



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	