

La Salle presenta su Grado en Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia para la creación de videojuegos

El videojuego entra de lleno en la Narrativa Transmedia, un fenómeno que cambia el papel de los jugadores y permite diseñar un videojuego profesional sin tener conocimientos de programación, además de aprovechar al máximo la capacidad de la narración multicanal para la creación de universos transmedia

El Centro Universitario La Salle ha ampliado su oferta formativa con el Grado Universitario en Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia, que ofrece a los alumnos la posibilidad de adentrarse en la narrativa transmedia y de trabajar en el mundo de los videojuegos sin necesidad de conocimientos de programación. Ya se había dado a conocer esta nueva titulación mediante un vídeo publicado IGN donde se explican las posibilidades de la Narrativa Transmedia para contar historias, expandiendo el relato a través de diversos medios y canales y dando a los consumidores un rol más activo en la comunicación ya que pueden elegir cómo y dónde continuar disfrutando de la historia que se cuenta.

Un ejemplo de este tipo de narrativa es el desarrollado por la compañía especializada en videojuegos Blizzard, que siempre se ha distinguido por la utilización de la comunicación transmedia para crear universos completos, desde la aparición de su exitoso World of Warcraft, expandiendo el videojuego original a través de canales como el cómic, los libros y el cine. También han sabido aprovechar las lecciones aprendidas para el lanzamiento de Overwatch, un producto diseñado desde el principio con la narración transmedia como base de una historia sin un protagonista definido, pero donde todos los personajes pueden llegar a serlo, aplicando el enunciado de Henry Jenkins, considerado el padre de la transmedia, que propone dejar de concentrarse en un personaje específico para crear un complejo mundo ficticio sustentado en múltiples personajes con sus respectivas tramas.

Con el Grado Universitario en Narrativa Transmedia, La Salle ofrece a sus alumnos la capacitación necesaria para elaborar un storytelling multicanal y les permitirá dedicarse profesionalmente al mundo de los videojuegos sin necesidad de programar, ya que podrán asumir otros roles, como la creación de personajes, dinámicas, mecánicas, estéticas o historias, aprendiendo además a transmitir las a través de diversos canales.

Debido a la demanda de plazas, La Salle Centro Universitario ha ampliado las fechas de matriculación, proporcionando a los interesados una página para solicitar información y reservar las plazas.

Datos de contacto:

La Salle
917401609

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Juegos Madrid Software Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>