

Nombre: Jornada La visión empresarial del desarrollo de videojuegos

Fecha: 01-12-21 y
02-12-21

Horario: De 16 a 20 (2 TARDES)

Nº alum.: Hasta completar aforo

Lugar: Salón de actos del Centro de Tecnologías Avanzadas de Zaragoza (VIRTUAL)

La inscripción sólo se realiza rellenando en Internet la ficha de inscripción: [Enlace a la Ficha de inscripción](#)

La inscripción estará abierta hasta que se complete el aforo o hasta dos días antes de la jornada.
No hay selección previa.

A QUIÉN VA DIRIGIDO:

Trabajadores ocupados o desempleados en la Comunidad Autónoma de Aragón. De manera específica, estudiantes y profesionales interesados en la industria del desarrollo de videojuegos vista desde la parte empresarial. Reconocidos profesionales del sector profundizarán en la parte de negocio que sustenta el desarrollo de un videojuego para contarnos sus experiencias relacionadas con la producción, la gestión y la financiación del desarrollo de videojuegos.

OTROS CURSOS QUE TE PUEDEN INTERESAR:

2/3 cursos de similar contenido o área de conocimientos

FINALIDAD:

Formar de manera actualizada a profesionales del sector audiovisual para su inmediata adecuación laboral.

OBJETIVOS:

Entender cómo funciona la industria del desarrollo de videojuegos a nivel empresarial para ser capaz de crear productos que puedan ser viables y merecedores de recibir la financiación que permita su desarrollo y comercialización. Comprender que las empresas desarrolladoras de entretenimiento interactivo digital necesitan de procesos de producción serios y estandarizados, que permitan crear productos comercialmente viables en contraposición a la visión romántica de la creatividad descontrolada y anárquica. Analizar las distintas herramientas y procesos, que permiten entender el estado actual del proyecto y la consecuente planificación. Estudiar la necesidad de la documentación para apoyar el desarrollo y comunicar la visión creativa de nuestro proyecto al exterior, facilitando la comprensión interna y la búsqueda de financiación externa. Visualizar los distintos modelos de negocio relacionados con los productos digitales para encontrar el más adecuado para nuestros proyectos. Entender la visión del publisher, lo que busca, cómo ofrecérselo y qué pedir a cambio.

PROFESORADO:**Antonio Iglesias**

Ingeniero informático con más de catorce años de experiencia profesional en el desarrollo de videojuegos. Programador de gameplay e inteligencia artificial en títulos para PC, PSP, PSVita, xBox, PS3 como "War Leaders: Clash of Nations" o "History Legends of War: Patton". Cofundador de Kraken Empire la empresa detrás del desarrollo de "Kromaia", un juego indie premiado y nominado en festivales independientes nacionales e internacionales, disponible en Steam y PS4 en formato digital y físico.

PROGRAMA:

- Producción de videojuegos
- Planificación del desarrollo y detección de riesgos
- Gestión del desarrollo y los equipos de trabajo
- Elaboración de la documentación interna y externa
- Plan de marketing
- Modelos de negocio en la industria del videojuego

Ficha de Jornada

- Financiación para el desarrollo de videojuegos
- La perspectiva del "publisher"

