



CURSOS DE VERANO 2014

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

FORMANDO HACIA EL FUTURO

**LA INDUSTRIA DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS:
MÁS ALLÁ DEL OCIO**
Marbella, del 21 al 25 de julio 2014

Director:

Antonio José Fernández Leiva

Secretario:

Raúl Lara Cabrera

Introducción:

Este curso se dedica a analizar la situación actual del sector de los videojuegos, discutir el pasado y el presente y conjeturar sobre su futuro; precisamente este es uno de los objetivos del curso el cual también pretende valorar la relación existente entre el sector de desarrollo de videojuegos, especialmente en España, con otros agentes que tienen mucho que aportar en el crecimiento de esta industria, en concreto, nos referimos a la Academia (que representa a la Universidad y a los Institutos Tecnológicos entre otros), los medios de comunicación, las redes sociales, el apoyo a los talentos españoles, y cómo no!, la cultura del emprendimiento en España. Para ello se contará con figuras de primer nivel en todas y cada una de las cuestiones temáticas a analizar, y todo se hará desde un punto de vista divulgativo, sin excesivos tecnicismos, pero proporcionando mucha información. Si te interesa este mundo, este curso es un punto de encuentro para relacionarte con el sector y para aprender de la experiencia de otros.

Programa

Lunes, 21 de julio

El desarrollo de videojuegos, una industria emergente.

09:30 h. a 10:00h.

Inauguración del Curso.

10:00 h. a 12:00 h.

“La Industria del Videojuego: adaptarse o morir”

Daniel Castellanos Ruiz. Fundador y “Lead designer” de A Crowd of Monsters.

12:00 h. a 12.30 h.

Descanso



CURSOS DE VERANO 2014

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

FORMANDO HACIA EL FUTURO

**LA INDUSTRIA DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS:
MÁS ALLÁ DEL OCIO**
Marbella, del 21 al 25 de julio 2014

12:30 h. a 14:30 h.

Mesa Redonda: **"La industria en España: pasado, presente y futuro"**

Daniel Castellanos Ruiz. Fundador y "Lead designer" de The Crowd of Monsters.

Francisco Pérez. CEO de Mindiff, y antiguo director de la legendaria empresa Legend Studios.

Antonio José Fernández Leiva. Director del curso.

Raúl Lara Cabrera. Secretario el curso.

Martes, 22 de julio

Formar parte de la industria a través del emprendimiento: verdades, medias verdades y mentiras.

09:30 h. a 11:30 h.

"Desarrollando Videojuegos sin secretos"

Roberto Álvarez de Lara. CEO de Over the Top Games (Madrid).

11:30h. a 12:00h.

Descanso

12:00 h. a 14:30 h.

Mesa Redonda: **"El reto de montar tu propia empresa..."**

Roberto Álvarez de Lara. CEO de Over the Top Games.

Juan José Ruiz. CEO de Seis Cocos.

David Lucena Allué. CEO de Altivasoft.

Antonio José Fernández Leiva. Director de Proyectos y fundador de SERIGAMES.

Raúl Lara Cabrera. Director Técnico y fundador de SERIGAMES.

Miércoles, 23 de julio

Videojuegos y los medios de comunicación: una relación de amor/odio

09:30 h. a 11:30 h.

"La industria cultural del videojuego: estrategias de comunicación"

Santiago Bustamante. Director y presentador del programa de radio "Fallo de sistema" (Radio 3 de RNE).

11:30h. a 12:00h.

Descanso



CURSOS DE VERANO 2014 UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

FORMANDO HACIA EL FUTURO

**LA INDUSTRIA DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS:
MÁS ALLÁ DEL OCIO**
Marbella, del 21 al 25 de julio 2014

12:00 h. a 14:30 h.

Mesa Redonda: "Los media y los videojuegos: ¿relación amistosa?"

Santiago Bustamante. Director/presentador del programa de radio "Fallo de sistema" (Radio 3 de RNE)

Miguel Ramos Fernández. Director de contenido de Gamepolis

Antonio José Fernández Leiva. Director del curso

Raúl Lara Cabrera. Secretario del curso

Jueves, 24 de julio: **Hacia el infinito y más allá: 'no es diversión todo lo que reluce'**

09:30 h. a 11:30 h.

"Videojuegos, más allá del entretenimiento"

Pedro A. González Calero. Catedrático de Universidad. Dpto. Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial (UCM). CEO y Game producer de PadaOne Games

11:30h. a 12:00h.

Descanso

12:00 h. a 14:30 h.

