



TALLER DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLA

DEL 17 AL 21 DE JULIO

CÓDIGO: 74117

Director: Pedro Antonio González Calero, Universidad Complutense de Madrid

Secretaria: Irene Camps Ortueta, Universidad Complutense de Madrid

Coordinador: Valentín García Baonza

Colabora: Máster en Desarrollo de videojuegos de la Universidad Complutense



Este es un taller práctico de desarrollo de videojuegos para consola donde los estudiantes recibirán conocimientos para adaptar a consola un proyecto desarrollado previamente para PC. La selección de los estudiantes se realizará en base a sus conocimientos previos y al juego que presenten como proyecto que adaptarán a consola.

Cada día del curso asistirá un profesional, con gran experiencia en la industria, a impartir una clase magistral y luego pasará el resto del día colaborando con los estudiantes en sus proyectos. Las conferencias serán de alto nivel técnico y se espera que los estudiantes tengan los conocimientos propios de un curso de posgrado en desarrollo de videojuegos.

Además de los profesionales, participarán en el curso profesores de la Universidad Complutense que colaborarán en la tutorización de los proyectos.

A la finalización del curso se seleccionará al menos un proyecto para su desarrollo y posterior publicación en formato digital en una de las plataformas de distribución de juegos de consola.

(*) Este curso se celebrará en la Facultad de Informática de la UCM



TALLER DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLA

DEL 17 AL 21 DE JULIO

Lunes, 17 de julio

10.30 h. **Jorge Mendoza.** Jefe del departamento de FX de Mercury Steam
Inauguración: Efectos especiales en juegos de consola

12.30 h. **Taller**
Participan: **Jorge Mendoza.** Jefe del departamento de FX de Mercury Steam; **Marco Antonio Gómez Martín.** Universidad Complutense; **José Manuel Cuesta.** Universidad Complutense

Martes, 18 de julio

10.00 h. **Nicolás Alegre Soto.** Artista Freelance
Concept Art en videojuegos

12.00 h. **Taller**
Participan: **Nicolás Alegre Soto.** Artista Freelance; **Marco Antonio Gómez Martín.** Universidad Complutense; **Jesús Hidalgo.** Artista técnico en Wildbit Studios

Miércoles, 19 de julio

10.00 h. **Luis Belerique.** Artista jefe en Tequila Works
Pipeline de contenido en juegos de consola

12.00 h. **Taller**
Participan: **Luis Belerique.** Artista jefe en Tequila Works; **Pedro Pablo Gómez Martín.** Universidad Complutense; **José Manuel Cuesta.** Universidad Complutense

Jueves, 20 de julio

10.00 h. **Gabriel Peñas.** Director técnico de Animatoon Studio
Realidad virtual en juegos de consola

12.00 h. **Taller**
Participan: **Gabriel Peñas.** Director técnico de Animatoon Studio; **Pedro Pablo Gómez Martín.** Universidad Complutense; **Jesús Hidalgo.** Artista técnico en Wildbit Studios

Viernes, 21 de julio

10.00 h. Presentación de los proyectos desarrollados en el curso

12.00 h. Clausura y entrega de diplomas