

CURSOS de VERANO **VIDEOJUEGOS**



MATRÍCULA ABIERTA

Instituto de Educación Continua
Universidad Pompeu Fabra

Barcelona, 3-21 de julio de 2006

PROGRAMACIÓN JULIO 2006

1. Diseño de Videojuegos : de la Idea al Producto

El curso hace un recorrido por el desarrollo de los videojuegos en todas sus vertientes: empezando por la creatividad básica, siguiendo por el desarrollo, hasta llegar a la comercialización del producto. Se tratará el diseño del producto, la interactividad, la narrativa, los escenarios, los personajes, etc. También se pondrá especial énfasis en los roles de Lead Designer, Gameplay Designer y Producer, tratando de establecer el día a día de los diferentes cargos dentro la empresa. El curso combina sesiones teóricas con otras prácticas en las que se trabajará con conceptos de diseño propuestos por los participantes, así como el estudio de abundantes casos prácticos, desde Space Invaders o Quake hasta Ghost Recon o Guitar Hero.

Calendario: del 17 al 21 de julio

Horario: de lunes a viernes de 10.00 a 14.00h

Duración: 20 horas

Profesor: DANIEL SÁNCHEZ-CRESPO (Director de Novarama y del Master en Creación de Videojuegos, UPF).

2. Diseño de Videojuegos : Taller

El curso da una visión práctica de la creación de videojuegos, desde la perspectiva del diseñador de niveles o de misiones. En el taller se emplearán las herramientas de edición de juegos comerciales, como por ejemplo Hammer (HalfLife2) o Aurora (Neverwinter Nights), entre otras, para crear un pequeño juego por parejas que permita ensayar diferentes estilos de diseño, mecánicas de

juego clásicas y construcciones de lógica de juego. De esta forma, los participantes entenderán el día a día de un estudio de videojuegos en cuanto a la producción industrial de entretenimiento interactivo.

Calendario: del 24 al 28 de julio

Horario: de lunes a viernes de 10.00 a 14.00h.

Duración: 20 horas

Profesor: DANIEL SÁNCHEZ-CRESPO (Director de Novarama y del Master en Creación de Videojuegos, UPF).



3. Creación de Personajes para Videojuegos, del Papel al Motor Gráfico

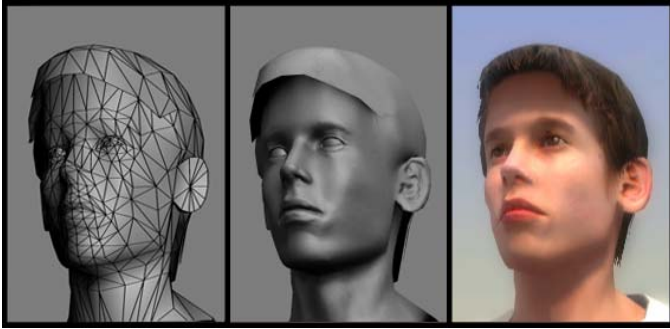
Durante el curso cada participante creará un personaje en 3D, desde el concepto para establecer el diseño original por la vía de la pintura digital, pasando por el modelado en 3d de baja poligonización, hasta la producción de texturas para el diseño.

Calendario: del 3 al 7 de julio

Horario: de lunes a viernes de 10.00 a 14.00h.

Duración: 20 horas

Profesor: ALBERTO DÍAZ (Director de Arte de Novarama y Coordinador de la especialidad de Arte del Master en Creación de Videojuegos de la UPF).



4. Técnicas avanzadas para la Producción de un Personaje de Videojuegos Virtual Next-Gen.

Aplicación práctica de las técnicas utilizadas en la creación de un personaje virtual orientado a utilizarse en un motor gráfico Next-Gen a partir de un modelo básico, obteniendo así el máximo partido de la evolución de esta tecnología, que nos permite obtener una calidad visual en tiempo real sin precedentes. Durante el curso cada participante realizará el modelado de alta definición y su traducción a Normal Maps, las texturas necesarias para confeccionar el material adelantado Direct X y definirá el propio material, permitiendo al modelo reaccionar visualmente de manera realista a las condiciones del entorno.

Calendario: del 10 al 14 de julio

Horario: de lunes a viernes de 10.00 a 14.00h.

Duración: 20 horas

Profesor: ALBERTO DÍAZ (Director de Arte de Novarama y Coordinador de la especialidad de Arte del Master en Creación de Videojuegos de la UPF).

5. Programación de Shaders para Videojuegos

Descripción de los lenguajes de Shaders disponibles en las tarjetas gráficas actuales, de sus posibilidades y de cómo utilizarlos para implementar las técnicas de iluminación y los efectos visuales a los videojuegos.

Calendario: del 3 al 7 de julio

Horario: de lunes a viernes de 10.00 a 14.00 horas

Duración: 20 horas

Profesor: JOAN ABADÍA (Jefe de Programación de Novarama y profesor del Master en Creación de Videojuegos).

Inscripción y Matricula

Para inscribirse a un curso sólo es necesario presentar cumplimentada la Solicitud de Admisión, que puede descargarse en nuestra web, junto con un Currículum Vitae y una fotocopia del DNI o Pasaporte.

Una vez recibamos la documentación, se informará si la solicitud ha sido aceptada y del periodo de matrícula del curso.

La documentación para la inscripción se puede enviar por correo electrónico (yolanda.olivan@idec.upf.edu), por Fax (93-542 1468) o presentarla personalmente en nuestras oficinas.

El período de matrícula ya está abierto.

El número de plazas es limitado (15 plazas).

El importe todos los cursos es de **260€**.

El pago de la matrícula se debe realizar antes del inicio del curso.

Información

Para más información visita nuestra página web:

www.iua.upf.es/posgrados

www.idec.upf.edu

IDEC- Estación de Francia

Área de Comunicación y Medios Digitales

Despacho 211, 2º piso

Pso.Circunvalación 8,

08003 Barcelona

Horario atención: de lunes a viernes de 10.30 a 14.00h y de 15.30 a 19.00h.



Lugar de realización: Edificio Francia (UPF)

Todos nuestros cursos están impartidos por profesores con una amplia experiencia docente y con reconocida experiencia profesional dentro de la industria de los videojuegos.