

Dentro del ciclo de conferencias "Internet y las nuevas tecnologías crean nuevas profesiones" estamos repasando diferentes actividades económicas y creativas surgidas prácticamente de la nada, casi inventadas a partir de las necesidades y las oportunidades que las nuevas tecnologías están creando. De todas ellas, la de desarrollador de videojuegos es una de las mayores y más llamativas oportunidades.

Este es un sector que solo en España mueve más de 1200 millones de euros, entre hardware y software, lo que hace que se haya convertido hoy en el mayor sector del entretenimiento, por encima del cine o de la música. Por otra parte, la formación de profesionales todavía no está integrada en el sistema educativo formal y este espacio lo cubren las academias privadas, la autoformación, la formación en el extranjero y algunos incipientes grados y másteres que van surgiendo en algunas universidades.

La creatividad y el talento son elementos esenciales en este sector. Esto, unido a su importancia económica y a que puede ser

un apoyo a otros sectores, como el de la Educación, nos ha llevado a darle un mayor espacio en Fundación Telefónica. Así, además de la charla habitual del Ciclo que organizamos con dos profesionales, hemos creado esta Semana del Videojuego en Fundación Telefónica. En ella, vamos a tener talleres de elaboración de videojuegos y charlas de ponentes nacionales e internacionales, podremos ayudar a descubrir las posibilidades de este sector y mostrarlo como lo que es, una gran fuente de oportunidades de trabajo.

Las actividades tendrán lugar en diferentes lugares de Madrid: la flagship de Telefónica en Gran Vía, colegios e institutos, Hub Madrid y MediaLab-Prado.

Los videojuegos son un entretenimiento que forma ya parte de las aficiones y las vidas de casi todos, pero también son una herramienta de transformación y de comprensión de la nueva realidad. Os invito a compartir esta manera de saber un poco más de ellos con nosotros.

Javier Nadal Ariño
Vicepresidente Ejecutivo de Fundación Telefónica

Fundación Telefónica

Telefónica



Ciclo de conferencias
Internet y las nuevas tecnologías
crean nuevas profesiones

Semana del
Videojuego



Lunes 25 octubre

FLAGSHIP STORE TELEFÓNICA 18:00 h.

Auditorio, 1ª Planta. Gran Vía, 28.

MESA REDONDA: VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN, PLANES EDUCATIVOS

Una visión sobre el perfil profesional en el sector del videojuego, a través de las diferentes iniciativas educativas en España. Descubre que jugar a los videojuegos puede ser una oportunidad laboral.

Ponentes: Moisés Mañas, Coordinador del Máster Europeo de Interfaces Lúdicas en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia; Pedro González Calero, director del Máster en Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid; Daniel Rodrigues Parente, Director del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Camilo José Cela - ESNE; Joaquín Pérez, Responsable del Máster en Diseño y Programación de la Universidad Europea de Madrid y Director del Observatorio del Videojuego y de la Animación.

Martes 26 octubre

FLAGSHIP STORE TELEFÓNICA 18:00 h.

Auditorio, 1ª Planta. Gran Vía, 28.

CONFERENCIAS: NUEVAS TENDENCIAS EN VIDEOJUEGOS

Las líneas de innovación más relevantes sobre videojuegos en España, de la mano de sus desarrolladores:

1. Proyecto ADONEO: Realidad Aumentada y Nuevas Tecnologías en Juegos de Mesa. Los juegos de mesa ya no se quedan en la mesa.

Ponente: Javier Noguerol, Diseñador e Investigador. Profesor en diversas instituciones (Instituto Europeo Di Design, Universidad Camilo José Cela.

2. Jugador como co-creador: Edición de niveles en el juego Little big planet. Crea, Juega y Comparte.

Ponentes: Luis García-Pelayo, Ingeniero Superior de Informática y Director de Programación en el Departamento de I+D de Ideup!; Daniel Pomar García, Diseñador gráfico, Game designer y Responsable de Calidad de Ideup!

3. Videojuegos en fachadas interactivas y otras interfaces innovadoras.

¿Por qué conformarse con una pantalla, teniendo el mundo?

Ponente: Mar Canet, Ingeniero Informático de Videojuegos y artista.

Ingeniero Creativo en Ars Electronica y Futurelab. Socio co-fundador de Lummol.

Miércoles 27 y jueves 28 de octubre

COLEGIO MONSERRAT, DE 11:00 A 14:00 h.

TALLER DE INICIACIÓN A LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA NIÑOS: SCRATCH

Un taller donde quince alumnos del centro, dentro del programa Educared de Fundación Telefónica, aprenderán a desarrollar videojuegos con Scratch, la herramienta dinámica diseñada para ayudar a niños entre 8 y 12 años a crear historias interactivas, animaciones, juegos, arte y música que sorprenderán a sus amigos.

Profesor: Iván Oriola de Santos, Diseñador y Programador Web en Flash, Profesor de Informática en el Colegio Liceo Sorolla C.

Miércoles 27 y jueves 28 de octubre

HUB MADRID, DE 16:00 A 20:00 h.

Gobernador, 26.

TALLER DE PROGRAMACIÓN ÁGIL DE VIDEOJUEGOS CON PROCESSING

Descubre las posibilidades creativas de una plataforma de desarrollo rápido de videojuegos. Con este taller crearás tu propio minijuego con un programa de abocetado o sketching computacional como Processing.

Participa, si tienes más de 16 años y tráete tu portátil con las herramientas de diseño, sonido o modelado 3D que sepas manejar.

Recuerda descargarte Processing en www.processing.org, y en un par de días sabrás todo lo necesario para montarte tu propio juego.

Inscríbete* en videojuegos@fundacion.telefonica.com

Profesor: Abelardo Gil-Fournier, Físico, dedicado a proyectos que vinculan arte, ciencia y nuevos medios. Desarrollador del proyecto The Croopier.

*Limitado a 15 plazas por orden de inscripción.

Viernes 29 octubre

MEDIALAB-PRADO, 12:00 h.

Alameda, 15.

CONFERENCIA: DESARROLLADORES INDEPENDIENTES

Conocerás las propuestas más independientes del panorama de los videojuegos de la mano de desarrolladores e investigadores internacionales. Una conferencia que encantará a los que disfruten con lo último de lo último: programadores, hardcore gamers, heavy users, bloggers, periodistas especializados...

Jonatan Söderström aka Jonatan Cactus, uno de los diseñadores independientes contemporáneos más prolíficos nos contará su experiencia de desarrollo y su visión sobre la dirección que la industria tomará en el futuro. Muchos de los juegos que crea luchan contra las lógicas realistas e incorporan el factor de confusión como elemento de diseño.

Douglas Wilson, Doctorando en el Centro de Investigación de Videojuegos de la Universidad Tecnológica Copenhague y co-fundador del Copenhagen Game Collective, nos presentará el Party Game mediado tecnológicamente "Brutally Unfair Tactics Totally OK Now" (B.U.T.T.O.N.) y sus teorías sobre cómo jugabilidades incompletas pueden dar paso a formas de juego colaborativo, centrandó además la atención en el apoyo entre jugadores.

Comisaria: Lara Sánchez Coterón, investigadora en el ámbito de convergencia de las Prácticas Artísticas y Culturales Contemporáneas con los Videojuegos.

Organiza:

Fundación Telefónica

Colaboran:


