

JUEGOS Y LAS HISTORIAS

OBJETIVOS

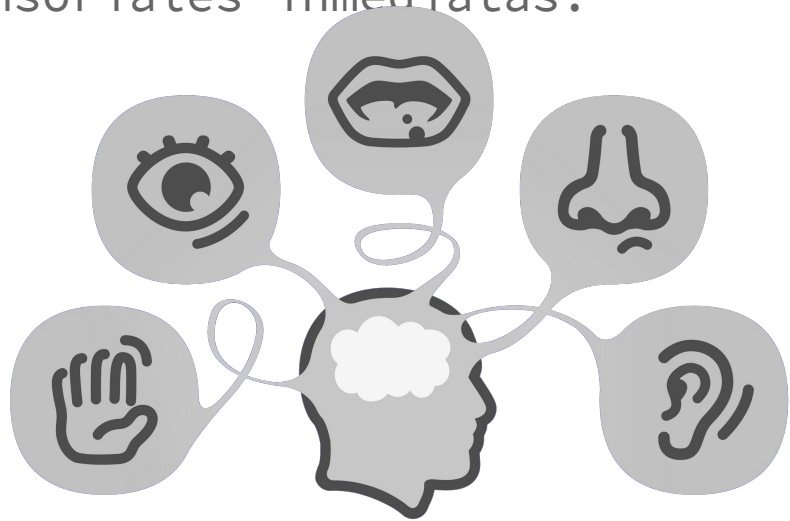
- Uso de la narrativa dentro de un juego
- Uso de la narrativa dentro de la experiencia del usuario
- Contar historias con sus productos.

NARRATIVA EMERGENTE

- Las mejores historias vienen de los usuarios
- Suceden en la interacción
- A esto le llamamos narrativa emergente

MODELOS DEL MUNDO

Tenemos una burbuja limitada de experiencias para construir un modelo del mundo, estas solo se basan en nuestras experiencias sensoriales inmediatas:

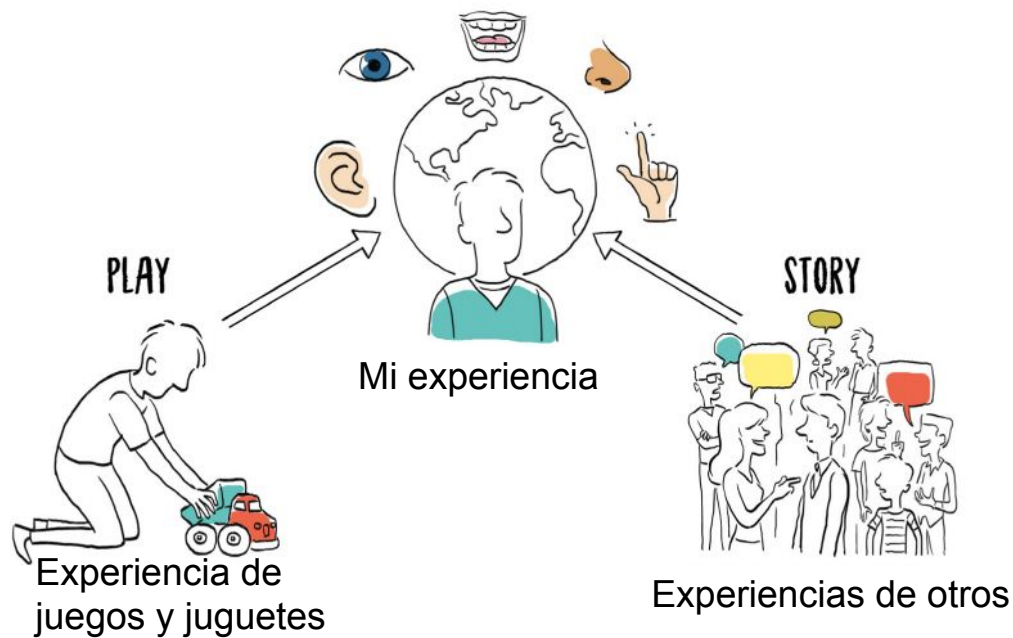


MODELOS DEL MUNDO



No es suficiente para construir modelos del mundo efectivos,
dependemos de...

MODELOS DEL MUNDO



MODELOS DEL MUNDO

- Play: Experiencias con juegos y juguetes. Son experiencias con una carga simbólicas
- Historias: Experiencias de alguien más.



