
Cine Y Videojuegos

Un Dialogo

Transversal

Convergencia mediática: nuevos escenarios,
nuevas perspectivas
Reescrituras fílmicas
Diccionario de teorías narrativas 2
Juegos multijugador
Ideological Games
Historias en red
Crecer con pantallas
Un diálogo sobre el suicidio
El Siglo de Oro en el cine y la ficción televisiva
TELOS 82
#¿NOMBRE?
Te regalo el fin del mundo
De Sombras y Bestias
La venganza de la televisión: el audiovisual
contemporáneo y sus nuevas preguntas
Archivos de la Fimoteca
Cine y videojuegos: un diálogo transversal
Todos los caminos conducen al norte
Las Poes Peliculas de la Historia
El error de Narciso
Diseño Narrativo y Guion para Videojuegos
Anime y videojuegos. Con A de Animación 9
El periodismo de videojuegos en España

El cine en 100 preguntas
Nuevos diálogos
Narrativas y usuarios de la sociedad transmedia
Arte para primaria
TELOS 93
Cine y cómic
Videojuegos
Juegos de cine
Cine ludens : 50 diálogos entre cine y juego
Rompecabezas
Diseño de Videojuegos
Comunicación, pantallas y ficción
Aprender a ser padres
Los videojuegos
Cine ludens. 50 diálogos entre cine y juego
Portal o la ciencia del videojuego
Salud, educación física y juegos de rol
Actas del II Congreso Internacional Sociedad
Digital (Vol.1)

Cine Y Downloaded
Videojuegos from
Un Dialogo data.avac.org
Transversal by guest

LONG
DOUGLAS

Convergencia
mediática:
nuevos
escenarios,
nuevas
perspectivas
Ediciones

Cátedra
Tras el
colapso
climático, lo
que queda de
la civilización
sobrevive en
un universo
virtual. Los
cuerpos yacen
latentes en
cápsulas de
desconexión
mientras sus
mentes vuelan
libres en un
espacio
ilimitado
repleto de
estrellas. Una
aparente
sensación de
libertad que
esconde una

pesadilla distópica. Las grandes corporaciones mantienen con vida la población de avatares a cambio de su total sumisión. En lucha contra el alto orden, Roy, Alice y Risco emprenderán la peligrosa misión de devolverlos a todos a un planeta Tierra que se intuye fértil de nuevo tras más de 20 años sin nuestra presencia. Un viaje solo de ida en el que pelearán por la amistad, el amor y la solidaridad en un mundo de identidades secuestradas. Un trayecto vital que pondrá a prueba el sentido de la propia naturaleza humana en el plano digital. Te regalo el fin del mundo es una apasionante novela de aventuras y VR Sci-Fi en la que los barcos veleros navegan vientos solares, los astros se generan delante de nuestros ojos, las ballenas son de luz y las guerras las libran jugadores profesionales de eSports. El contexto de la realidad virtual permite a la ciencia ficción dinamitar los límites tecnológicos apoyándose en el género fantástico. El relato principal se enriquece de forma poliédrica con la inclusión de Más allá del fin del mundo, una expansión en forma de 14 relatos que ahonda en personajes y trama desde múltiples puntos de vista. Toma

<p>asiento y contén la respiración. Despegamos. <u>Reescrituras</u> <u>fílmicas</u> Ediciones Universidad de Salamanca La Universidad, como el dios Jano, presenta dos caras de un único rostro: una mira hacia la investigación e innovación (sean de naturaleza formal, de contenidos o ambos) y la otra hacia los discentes a quienes transmite los logros hallados en unas aulas cada vez más</p>	<p>tecnologizada s. Queda claro, por tanto, que la investigación y la docencia son nucleares en la misión de la Academia y en su visión destaca la mejora de la sociedad de la que se nutre y a la que sirve. En esta ecuación binómica tenemos que añadir indefectiblem ente el elemento de la divulgación de estos nuevos contenidos y estructuras, de manera que libros como el</p>	<p>presente, junto con los demás que conforman la colección Estudios Aranzadi especializada en Ciencias Sociales y Ates y Humanidades así como de su Docencia, suponen el último jalón en el que la Universidad muestra ante todos, expertos y público general, su labor especializada. Los capítulos que conforman el presente título, incluidos en la colección</p>
---	--	---

