

BIT.la-real

I Jornadas de videojuegos
y desarrollo independiente

Dossier

Horario general

Sábado

Charlas y conferencias

- 11:00 – Presentación del evento
- 11:30 – Presentación del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
- 13:00 – Proyección: GameCenter CX
- 14:00 – Cierre para comer
- 16:00 – Localización: ¿cómo se traduce un videojuego?
- 17:30 – Charla con los desarrolladores
- 19:00 – Presentación de títulos de los estudios invitados

Talleres

- 12:30 – RPG Maker VX Ace (diseño de juegos de rol)
- 16:00 – M.U.G.E.N. (diseño de juegos de lucha 2D)
- 18:00 – Ren'Py (diseño de novelas visuales)

Domingo

Torneos

- 11:00 – F-ZERO GX
- 12:00 – Super Smash Bros. for Wii U
- 16:00 – Super Street Fighter IV Ultra
- 16:00 – Mario Kart 8
- 18:00 – BlazBlue: Chrono Phantasma
- 18:00 – Kid Icarus Uprising

Charlas y conferencias

Aquí presentamos un breve resumen de las conferencias que tenemos programadas:

- **Presentación del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos:** A cargo de Miguel Chover Selles, vicedirector del grado en la Universitat Jaume I, que presentará el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos ofertado actualmente en la Universitat Jaume I. La titulación pretende formar a futuros profesionales con un perfil multidisciplinar y numerosas salidas profesionales como programador, grafista, guionista, diseñador y desarrollador multimedia, programador de aplicaciones para móviles, diseñador y desarrollador web, modelador y animador de 3D, operador de red y comunicaciones, creativo o productor, entre otras. Orientada a estudiantes que deseen realizar estudios de grado superior.
- **Proyección de Game Center CX:** Durante el horario de las jornadas proyectaremos uno de los episodios de este divertidísimo programa tan lleno de humor, curiosidades y frustración sin límite. El humorista japonés Shinya Arino lleva más de 10 años presentando el programa Game Center CX en el que se enfrenta al reto de superar videojuegos variados de los ochenta y los noventa dentro de un tiempo limitado. Sin embargo, pese a lo mucho que le gustan las consolas, resulta que es un torpe de cuidado y termina fallando incluso con los juegos más sencillos, lo que le lleva a vivir momentos tan desesperantes como hilarantes.
- **Localización: ¿cómo se traduce un videojuego?:** Presentada por David Heredia. Un recorrido por el desconocido proceso de traducción de los videojuegos, aclarando los puntos de interés como la adaptación del texto, la localización no lingüística o el doblaje. Se discutirán, también, varios ejemplos reales de localización para comprobar su efectividad y si son correctos o no, dando a entender mejor las dificultades de este trabajo.
- **Charla con los desarrolladores:** Un encuentro con los estudios invitados para que compartan su experiencia como profesionales del medio, orientando a aquellos que deseen emprender esta labor en el futuro y dando a conocer también los entresijos de un trabajo que resulta desconocido para muchos.
- **Presentación de títulos de los invitados:** Para finalizar la jornada, ofreceremos un pequeño espacio para que los desarrolladores invitados, sean profesionales o no, presenten sus creaciones para darlas a conocer al público.

Si bien el programa puede estar sujeto a cambios, éstas son, en principio, las cinco charlas que pretendemos ocupen la jornada del sábado.

Talleres

He aquí un listado de los talleres programados hasta el momento:

TALLER DE RPG MAKER VX ACE

Introducción al programa de Enterbrain para la creación de RPGs. Se repasarán aspectos básicos como la creación de mapas, elaboración de personajes, composición de batallas y programación de eventos.

TALLER DE M.U.G.E.N

Ideal para aprender a programar juegos de lucha 2D con el popular motor de Electbyte, una herramienta muy completa con la que emular sistemas preestablecidos, importar personajes de otros juegos o crear los propios.

TALLER DE REN'PY

Con Ren'Py se puede elaborar una novela visual de forma muy sencilla: en este taller se enseñará a usar la sintáxis especial del programa para mostrar los dibujos, crear transiciones, desplegar el texto de varias maneras y mezclar la música de forma efectista.

MASTER CLASS

Durante la jornada del domingo se impartirán varias clases especiales en las que jugadores profesionales de distintos juegos compartirán sus conocimientos para dominar los juegos competitivos más populares.