Mesa Redonda: **"Experiencia de juegos: juegos de realidad alternativa, gamificación,..."**

Pedro A. González Calero. Catedrático de Universidad. Dpto. Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial (UCM). CEO y Game Producer de PadaOne Games.

Víctor Muñoz. CEO de Edda Studios.

Antonio José Fernández Leiva. Director del curso.

Raúl Lara Cabrera. Secretario del curso.

Viernes, 25 de julio

Otro camino: la investigación... ¡qué! ¿no te lo crees?

09:30 h. a 10:30 h.

"Investigación avanzada en el desarrollo de los videojuegos: ¿ficción o realidad?"

Dr. Antonio José Fernández Leiva. Titular de Universidad. Departamento de Lenguajes y Ciencias de la Computación. UMA

10:30 h. a 11:30 h.

"Generación automática de contenido"

D. Raúl Lara Cabrera. Investigador en el departamento de Lenguajes y Ciencias de la Computación. UMA.

11:30 h. a 12:00 h.

Descanso



CURSOS DE VERANO 2014

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

FORMANDO HACIA EL FUTURO

**LA INDUSTRIA DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS:
MÁS ALLÁ DEL OCIO**
Marbella, del 21 al 25 de julio 2014

12:00 h. a 13:30 h.

Mesa Redonda: **"Avances técnicos del futuro: realidad, ciencia ficción, videojuegos serios y hasta artes marciales. ¡De todo un poco!"**

Dra. Cristina Urdiales. Titular de Universidad. Dpto. Tecnología Electrónica. UMA

Dr. Ricardo Ron Angevín. Titular de Universidad. Dpto. Tecnología Electrónica. UMA

Dr. Antonio José Fernández Leiva. Titular de Universidad. Dpto. Lenguajes y Ciencias de la Computación. UMA

D. Raúl Lara Cabrera. Investigador. Dpto. Lenguajes y Ciencias de la Computación. UMA

13:30 h. a 14:30 h.

Clausura

Normativa matriculación

El número de **plazas por curso es de 60**. En el caso del taller el número de alumnos es de 15. Será necesario un mínimo de 10 alumnos matriculados para celebrar un curso o taller.

Tras su finalización se concederá **diploma universitario** a todos los alumnos matriculados que acrediten una **asistencia mínima del 80%** de las horas lectivas

Todos los CURSOS tendrán un reconocimiento de 2 créditos de Libre Configuración Curricular y de 1 crédito E.C.T.S. para todas las titulaciones de ciclo y de grado respectivamente, que con carácter oficial se impartan en la Universidad de Málaga.

Plazos de matriculación:

- **CURSOS SEDE MARBELLA:** del 29 de mayo al 4 de julio

Precios de matrícula:

| Tipos de alumnos | Tarifa curso | Tarifa taller | Diploma |
|----------------------------------|---------------------|----------------------|---------------------|
| Ordinario | 75€ | 40€ | Sí (80% asistencia) |
| Comunidad Universitaria UMA | 50€ | 25€ | Sí (80% asistencia) |
| Residente en sede* (empadronado) | 0€ | 0€ | Sí (80% asistencia) |



CURSOS DE VERANO 2014

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

FORMANDO HACIA EL FUTURO

**LA INDUSTRIA DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS:
MÁS ALLÁ DEL OCIO**
Marbella, del 21 al 25 de julio 2014

***Residente en sede:**

Las personas que se encuentren empadronadas en Marbella, que así lo acrediten con certificado de empadronamiento, podrán optar a una de las **20 matrículas gratuitas que se ofertan para cada curso y 5 para el taller**. Deberán presentar la documentación solicitada en su Ayuntamiento y exclusivamente para los cursos y talleres que se celebren en su lugar de residencia.

Aquellos que formalicen la matrícula en un curso podrán asistir gratuitamente al taller. La admisión será por estricto orden de formalización de matrícula.

Normativa becas

La FGUMA otorgará un total de **25 becas** para todos los cursos, a las que sólo podrán optar las personas pertenecientes a la comunidad universitaria.

Esta beca consistirá en alojamiento en régimen de pensión completa en habitación doble compartida desde el día anterior al comienzo del curso hasta el día de finalización de éste. El precio de la matrícula no está incluido. El solicitante deberá residir fuera de la localidad de celebración del curso.

Sólo se podrá solicitar una beca por persona.

Las solicitudes serán evaluadas por una Comisión creada a tal efecto y las resoluciones serán notificadas a los interesados mediante correo electrónico.

Plazo de solicitud de becas: del 29 de mayo al 23 de junio

Para más información: fguma.es
cursosdeverano@fguma.es