Guionista, Docente y Músico. Egresado del Centro de Investigación Cinematográfica, desde hace 10 años se desempeña como Profesor de Guión en varios niveles e instituciones, como el Departamento de Artes Audiovisuales del I.U.N.A (Instituto Universitario Nacional del Arte), el Enerc (Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica) y el antes mencionado C.I.C. En 2010 comenzó a trabajar como Diseñador de Sonido en la empresa de videojuegos argentina HeavyBoat, realizando Música y FX en más de 20 videojuegos online para clientes como Cartoon Network y Disney. Actualmente desempeña el rol de Diseñador Narrativo y Guionista, siendo su más reciente trabajo publicado "El Mejor Parque del Universo", videojuego para dispositivos móviles basado en la serie animada "Un Show Más" de Cartoon Network.

El concepto de Agencia: un espectador que toma decisiones.  
Modelos de Tramas: Lineal, No Lineal, Red, Modular. Ejemplos.