



## <DESARROLLO>

27 de Enero

### < ¿Qué es una Game Jam? >

12:30-13:15 @psan-gre

Adéntrate en el mundillo del desarrollo de videojuegos.

Conoce otros juegos desarrollados en Jams.

¿Será tu equipo capaz de hacer un juego en 48h?

### < Introducción al Desarrollo de Videojuegos con Unity >

16:30-19:00 @abaltest y @clopez-m

Introducción al desarrollo de videojuegos con Unity 3D.

Haremos una pequeña réplica del famoso juego del dinosaurio de Google Chrome en 2D y 3D.



## <DISEÑO ARTÍSTICO>

28 de Enero

### < Claves para que tu juego se vea bien >

Introducción a la dirección artística de los videojuegos y su potencial como ámbito creativo.

12:00-13:00 @npinto-g

Un vistazo general a la estética visual como componente de una obra de entretenimiento interactivo, qué fundamentos constituyen esta disciplina y cómo armonizar su papel con las otras partes que conformen un proyecto.

La coherencia estética en un medio creativo, lejos de ser una limitación artística, supone una base de guías a través de las cuales amplificar el impacto y la expresividad de nuestra obra. Ya sea nuestro objetivo un producto comercial atractivo, una creación personal profunda o una mezcla de ambas, una visión artística clara nos podrá ayudar a solidificar y sustentar cómo un aglutinante a los otros aspectos multidisciplinarios característicos de la producción de los videojuegos, como la narrativa o las mecánicas de juego.

### <UX/UI para la creación de videojuegos coherentes e inmersivos >

15:30-16:30 @rvegas-j

Breve repaso a las técnicas que se aplican en la industria de los videojuegos, utilizando las emociones como punto de partida, con el objetivo de conseguir una base de jugadores recurrentes.

En esta charla se pone especial énfasis en Design Thinking y psicología del usuario, para aportar una visión más eficiente de lo que realmente percibe el jugador, y poder acercar los modelos mentales de usuario y desarrollador.

### < Juegos de mesa y su potencial creativo >

17:00-18:00 @cpalazon

Planificación para el diseño de un juego de mesa, en el que se tratará tanto la teoría así como pautas gráficas y prácticas para su creación.

# <DISEÑO SONORO>

29 de Enero

## < Los comienzos de la música en los videojuegos >

12:00-13:00 @jluknar-

¿Alguna vez te has preguntado quién está detrás de las memorables melodías de los juegos que jugabas en tu infancia?  
¿En qué se inspiró Koji Kondo para componer el tema principal de Super Mario Brothers?

Descubre cómo funcionaba el desarrollo del pilar tan importante que es la música en los videojuegos en la década de los 80 y 90.

## < El paisaje sonoro dentro del videojuego >

17:00-18:30 @fportal y @pdiaz-pa

¿Te imaginas jugar a tu videojuego preferido sin sonido?  
¿Cuál es la función de la música dentro de este formato artístico?  
Pero la música no es lo único que suena en un videojuego. ¿Qué es el sonido en videojuegos?  
¿Qué aspectos básicos debe tener en cuenta un diseñador de sonido?

Si buscas respuesta a estas preguntas y quieres aprender los fundamentos para hacer tu propia banda sonora y tus propios efectos de sonido ¡No dudes en venir!

# < GLOBAL GAME JAM 2020 >

del 31 de Enero al 2 de Febrero  
de 17:00 a 17:00

