Arte Digital en los Videojuegos

Conferencia de José Cuesta Martínez

Fecha: 6 de abril de 2017

Horario: mañana

Lugar: Salón de Grados

Plazas: actividad abierta hasta completar aforo

En una industria exigente como es la de los contenidos digitales se necesita, cada vez más, artistas completos que no se limiten exclusivamente al conocimiento y uso de las herramientas propias del sector, sino que integren esos conocimientos en una formación artística y técnica mucho más extensa y especializada. En esta conferencia se pretende explicar cuáles son las técnicas, procesos y metodologías de producción de última generación, necesarias para abordar con éxito el trabajo de artista en el sector del videojuego.

La industria del ocio interactivo se engloba dentro del sector de la Economía Digital, señalado por el gobierno como uno de los principales motores de innovación del cambio de modelo de crecimiento económico en España. Artista digital para videojuegos es una de las posibles salidas laborales para las alumnas y alumnos de la Facultad de Bellas Artes. Esta conferencia tiene como objetivo asesorar y resolver las posibles dudas de los estudiantes que quieran encaminar su trayectoria profesional a este sector.

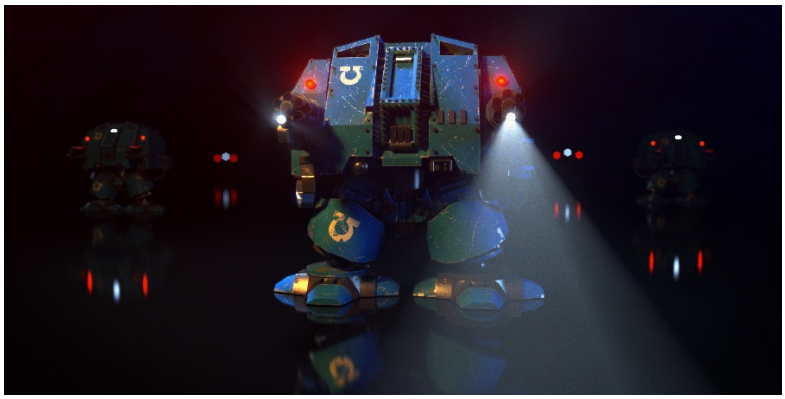
Programa:

BLOQUE 1: Perfiles y roles del artista digital en el videojuego.

BLOQUE 2: Técnicas, herramientas, procesos y metodologías de producción del artista digital en la producción de contenidos para videojuegos

Coordina: Jose Manuel Cuesta Martínez

José Manuel Cuesta Martínez. Profesor asociado. Departamento de Dibujo II, Facultad de Bellas Artes. Imparte las asignaturas de Animación Vectorial y Animación 3D en el Grado en Diseño.

Enlaces: www.wildbitstudios.com

Programa Acciones Complementarias 2017