Estudios Aranzadi, han superado el imprescindible requisito que certifica la calidad científica de los resultados plasmados: el de la doble revisión por pares ciegos (peer review) lo que asegura que los textos incluidos en él poseen un nivel de excelencia académica que, además, se verá reforzada con la otra fórmula que confirma la calidad de lo escrito: manifestar la oposición a lo publicado, por la que quien refuta lo escrito tiene el débito de aportar la carga de la prueba en contra. Ambos procesos enfocados a demostrar la necesaria calidad de lo leído cubren a priori y a posteriori las exigencias del lector más riguroso. Nuestro Comité Editorial, cuyos miembros encabezan las páginas, está compuesto por más de 200 doctores pertenecientes a más de 40 universidades internacionales, expertos en los variados campos tratados en estas investigaciones. Las temáticas abordadas en estos capítulos abarcan la mayoría de las áreas punteras en la Universidad: desde el Neuromarketing hasta las Redes *Diccionario de teorías narrativas 2* Fundación Telefónica Esta propuesta nace de una estrecha interacción

entre la práctica y la teoría, buscando contribuir a que los videojuegos comerciales se conviertan en un instrumento educativo. Con ellos se puede pensar apasionadamente. El libro es el resultado de casi diez años explorando estos objetos digitales, aprendiendo a jugar, conversando con sus diseñadores y distribuidores y, además, trabajando fuera y dentro de las aulas

con familias, niños, niñas, jóvenes y el profesorado. Se ha buscado ir más allá de algunos estereotipos: El primero, los videojuegos son una pérdida de tiempo y, además, son violentos. No, porque los objetos como tales no son ni buenos ni malos, depende del modo en que se utilizan. El segundo, es difícil saber qué juego elegir. Sí, son grandes desconocidos y seleccionar uno u otro es importante

para tener experiencias gratificantes, para ello esta obra aporta información sobre ellos pero también incluye cómo acceder a vídeos de presentación, blogs, foros y más lugares relacionados con cada videojuego. El tercero, los videojuegos son demasiado absorbentes. Sí lo son, sin duda, como también sucede con la ciencia o la literatura. Como siempre en la vida, la pasión y el pensamiento

interactúan y modulan nuestras actividades y, por qué no también, las relaciones con los videojuegos. Algunas preguntas planteadas en la obra son: ¿Por qué los videojuegos pueden contribuir más que otros medios a que las personas lleguen a participar responsable y críticamente en una cultura digital? ¿Qué rasgos definen a los videojuegos como instrumentos que exigen

poner en práctica habilidades propiamente humanas, por ejemplo, dialogar, argumentar y crear? ¿Por qué los videojuegos pueden contribuir al desarrollo de nuevas formas de contar historias? ¿Cuáles son sus relaciones con otros medios, como el cómic, la televisión, el cine o la fotografía? ¿Por qué forman parte de la cultura popular del Siglo XXI?

Juegos multijugador

Ra-Ma Editorial
Este libro es el resultado de una reflexión conjunta que abordamos los miembros del Grupo de Estudios sobre Literatura y Cine (GELYC) de la Universidad de Salamanca sobre uno de los temas nucleares de nuestra investigación: la problemática del trasvase de textos literarios a la pantalla. Después de una serie de años dedicados al estudio de las adaptaciones

en el cine español del periodo franquista (investigación que se ha desarrollado en tres proyectos de investigación sucesivos, el último de los cuales centrado en los años 1962-1975 y se encuentra aún en fase de ejecución) sentíamos la necesidad de ampliar el horizonte de nuestra labor aunque sólo fuera para buscar respuesta a las cuestiones de índole teórica que continuament

e se nos planteaban, especialmente al ser conscientes de la distancia cada vez mayor que media entre aquellas prácticas adaptativas y las que llegan a las pantallas actuales; una distancia perceptible, además, en lo relativo al aparato teóricocrítico elaborado en torno a ellas y, por supuesto, a las expectativas y las condiciones de su recepción. Ideological Games Héroes

de Papel Los logros alcanzados por Portal y Portal 2 han dejado una huella indeleble en la breve historia de los videojuegos. Para la crítica más especializada ambos títulos forman parte, casi desde su lanzamiento, de esa pequeña colección de obras imprescindibles que han sabido dar un paso adelante, o a un lado, con respecto a las posibilidades comunicativas de los usos y

