



D. DAVID ALONSO
URBANO

PROFESOR ASOCIADO

dalons03@ucm.es

BREVE TRAYECTORIA NARRADA:

Ingeniero Informático. CAP, especialidad Tecnología Industrial. Máster en Seguridad, Salud en el trabajo y Prevención de Riesgos Laborales. Máster en Imagen, Publicidad e Identidad Corporativa. Doctorando en Educación.

Diez años de experiencia en gestión educativa universitaria, y más de quince años de experiencia docente.

Director Académico de ESTEC, donde es responsable de la puesta en marcha del Ciclo Formativo de Grado Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.

Coordinador del primer grado en España en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, que imparte ESNE y UCJC, del que ha sido responsable de su lanzamiento y de la elaboración de su plan de estudios. Así mismo ha participado en la creación de otras titulaciones de ESNE y UCJC aprobadas, como el Grado en Diseño Multimedia y Gráfico y el grado en Diseño de Interiores.

Director del I Congreso Internacional de Arte Diseño y Desarrollo de videojuegos en La industria Creativa celebrado 2015.

EXPERIENCIA DOCENTE:

Profesor en diferentes universidades impartiendo asignaturas de grado y master en las siguientes áreas:

- Diseño Web
- Espacios Virtuales
- Programación Estructurada / Programación Orientada a Objetos
- Bases de Datos
- Scripting de Animación
- Gestión y planificación de proyectos
- Informática aplicada

EXPERIENCIA PROFESIONAL:

Compatibiliza su actividad docente colaborando como analista programador en empresas de desarrollo de videojuegos como Gameranest o WildbitStudios. Así mismo, en su trayectoria laboral como ingeniero destacan empresas como Telefónica España, Madridformacion.com, Czeslaw, o Edyco Iniciativas.

INVESTIGACIÓN:

- Miembro del equipo de investigación para el proyecto DataCare - Solución de Big Data Analytics para la gestión hospitalaria. Acción Estratégica de Economía y Sociedad Digital. Ministerio de Industria, Comercio y Turismo. Gobierno de España. 2014-2015.

PUBLICACIONES:

- La tecnología como medio para la enseñanza y la comprensión de las obras de arte. Tecnología y diseño aplicados a la innovación docente, 2015, ISBN 978-84-942154-2-1, págs. 45-56
- Conceptos fronterizos: (de)construcciones, análisis e intangibles del culture game. Videojuegos: diseño y sociología / 2015, ISBN 978-84-942154-4-5, pág. 9
- Base didáctica en la enseñanza de lenguajes de programación para niños: herramientas, interfaces y mecanismos visuales. Tecnología y narrativa audiovisual /, 2014, ISBN 978-84-7074-627-7, pág. 263
- La realidad aumentada y el legado de Wassily Kandinsky: Kinect Kandinsky. Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada / 2014, ISBN 978-84-7074-623-9, págs. 413-433
- Competencia digital: protocolo de evaluación y validación de aplicaciones multimedia, didácticas e interactivas. Miscelánea sobre el entorno audiovisual en 2014 / ISBN 978-84-7074-625-3, págs. 319-333

EXPOSICIONES:

- Kinect Kandinsky - aplicación que captura los movimientos a través de la tecnología Kinect los transforma en imágenes creando una animación en tiempo real interpretada desde el punto de vista de la abstracción simbólica de Kandinsky. Expuesto el 31 de marzo de 2011 en el Media Art de CaixaForum (Madrid) y el 15 de septiembre de 2011 en Centro Cultural Alhóndiga (Bilbao). Más información:
<http://hoplaybilbao.wordpress.com/2011/09/12/microsoft-y-esne-exponen-el-proyecto-kinectkandinsky-en-el-dia-del-videojuego-vasco/>
<https://www.youtube.com/watch?v=FM-CIO0KNjrs&feature=youtu.be>
- NUBLA - Nubla es un videojuego en el que un personaje, único habitante de un mundo fantástico que existe en el interior de los cuadros del Museo Thyssen-Bornemisza, busca saber quién es y conocer su pasado a través de diversos puzzles. Este videojuego forma parte de los recursos educativos de Educathysen, y en 2016 se realiza una exposición sobre la gráfica del videojuego en el museo Thyssen-Bornemisza. Más información:
<http://www.nublathegame.com/>. http://www.educathysen.org/nubla_the_game

- Games&Symphonies - Games&Symphonies es un proyecto que aúna la pasión por los videojuegos con la experiencia de la música clásica en un espectáculo interactivo. G&S no es solo un concierto de música de videojuegos, sino un espacio de encuentro con la cultura digital para todos los públicos. Más información: <http://gamessymphonies.com/>