

TALLER 4.

Construcción del videojuego a través del modelo de androginia: una revisión del medio desde los roles de género - Ilargi Blasko Ochoa

A lo largo de la sesión se desgranarán los diversos aspectos que componen al videojuego, desde el diseño de personajes y narrativas hasta las propias mecánicas, utilizando como punto de partida el Modelo de Androginia propuesto por Sandra Bem. Se procurará la creación de un espacio participativo y colaborativo, donde se combinarán los aspectos formales y teóricos con las experiencias personales de las personas asistentes.