MODELOS DEL MUNDO



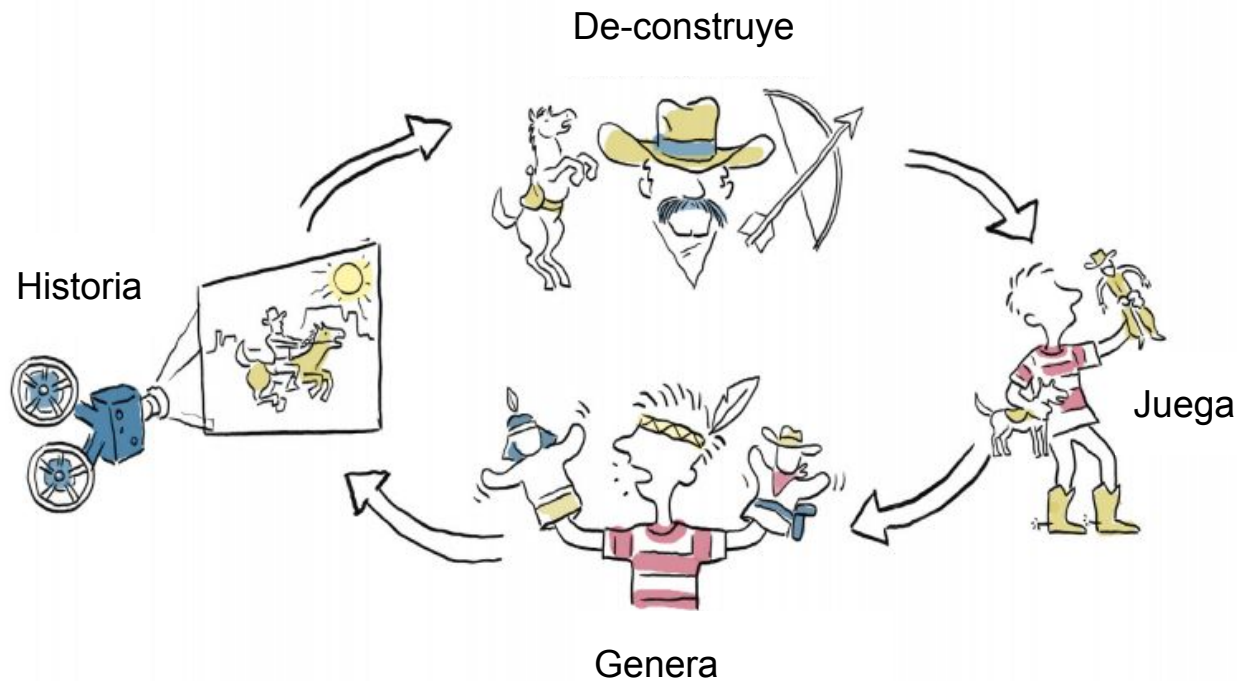
Estas son experiencias educativas nos permiten construir modelos más detallados del mundo

LO BUENO DE LAS HISTORIAS...

- Las historias pueden de-construirse
- Las buenas historias generan juegos.
- Los buenos juegos generan historias.

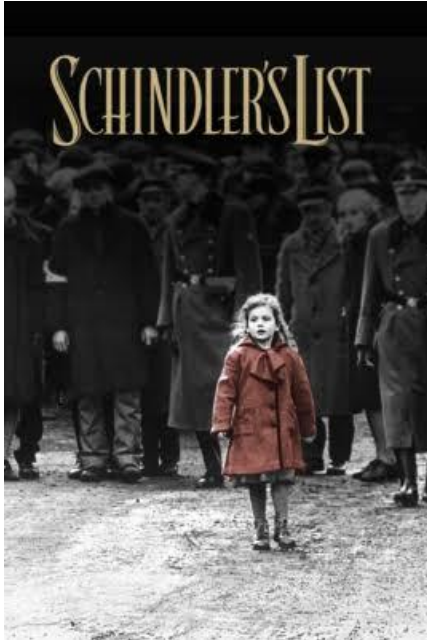


LO BUENO DE LAS HISTORIAS...



