

LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO se enfrentó a un gran cambio en la forma de producir contenido con el auge de los videojuegos. El espectador ya no sólo observa lo que pasa en pantalla, sino que interactúa con el juego y crea fuertes conexiones. Con los avances tecnológicos las posibilidades parecen ser infinitas y cada vez son más comunes los juegos que, a través del diseño, construyen y nos transportan a mundos inimaginables. Es por ello que este número de *Espacio Diseño* lo hemos dedicado a la presencia e importancia del diseño interactivo y los videojuegos.

Iniciamos con el Diseño Interactivo abordado por Juan Fernando Donoso, quien nos adentra en el estudio de la interacción entre persona y sistema y de cómo es que este diseño ha sido más valorado.

La doctora Diana Barcelata, nos brinda una reflexión acerca de aquello que nos permite considerar a los videojuegos como objetos estéticos a través de un artículo abordado en tres secciones; desde la experiencia estética del videojuego a través de la interacción lúdica creador-espectador; desde el papel del espectador y su interacción con los elementos del juego y desde la resignificación estética a través de la narración de los videojugadores.

Rodolfo Huerta Uribe, docente de Diseño Industrial, nos habla sobre la importancia del diseño efectivo de las Interfaces de Usuario, así como de las consecuencias de un mal diseño de las mismas.

Por otra parte, Jorge Iván López Galicia licenciado en Historia de la UAM y Andrés Cantón Notni, con licenciatura de la UNAM, nos hablan de cómo es que los ambientes históricos han sido utilizados en la creación de videojuegos y cómo la apropiación de éstos influye en las experiencias de los usuarios.

Roberto Padilla Sobrado nos explica la importancia que tiene el diseño de arte, como etapa en donde yacen los elementos narrativos esenciales del proyecto en los videojuegos, tomando como referencia el juego *Alice* y la famosa franquicia titulada *Assasin's Creed*.

Salma Jiménez de la Carrera Diseño de la Comunicación Gráfica nos recomienda las plataformas de *streaming*

de videojuegos actuales que ofrecen extensos catálogos para una gran variedad de dispositivos y que traen consigo una nueva forma de jugar en línea.

En la sección especial de Aniversarios, parte del equipo de *Espacio Diseño* nos habla de los icónicos videojuegos Pac-Man, Pokémon, Mario Bros y Resident Evil, que celebran su aniversario este año 2020, así como otro lo celebrará en 2021.

En la sección Comunidad, Valentina Cabello de Comunicación Social conversó con Omar Quintero, docente y actual encargado del proyecto TV UAM, quien nos habla acerca de cómo éste se ha convertido en un medio para la formación de alumnos y la difusión de contenidos dentro de la comunidad universitaria. Además, de cómo es que el proyecto ha salido adelante mientras se adapta a nuevas formas de transmisión y difusión a raíz de la pandemia.

En Tu Espacio, Adrián Oliver Alarcón, ex alumno de Diseño Gráfico, hace una reflexión sobre la película *Mano de Obra*; cinta que retrata la organización social de las colonias populares, la injusticia laboral y el abuso que se hace al sector trabajador.

En la sección Reseña, Sofía Ortega alumna de Comunicación Social nos habla de la serie documental de Netflix *Abstract* y de las posibles ventajas a adquirir al verla tanto para la comunidad diseñadora como para la sociedad que no está familiarizada con esta área.

Héctor Montes de Oca, del Departamento de Teoría y Análisis, nos muestra un recorrido a través de las obras del artista renacentista Rafael Sanzio a 500 años de su fallecimiento. En éste texto, Montes de Oca habla de la vida y personalidad de Rafael, al igual que de los detalles, la ejecución y la maestría lograda en algunas de sus obras como *La Madona Sixtina*.

Finalmente, en nuestra sección Espacio Recomendamos seleccionamos tres videojuegos de acción y aventura que te podrían gustar y en el Buscador te compartimos algunas páginas web donde puedes descargar aplicaciones y videojuegos para pasar el rato.

Azul O'Dominique Cuéllar Baptista