



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

11 DE NOVIEMBRE DE 2021

TRANSMEDIACIONES videojuegos & narrativas

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

Laboratorio transmedia | Proyecto de innovación UCM 145

Programa: 11 de noviembre de 2021

Sala Azul, Facultad de Ciencias de la Información UCM (edificio principal)

10:00 Palabras de bienvenida

- Guadalupe Arbona Abascal, directora en funciones de la Sección departamental de Literaturas hispánicas y Bibliografía

10:00-11:00 *Videojuegos, narrativas e investigación*. Presentación del [Proyecto de I+D Legendario](#)

- M.^a Pilar Vega Rodríguez
- Belén Mainer Blanco

11:00-11:30 Descanso

11:30-12:30 *Taller de videojuegos: "Cómo contar historias pulsando un botón"*

- [Tequila Works](#)
- Presenta: Juan Manuel Díaz Ayuga

12:30-13:00 Descanso

13:00-14:00 *Un iceberg en el horizonte: por qué los videojuegos exigen una crítica cultural en profundidad y por qué los medios se resisten a ofrecerla*

- [Borja Vaz \(crítico de videojuegos de El Cultural\)](#)
- Presenta: Manuel A. Broullón-Lozano

14:00-16:00 Descanso

Aula 530 (edificio principal)

16:00-18:00 *Taller de creación de GameBooks: escritura no-lineal e interactiva (primer turno)*

- Manuel A. Broullón-Lozano

Aula 507 (edificio principal)

18:00-20:00 *Taller de creación de GameBooks: escritura no-lineal e interactiva (segundo turno)*

- Manuel A. Broullón-Lozano