



¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition)

Salvador Gómez

 **Descargar**

 **Leer En Linea**

¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition) Salvador Gómez

¿Qué son los serious games? ¿Quién utiliza estos juegos? ¿Cuáles son sus objetivos? Este libro pretende servir de introducción a los juegos en cuanto formas de comunicación que, si bien se orientan a la información y la persuasión, no olvidan la clave de su éxito: el entretenimiento.

Además de abordar los principales géneros de los serious games, se analizan, entre otros, los siguientes casos:

- Videojuegos empleados por los ejércitos de diferentes países para el entrenamiento, reclutamiento y creación de una imagen pública.
- Videojuegos persuasivos de concienciación solidaria para la divulgación de las crisis humanitarias, sensibilización de la población y la educación para el desarrollo.
- Newsgames como juegos que participan de la actualidad informativa y el debate ciudadano por parte de usuarios y medios como el New York Times.
- Y videojuegos orientados al tratamiento y comprensión de enfermedades, así como a la rehabilitación y mejora de las capacidades físicas y mentales.

Por primera vez un libro ofrece, en español, una introducción completa al novedoso campo de los serious games.

TABLA DE CONTENIDOS:

Introducción

1. Comprender los serious games

De juegos y hombres. Dando sentido a los videojuegos

Narratología: los videojuegos como historias

Ludología: los videojuegos como juegos

Videojuegos: elementos lúdicos y formas narrativas

El lenguaje de los videojuegos: la retórica de procesos

Serious games: concepto y clasificación

Gamificación y serious games

2. Soldados en la holocubierta. Los serious games como armas de persuasión masiva

De juegos y militares. El juego como simulación bélica

America's Army: la historia de un éxito
El discurso de America's Army
America's Army y su dimensión de entretenimiento
America's Army: entre la información y la propaganda
Empower yourself: formando soldados
Defend freedom: soldados en acción
Negociación y realismo. El ejército americano más allá de America's Army
Militainment en otros países: Inglaterra y España
Propuestas incómodas. Videojuegos y militainment en países árabes

3. Serious games por un mundo mejor

Juegos y motivos. Serious game al servicio de las causas sociales
Serious games en campañas de sensibilización humanitaria
Hazlo mejor. La educación en hábitos para la gestión de catástrofes

4. La actualidad en juego. El rostro informativo de los serious games

Juegos e información: el discurso de los newsgames
La génesis de los newsgames (2003-2006)
La consolidación de los newsgames (2007-2011)
Newsgames: algo más que juegos, algo más que información
Algo más que opinión: la apuesta editorialista de September 12th
Algo más que información: el porqué de la piratería en Cutthroat Capitalism
Newsgames a la española. Una aproximación

5. Vivir mejor es divertido: healthcare games

Serious games para una vida mejor
Mens sana in homo ludens sano

6. Serious games: ¿un arma cargada de futuro?

Bibliografía

Ludografía

 [Descargar ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción...pdf](#)

 [Leer en línea ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción...pdf](#)

¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition)

Salvador Gómez

¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition) Salvador Gómez

¿Qué son los serious games? ¿Quién utiliza estos juegos? ¿Cuáles son sus objetivos? Este libro pretende servir de introducción a los juegos en cuanto formas de comunicación que, si bien se orientan a la información y la persuasión, no olvidan la clave de su éxito: el entretenimiento.

Además de abordar los principales géneros de los serious games, se analizan, entre otros, los siguientes casos:

- Videojuegos empleados por los ejércitos de diferentes países para el entrenamiento, reclutamiento y creación de una imagen pública.
- Videojuegos persuasivos de concienciación solidaria para la divulgación de las crisis humanitarias, sensibilización de la población y la educación para el desarrollo.
- Newsgames como juegos que participan de la actualidad informativa y el debate ciudadano por parte de usuarios y medios como el New York Times.
- Y videojuegos orientados al tratamiento y comprensión de enfermedades, así como a la rehabilitación y mejora de las capacidades físicas y mentales.

Por primera vez un libro ofrece, en español, una introducción completa al novedoso campo de los serious games.

TABLA DE CONTENIDOS:

Introducción

1. Comprender los serious games

De juegos y hombres. Dando sentido a los videojuegos

Narratología: los videojuegos como historias

Ludología: los videojuegos como juegos

Videojuegos: elementos lúdicos y formas narrativas

El lenguaje de los videojuegos: la retórica de procesos

Serious games: concepto y clasificación

Gamificación y serious games

2. Soldados en la holocubierta. Los serious games como armas de persuasión masiva

De juegos y militares. El juego como simulación bélica

America's Army: la historia de un éxito

El discurso de America's Army

America's Army y su dimensión de entretenimiento

America's Army: entre la información y la propaganda

Empower yourself: formando soldados

Defend freedom: soldados en acción

Negociación y realismo. El ejército americano más allá de America's Army

Militainment en otros países: Inglaterra y España

Propuestas incómodas. Videojuegos y militainment en países árabes

3. Serious games por un mundo mejor

Juegos y motivos. Serious game al servicio de las causas sociales

Serious games en campañas de sensibilización humanitaria

Hazlo mejor. La educación en hábitos para la gestión de catástrofes

4. La actualidad en juego. El rostro informativo de los serious games

Juegos e información: el discurso de los newsgames

La génesis de los newsgames (2003-2006)

La consolidación de los newsgames (2007-2011)

Newsgames: algo más que juegos, algo más que información

Algo más que opinión: la apuesta editorialista de September 12th

Algo más que información: el porqué de la piratería en Cutthroat Capitalism

Newsgames a la española. Una aproximación

5. Vivir mejor es divertido: healthcare games

Serious games para una vida mejor

Mens sana in homo ludens sano

6. Serious games: ¿un arma cargada de futuro?

Bibliografía

Ludografía

Descargar y leer en línea ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition) Salvador Gómez

Format: Kindle eBook

Download and Read Online ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition) Salvador Gómez #NHAC5YX1MZR

Leer ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition) by Salvador Gómez para ebook en línea¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition) by Salvador Gómez Descarga gratuita de PDF, libros de audio, libros para leer, buenos libros para leer, libros baratos, libros buenos, libros en línea, libros en línea, reseñas de libros epub, leer libros en línea, libros para leer en línea, biblioteca en línea, greatbooks para leer, PDF Mejores libros para leer, libros superiores para leer libros ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition) by Salvador Gómez para leer en línea. Online ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition) by Salvador Gómez ebook PDF descargar¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition) by Salvador Gómez Doc¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition) by Salvador Gómez Mobipocket¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: Una introducción a los Serious Games (Spanish Edition) by Salvador Gómez Epub

NHAC5YX1MZRNHAC5YX1MZRNHAC5YX1MZR