



GLOBAL GAME JAM - CAMPUS DE GANDIA

Al terminar la actividad el asistente podrá (descripción de objetivos de la actividad):

- 1 - Fomentar el desarrollo de videojuegos y aplicaciones multimedia en el marco académico de la Universidad Politécnica de Valencia y escuelas relacionadas con el sector.
- 2 - Motivar la formación de nuevos profesionales entre los estudiantes del Campus de Gandia.
- 3 - Ofrecer una experiencia formativa en el ámbito multimedia, complementaria a la docencia reglada.
- 4 - Propiciar un punto de encuentro y espacio de experimentación entre alumnos, profesores y profesionales del medio.
- 5 - Fomentar un entorno de creación, innovación y colaboración en un evento con un impacto a nivel global

Conocimientos previos necesarios:

No se requieren conocimientos previos.

Acción formativa dirigida a:

Alumnos, profesores, personas interesadas en el mundo del desarrollo de videojuegos y profesionales de este ámbito

Temas a desarrollar:

Día 1 – Viernes 20 de Enero 2017

09:00 – 14:00 Llegada de los asistentes.

15:00 – 16:30 Conferencia “PROJECT PROTOTYPE”. Casilda de Zulueta y Nicolay Hadi

16:30 – 17:30 Presentación de la Gandia Game Jam y Key notes.

17:30 – 18:00 Anuncio restricciones del juego y comienzo de la cuenta atrás.

18:00 – 21:00 Formación de grupos y desarrollo de los videojuegos (ininterrumpido hasta el domingo).

21:00 - 22:30 Cena.

22:30 - Continúa el Desarrollo de Videojuegos (ininterrumpido hasta el domingo).

22:30-23:00 Time 4 Fun & Palomitas: Proyección de cortometrajes de animación. Alessandro d’Urso, director del Festival Internacional de Cortometrajes de Animación Cortoons y videojuegos (Actividad paralela)

Día 2 – Sábado 21 de Enero 2017

09:00 – 10:00 Desarrollo de videojuegos y Desayuno.

10:00 – 10:30 Creación de perfiles de usuario y páginas del juego en la GGJ.

10:30 – 12:00 MasterClass “Creación rápida de modelos 3D con Blender”. Pablo López. Room 247 (Alemania).

12:30 – 13:00 Desarrollo de videojuegos.

13:00 - 14:00 Comida.

14:00 – 21:00 Desarrollo de videojuegos.

21:00 – 22:30 Cena.

22:30 – Desarrollo de videojuegos.

22:30-23:00 Time 4 Fun & Palomitas: Proyección de cortometrajes de animación. Alessandro d’Urso, director del Festival Internacional de Cortometrajes de Animación Cortoons y videojuegos (Actividad paralela)

Día 3 – Domingo 22 de Enero 2017

9:00 - 10:30 Desarrollo de videojuegos y Desayuno.

13:00 – 14:00 Comida.

14:00 – 15:00 Entrega de los juegos.

16:00 – 19:00 Presentaciones .

19:00 – 21:00 Despedida.

Otra Información de interés:

Política de devolución de tasas:

Se podrán solicitar devoluciones de tasas hasta el 16 de enero de 2016. Pasada esta fecha, no se tramitará ninguna devolución.

Condiciones generales

La acción formativa cumple las siguientes condiciones generales: http://www.cfp.upv.es/cond_gen?2

Organizadores:

Responsable de actividad

JOSE MARIN-ROIG RAMON

| | |
|--|--|
| Coordinador | OSCAR MORANT MARTÍNEZ |
| Datos básicos: | |
| Dirección web | http://gandiagamejam.webs.upv.es |
| Tipo de curso | JORNADAS |
| Estado | TERMINADO |
| Duración en horas | 12 horas presenciales |
| Créditos ECTS | 1,2 |
| Dónde y Cuándo: | |
| Dónde | GANDIA |
| Horario | MAÑANA Y TARDE |
| Observaciones al horario | Viernes 20 de enero por la tarde Sábado 21 de enero todo el día Domingo 22 de enero todo el día |
| Lugar de impartición | Sala de Conferencias 1-4, Edificio G - Planta Baja |
| Fecha Inicio | 20/01/17 |
| Fecha Fin | 22/01/17 La fecha límite para entrega de trabajos, realización de prácticas y otras actividades no lectivas será el 20/01/17 |
| Datos de matriculación: | |
| Matrícula desde | 22/12/16 |
| Matrícula hasta | 20/01/17 |
| Mínimo de alumnos | 20 |
| Máximo de alumnos | 80 |
| Precio | 20,00 euros |
| Observaciones al precio | 20,00 € - Público en general |
| Profesorado: | |
| DE ZULUETA DORADO, FRANCISCO GIMENEZ LOPEZ, JOSÉ LUIS MORANT MARTÍNEZ, OSCAR PALACIO SAMITIER, DANIEL | |