costumbres de los videojuegos más tradicionales de cada generación. En Portal, o la ciencia del videojuego, Eva Cid nos invita a visitar de nuevo las cámaras de Aperture Laboratories para descubrir algo que no vimos, algún pequeño resorte que dejamos escapar, alguna noción de simetría perfecta que no fuimos capaces de percibir aquella primera, o aquella segunda vez. Algún detalle, por pequeño que fuera, susceptible de esclarecer un poco más el misterio que encierran las paredes blancas del laboratorio. Los logros alcanzados por Portal y Portal 2 han dejado una huella indeleble en la breve historia de los videojuegos. Para la crítica más especializada ambos títulos forman parte, casi desde su lanzamiento, de esa pequeña colección de obras imprescindibles que han sabido dar un paso adelante, o a un lado, con respecto a las posibilidades comunicativas de los usos y costumbres de los videojuegos más tradicionales de cada generación. En Portal, o la ciencia del videojuego, Eva Cid nos invita a visitar de nuevo las cámaras de Aperture Laboratories para descubrir algo que no vimos, algún pequeño resorte que

dejamos escapar, alguna noción de simetría perfecta que no fuimos capaces de percibir aquella primera, o aquella segunda vez. Algún detalle, por pequeño que fuera, susceptible de esclarecer un poco más el misterio que encierran las paredes blancas del laboratorio. *Historias en red* Héroes de Papel Los problemas y desafíos que nos plantea nuestro mundo, junto con las

esperanzas y expectativas, son parte de los videojuegos. También éstos se configuran como una herramienta extraordinariamente influyente en diversos aspectos de la realidad social. Sus consecuencias, efectos y capacidad para alterar la percepción de las cosas y las relaciones sociales hacen de este sector uno de los más influyentes de la historia. Los videojuegos son, como el cine, un

producto cultural que trasciende el mero entretenimiento. Este libro trata precisamente de ello. El presente trabajo analiza el fenómeno del videojuego como una de las industrias culturales más pujantes de la actualidad y su significación como portador de mensajes sociales e ideología. Se trata de un libro colectivo e interdisciplinar. Han participado en el mismo tanto

profesionales de la industria como académicos para estudiar aspectos industriales, históricos, discursivos, económicos, sociopolíticos e incluso ambientales de los videojuegos. Una obra amena y rigurosa que puede interesar tanto a investigadores académicos especializados en análisis de la cultura, comunicación o teoría política y económica, como al público en

general. *Crece con pantallas* Héroe de Papel Studies ¿Cuánto hace que no juegas? ¿Te has olvidado de jugar? El cine nunca se ha olvidado, y el cine ludens nos recuerda la importancia de lo lúdico en la gran pantalla, la cultura y la sociedad. Con un carácter divulgativo y filosófico, este libro analiza cómo el cine ha dialogado con juegos de mesa, juguetes, videojuegos, laberintos, puzzles,

culturas lúdicas, juego forzado, parques de atracciones e incluso juegos creativos y formales como el cadáver exquisito o el mindgame film. Porque hay muchas formas de jugar y de hacer cine, esta filmografía esencial invita a disfrutar de lo lúdico en toda su libertad y complejidad. Un diálogo sobre el suicidio Nowtilus ¿La prensa de videojuegos es un periodismo

amateur? La respuesta está en un libro que recorre esta especialización periodística en España, desde su origen en los años ochenta hasta la actualidad. El lector tiene ante sí un estudio pionero sobre la unión del periodismo y los videojuegos, desde todos los elementos del proceso comunicativo: emisores, receptores y canales de difusión. Se muestra la evolución de las revistas

hasta la proliferación de las webs, junto a medios radiofónicos y audiovisuales, todo para componer un mapa de cabeceras especializadas. No falta el papel de la mujer, analizar los géneros periodísticos empleados y el uso de las redes sociales, del infoentretenimiento, del slow journalism, y otras prácticas menos recomendables, pero habituales, como el rumor. Todo apoyado por

una extensa bibliografía y entrevistas a directivos de los medios referentes en el periodismo de videojuegos. Un libro destinado a ser vital para estudiantes, académicos y profesionales de la comunicación y el ocio interactivo, mientras descubrimos que la prensa de videojuegos está intrínsecamente ligada a la sociedad, se derriban clichés, abrimos nuevos

debates y cerramos otros, empezando por la eterna pregunta de si el videojuego es cultura y cómo afecta al ejercicio periodístico. El Siglo de Oro en el cine y la ficción televisiva Fundación Telefónica Este libro estudia los efectos que las series contemporáneas han provocado en nuestra manera de entender la estética y las historias audiovisuales. La venganza de la

televisión se nutre de nuevas preguntas del entramado mediático que hoy vivimos. TELOS 82 Héroes de Papel Si lo que buscas es un libro tedioso, lleno de teorías y análisis exagerados y excesivamente extensos, este NO ES TU LIBRO. Si tu intención es la de sumergirte de lleno en el mundo del diseño narrativo y guiones de videojuegos, absorber conocimientos útiles que

puedan convertirte en un erudito de este arte, encontrar una fuente de experiencia práctica que te aporte fundamentos y métodos de creación, ESTE ES TU LIBRO. Con este manual podrás adquirir el conocimiento necesario y dominar las herramientas para avanzar en la creación de narraciones, historias, personajes y contextos en videojuegos. Condensadas en esta obra encontrarás

los fundamentos básicos del diseño narrativo y la creación de guiones, las metodologías y técnicas más usadas en el sector, plantillas para poder crear los documentos, la conceptualización y puesta en práctica de los recursos más frecuentes, así como consejos y trucos recopilados a lo largo de muchos años en el mundo de los videojuegos. #¿NOMBRE? Ediciones

Morata El diseñador japonés Fumito Ueda es uno de los nombres propios del mundo del videojuego, cuya visión ha ayudado a definir el medio de manera clave en los últimos quince años. Tratando temas que entroncan con nuestra sensibilidad de modo universal, sus tres obras hasta la fecha, Ico, Shadow of the Colossus y The Last Guardian se han convertido en referentes de

sus respectivas generaciones de consolas, han originado debates en torno al lenguaje del videojuego y han encendido la llama de la inspiración en numerosos creadores independientes. De sombras y bestias: La travesía de Team Ico es un viaje cronológico, pero también un análisis íntimo y personal, en el que acompañamos a Ueda y a los equipos que reunió a lo largo de los años para dar

<p>forma a sus historias de épica, soledad, compañerismo y sacrificio. De la mano de Yorda, a lomos de Agro o siguiendo los pasos de Trico: emprende un viaje al interior de estas páginas y descubre los secretos de Team Ico. <u>Te regalo el fin del mundo</u> Ediciones Robinbook El Dossier central del volumen 93 de Telos está dedicado a "Espacios urbanos y TIC: transformaciones</p>	<p>recíprocas", y su coordinación ha sido realizada por Néstor García Canclini (UAM de México), antropólogo argentino mexicano de amplia repercusión en los estudios sobre la cultura. En su call for papers se explicitaba la demanda necesaria de un acercamiento interdisciplinar en el seno de las ciencias sociales, desde la comunicación o los estudios culturales hasta la</p>	<p>sociología o la antropología, para entender los profundos cambios contemporáneos del espacio urbano. En suma, el presente número de Telos demuestra que arte y cultura, tecnologías de la información y cambios sociales, protagonizados en muchos casos por las jóvenes generaciones, se entrelazan de múltiples formas para mostrar un mundo en cambio permanente, sobre el que,</p>
--	--	---

<p>a pesar y por encima de la actual crisis financiera y de sus deprimentes consecuencias , cabe fundamentar ilusiones y esperanzas de un mundo mejor.</p> <p><i>De Sombras y Bestias</i></p> <p>Universidad Iberoamericana A.C.</p> <p>Arte para primaria ofrece nuevas estrategias para involucrar al profesorado en la práctica y el deleite de las artes desde la perspectiva de la educación. Tal y como ha</p>	<p>evolucionado en los últimos años el floreciente sector de las artes, ahora es el momento de atender las exigencias de la educación artística, con el fin de favorecer la participación y el disfrute. Se introducen conceptos novedosos como el de «currículum vibrante», una apuesta para llevar el currículum hacia posiciones más atrevidas y porosas, mediante un escenario abierto que</p>	<p>supere el corsé tradicional del ámbito curricular.</p> <p><i>La venganza de la televisión: el audiovisual contemporáneo y sus nuevas preguntas</i></p> <p>Fondo Editorial de NL</p> <p>Nuevos diálogos: Asia y África desde la mirada latinoamericana es un libro que resalta sus cualidades en un propio título, haciendo de sí mismo una invitación doble al lector: hace coincidir en el espacio de la difusión del</p>
--	--	---

saber una aproximación actualizada y multidisciplinaria sobre los estudios que, en los ámbitos local y continental, se están gestando acerca de África y Asia, al tiempo que representa un matiz ilustrativo de los intereses y los problemas que conducen a la comunidad académica latinoamericana a explorar ambas constelaciones geográficas y culturales