EMPATÍA VS AGENCIA

Empatía



Agencia

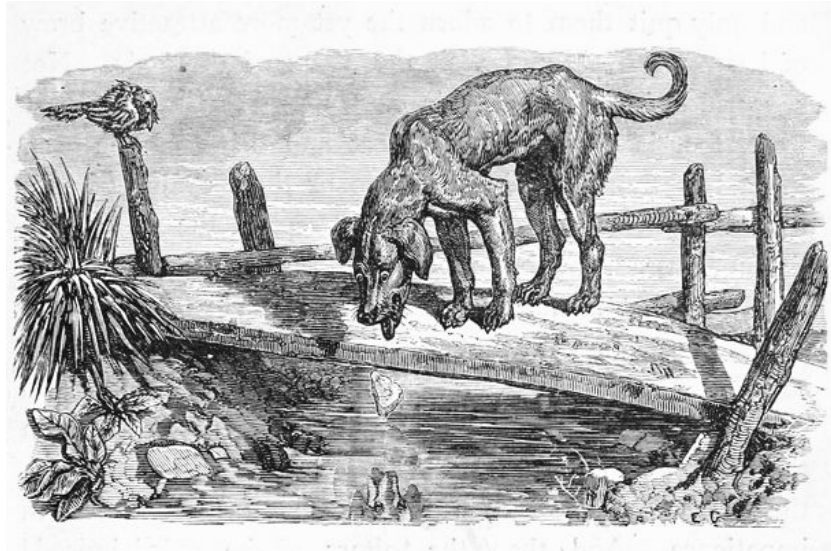


NARRATIVA INCRUSTADA



¿QUÉ SON HISTORIAS?

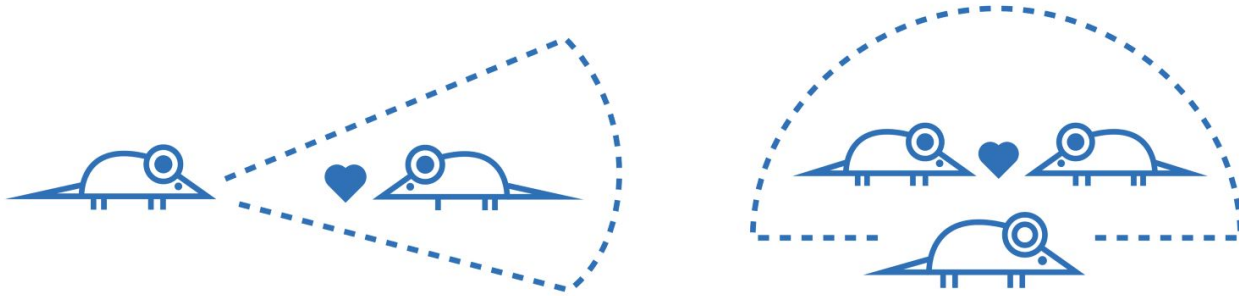
- Proveer información a través de la inmersión.
- Nuestros cerebros procesan bien las historias.
- Forma más efectiva de traspasar conocimiento por vía oral.



- Las historias son usadas para inspirar, enseñar, advertir.
- Son eficientes contra las distracciones.



- Sin necesidad de tener comunicación verbal, todos los seres dan sentido a sus experiencias previas en un sentido narrativo.



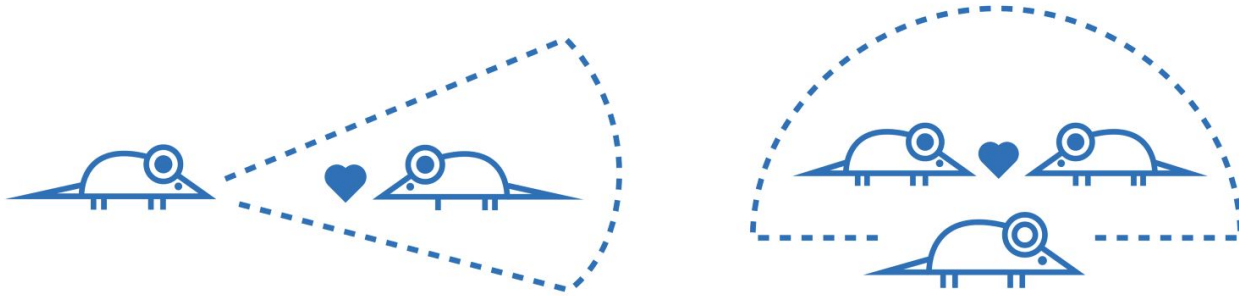
- A esto le llamamos memoria.



- La comunicación verbal nos permite relatarlas y compartirlas.
- Las historias verbales fueron nuestro primer método de compartir información entre nosotros. Sobre estas primeras historias.



- Sin necesidad de tener comunicación verbal, todos los seres dan sentido a sus experiencias previas en un sentido narrativo.



¿CÓMO USAMOS LAS HISTORIAS?

