

- OBJETIVO 1 - LÍNEA A -
ESTUDIO TEÓRICO Y APLICADO DE MECÁNICAS DE JUEGO. INTERACTIVIDAD
BAJO EL PARADIGMA *PLAYER COMPUTER INTERACTION* (PCI)

AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4
Estudio teórico. Cuadro semiótico	Aplicación práctica Diseños <i>ad hoc</i>	Iteración para implementación en <i>Serious Games</i>	Iteración para implementación en <i>Serious Games</i>
Responsable -----	Especialización temática / Descripción de la tarea		
Otros miembros			

Luis Navarrete
Antonio J. Gil
Juan José Vargas
Joaquín Marín
Francisco J. Gómez

Games Studies y Game Design / Creación de un modelo semiótico que explique las diferentes posibilidades de las mecánicas y reglas de un videojuego: desde la recursividad a la ludofrase. Creación de diseños en Unity para comprobar la aplicabilidad del modelo teórico. Publicación de resultados en revistas indexadas (*Games and Culture, Journal of the International Association for Semiotic Studies, Eludamos*). Iteración del modelo y de su aplicabilidad en función de su implementación en los resultados del **objetivo 3**.