Archivos de la Filmoteca
Lulu.com

En El cine en 100 preguntas encontrará los conceptos históricos y teóricos clave para entender el cine y su lenguaje desde su nacimiento. Apreciará el séptimo arte a través de las cinematografías más señaladas o que han aportado elementos relevantes, la relación que se ha llegado a establecer con otras artes, las formas de consumo que desde hace un tiempo están ligadas a lo cinematográfico

co, y el cine de España y de Iberoamérica (destacando algunos nombres, tanto populares como pertenecientes a genios en la sombra). Estas cien preguntas, sencillas pero didácticas y rigurosas, convierten a este libro en una herramienta con la que acercarse al cine desde sus facetas esenciales, desvelando el origen, desarrollo y conceptos básicos para

conocer el medio, al tiempo que ofrece ciertas claves para entender en qué punto se encuentra el consumo de obras audiovisuales y así tratar de vislumbrar lo que está por venir.

Cine y videojuegos: un diálogo transversal

Ra-Ma
Editorial
Qué ocurre actualmente con nuestro alumnado en todos los niveles educativos?
¿Por qué es tan baja la motivación al estudio?

¿dónde está la solución para mejorar el esfuerzo? ¿en qué valores, actitudes, creencias intentan sustentar los alumnos su forma de actuar? Y en esta situación lo más habitual es encontrar un profesorado verdaderamente confuso, sin ideas claras para afrontar la situación o con dudas verdaderamente importantes y, en muchos casos, dispuestos a tirar la toalla. Educar a partir del afecto no sé si

será la tecla, pero tengo la seguridad que ayuda y mucho. Quizás cuando leáis el texto tengáis un recurso más para poder aprovechar en vuestro proceso de enseñanza y el de aprendizaje del alumnado, pero lo que no podrá daros el documento es algo que yo he tenido la posibilidad de vivir en primera persona: ser educado a partir del afecto. Esta es verdaderamente la esencia de este libro:

creer sin ningún tipo de fisuras que la educación está en el compromiso diario, en la relación con el alumnado, en saber que hay cosas que hacer más allá de las horas de clase. Y esto sólo lo pueden realizar las personas que por vocación y con mucho esfuerzo son educadoras. Todos los caminos conducen al norte Universidad de Salamanca ¿Cómo dormían, vestían y comían en el

siglo XVII? ¿Cómo eran los espacios y los personajes que habitaban aquel Siglo de Oro? ¿Cuáles son las diferencias con los lugares y gremios representados en películas y series? ¿Qué diferencias existen entre el discurso histórico y la ficción? ¿Por qué están en auge las producciones históricas? ¿Qué es un tableau-vivant? ¿Cómo convivimos con nuestra historia y nuestro acervo

cultural? ¿Qué analogía podríamos establecer con el audiovisual inglés o francés? ¿Cuáles son las funciones y modus operandi de un director artístico? ¿Cuál ha sido su evolución cinematográfica en el ámbito español? ¿Son diferentes los modelos cinematográficos frente a los televisivos? ¿En qué otro momento y cómo el cine español se fijó en el Siglo de Oro? ¿Cuáles son los

principales retos a la hora de reconstruir la Villa y Corte de Los Austrias? ¿Qué título abre la puerta a nuevos modos de relación entre historia y ficción? Intentando dar respuesta a estas cuestiones el volumen realiza un análisis del Siglo de Oro en el audiovisual español de los últimos 25 años, desde 1991 hasta 2016. Con un estilo ameno la publicación estudia once filmes (entre ellos El rey pasmado, Alatríste, El perro del hortelano, El caballero Don Quijote, Teresa, el cuerpo de Cristo o Lope) y siete proyectos televisivos (donde destaca El Ministerio del Tiempo) a través de los cuales reflexiona sobre las claves de la corriente, sus referencias culturales, artísticas y literarias así como los recursos escenográficos, la representación de los espacios urbanos y el reflejo de los diferentes estamentos sociales. La publicación incluye profusa bibliografía e información detallada de cada una de las producciones, además de incluir las entrevistas a tres directores artísticos de primera fila como Carlos Bodelón, Benjamín Fernández y Félix Murcia. Debido a su carácter interdisciplinar la publicación será de gran...