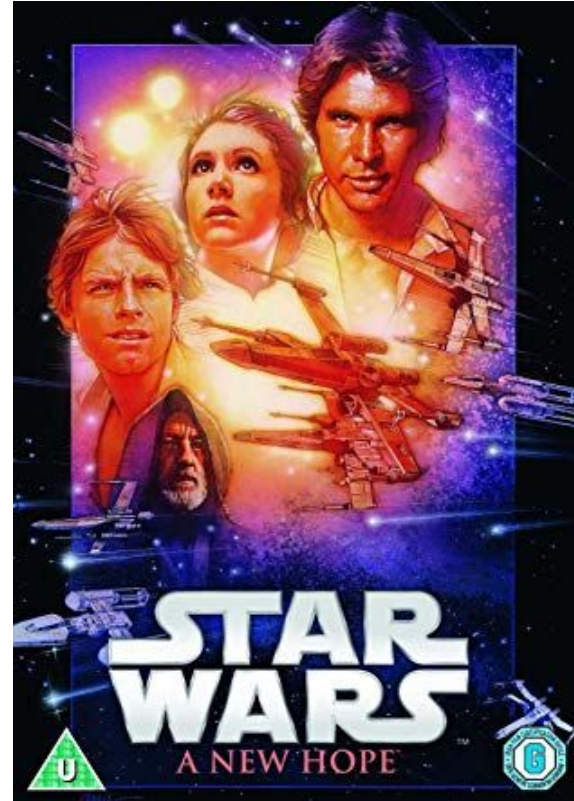
- Si el diseño es la representación de la intención, entonces las historias se diseñan en forma de comunicación.
- Cuando cada palabra se considera cuidadosamente, para transmitir información y crear una experiencia específica para una audiencia.
- Los narradores y comunicadores experimentados hacen que este aspecto sea fácil.

¿CÓMO USAMOS LAS HISTORIAS?

- Esto es análogo a cómo un arquitecto utiliza la luz y el espacio para afectar el estado de ánimo y mover adecuadamente a las personas a través de un edificio, con el fin de satisfacer la intención de una



Si un edificio generalmente requiere cimientos, paredes y un techo, entonces los tres ingredientes principales para diseñar una historia son un personaje principal, un escenario y una trama.



Tu personaje principal es el vehículo para transportar a tu audiencia. Son los ojos y oídos a través de los cuales se hace que su audiencia se relacione con una situación dada. Los personajes principales casi siempre tienen rasgos humanísticos.



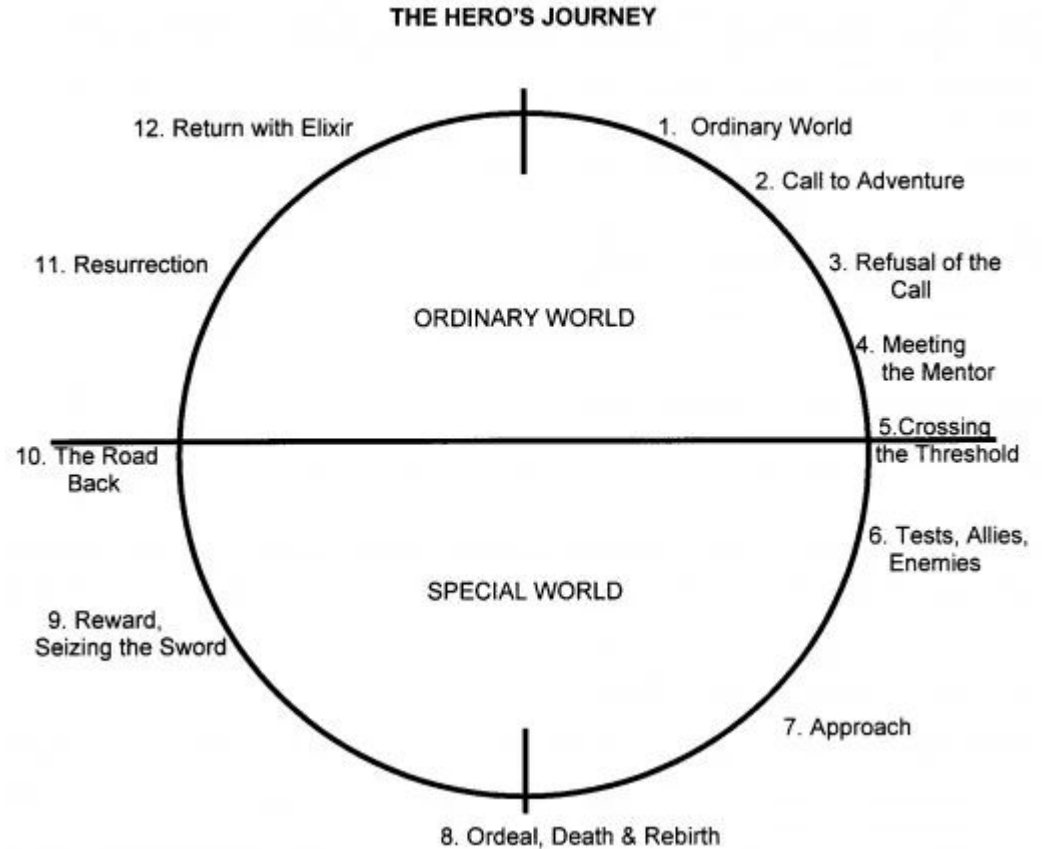
La el escenario ayuda a configurar la etapa contextual para la ubicación del personaje. Las palabras sensoriales utilizadas para describir los ajustes activan nuestros cerebros, creando esa pieza esencial de inmersión simulativa

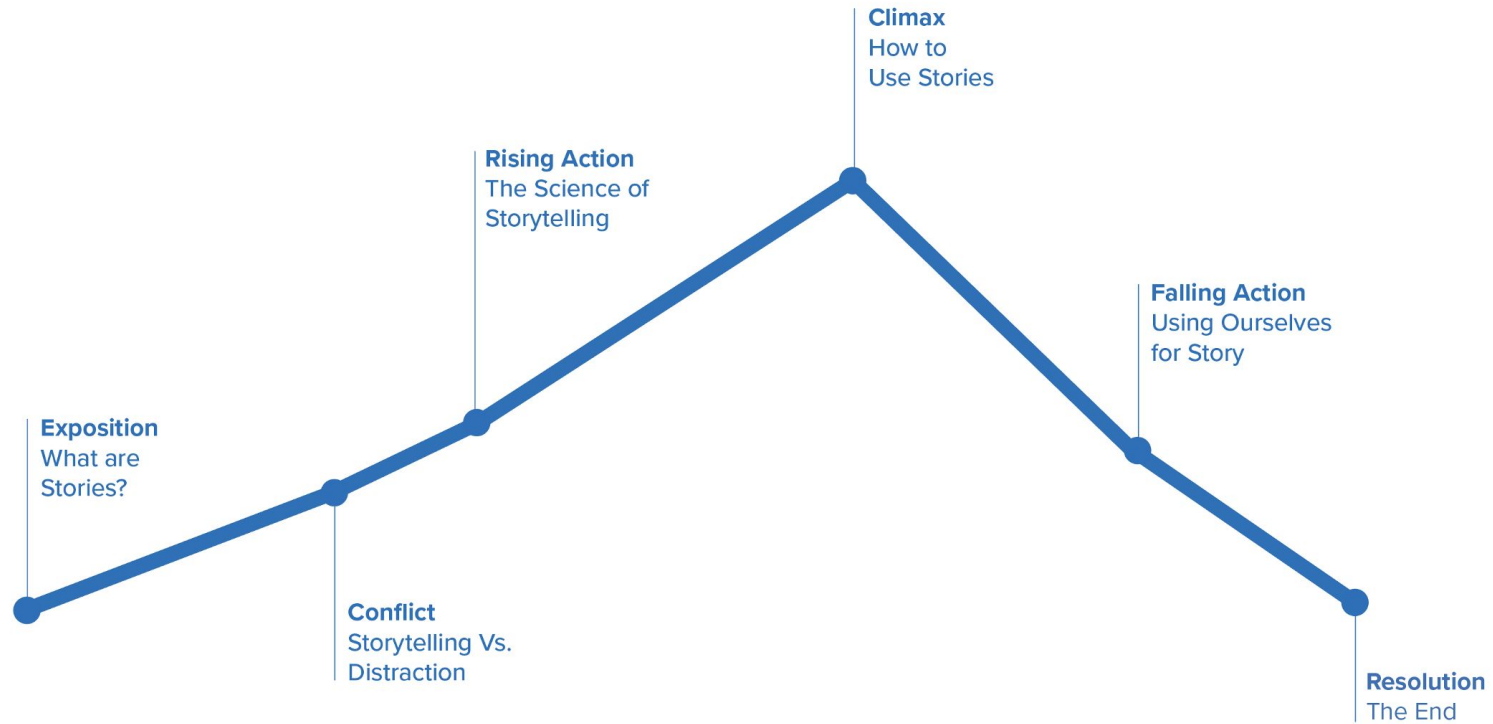


Tu argumento ayuda a establecer la montaña rusa emocional, o el viaje que tu personaje principal experimentará dentro de varias configuraciones



La trama se trata de dar a su contenido un patrón estructurado para seguir. Organiza las interacciones momento a momento para hacer que la información que intenta transmitir sea fácil de digerir, relatable y memorable.





1. Main Character: You

2. Setting:

3. Plot:

Exposition

Conflict

Climax

Resolution