<p><u>Las Poeres</u> <u>Peliculas de la</u> <u>Historia</u> Editorial AMAT LAS PANTALLAS HAN VENIDO PARA QUEDARSE. HAY QUE ENSEÑAR A NUESTROS HIJOS A CRECER Y CONVIVIR CON ELLAS DE MANERA EQUILIBRADA Y SALUDABLE. Si eres padre, madre, educador o una persona que trabaja con menores o adolescentes puede que en muchas ocasiones te hayas sentido abrumada y desbordada a</p>	<p>la hora de gestionar el tiempo y el acceso a las pantallas. TIKTOK, TWITCH, CHATGPT, FORTNITE, BEREAL, ONLYFANS..., la lista de aplicaciones y juegos es casi infinita, y encima cada día aparecen otras nuevas, por lo que resulta casi imposible estar al día para saber si debemos permitir o no el acceso a nuestro hijo. La digitalización nos desborda y ante esta nueva</p>	<p>realidad aparecen mil dudas sobre cómo debemos educar a nuestros hijos en este nuevo entorno. "Crecer con pantallas" viene a poner orden y criterio en este proceso. Para ello, la autora comparte algunas pautas, herramientas y recursos esenciales que os servirán de gran ayuda en el proceso de acompañamie nto y educación digital de vuestros hijos. La obra</p>
--	--	---

recorre todo el proceso de la educación digital de los menores, desde entender qué es la mediación parental que deben hacer las familias como acompañamiento y supervisión, hasta los contenidos, canales y dispositivos que tenemos que conocer para cada edad; pasando por sus riesgos y cómo prevenirlos, además de importantes recursos y consejos para

saber qué hacer en cada caso. Y todo ello desde una VISIÓN POSITIVA, CONSTRUCTIVA Y NORMALIZADA DEL USO DE LA TECNOLOGÍA. Sin demonizar su uso y dando pautas para conseguir EL GRAN OBJETIVO: el uso seguro, responsable y saludable de la tecnología por parte de los menores. *El error de Narciso*
Héroes de Papel
El videojuego ha pasado de ser

underground a convertirse en entretenimiento de masas. En el proceso se ha integrado perfectamente en la industria cultural del capitalismo occidental. Sin embargo, la crítica cultural se ha centrado más en las perspectivas individuales y subjetivas. El presente volumen recoge ensayos que buscan expresar esa disidencia frente a las corrientes mayoritarias y dar espacio a otras formas

de pensar el videojuego que tengan en cuenta tanto sus condiciones formales como socioeconómicas. Los ensayos de este volumen pretenden señalar desde distintas perspectivas y perfiles dentro del videojuego (de desarrolladores a académicos) ese discurso oculto que tiene diversas caras y objetivos, pero que se enmarca en el mismo contexto del

capitalismo hegemónico. Los videojuegos son productos culturales que, como todos los demás, contienen una forma de ver el mundo y de estar en el mundo que disemina y educa a sus usuarios. Es la ideología lo que está en juego.

**Diseño
Narrativo y
Guion para
Videojuegos**

ACCI
(Asociación Cultural y Científica Iberoamericana)
El

alumbramiento del cine y del cómic a finales del siglo XIX marcó el principio de una era de la mano de dos expresiones artísticas que definirían la iconosfera moderna. Un siglo después, en la era digital, los lazos entre ambos medios se estrechan y la pantalla se vuelve un lienzo en el que los cineastas recrean viñetas o reconstruyen universos dibujados.

Best Sellers - Books :

- [Spare](#)
- [Daisy Jones & The Six: A Novel](#)
- [Bluey And Bingo's Fancy Restaurant Cookbook: Yummy Recipes, For Real Life By Penguin Young Readers Licenses](#)
- [Guess How Much I Love You](#)
- [Ugly Love: A Novel](#)
- [Regretting You By Colleen Hoover](#)
- [Tucker](#)
- [Icebreaker: A Novel \(the Maple Hills Series\)](#)
- [We'll Always Have Summer \(the Summer I Turned Pretty\) By Jenny Han](#)
- [Mad Honey: A Novel By Jodi Picoult](#)