

## Cartografías digitales: Imaginando el edificio virtual de Telefónica

**Edad:** público adulto, alumnos de entre 20 y 35 años.

**Número de plazas:** 20

**Duración:** 4 meses. 90 horas presenciales. Debe tenerse en cuenta que la participación en este taller exige una carga de trabajo fuera de las horas presenciales estimada en aproximadamente 30 horas adicionales que serán objeto de seguimiento en las sesiones de taller.

**Horario:** Martes y jueves de 17:00 a 20:00.

**Fecha:** El curso comienza el martes 17 de marzo de 2015.

**Plazo de solicitud:** 28 de febrero de 2015



**Cómo solicitar tu participación:** Envía tus datos así, manifestando tu interés en la participación y aspectos en los que te gustaría profundizar. Si quieres enviar muestras de trabajo, puedes hacerlo en formato jpg o pdf en el caso de ilustración, .word o.pdf en el caso de guiones/escritos, .avi o .mov en el caso de animación/vídeo o .exe o html en el caso de proyecto interactivo a [info@gammeranest.com](mailto:info@gammeranest.com). Máximo una muestra por candidato.

**Director del curso:** Daniel Sánchez Mateos

El taller se plantea originalmente para estudiantes mayores de 18 años pertenecientes a últimos cursos de grados, posgrados o titulados en **bellas artes, arquitectura, ilustración, diseño gráfico y multimedia, comunicación audiovisual, animación y programación**. También se valorará estudiantes o graduados en la rama de

**Humanidades** (Historia, Historia del Arte...) que posean unos mínimos conocimientos e interés por las nuevas tecnologías. Importante así mismo poseer sensibilidad artística e interés por el arte y la historia. El objeto es **introducir** a los participantes través de una **experiencia profesional** en un sector en continua expansión tanto a nivel laboral como conceptual, dado la evolución narrativa y tecnología creciente.

Debido al reducido número de plazas **se realizará un proceso de selección** ya que el curso se impartirá de manera gratuita. Los perfiles de los alumnos deberán ajustarse a unas determinadas características que ayuden a la realización del proyecto final y, para optar al proceso de selección deberán enviar una **carta de interés** explicando las razones por las que está interesados en participar en el proyecto de creación de un videojuego basado en el edificio de Telefónica. Posteriormente, si no lo incluye en esta primera comunicación, podrá solicitarse al colaborador alguna muestra de su trabajo en los formatos indicados según cada especialización o intereses del participante.

De cara a los alumnos seleccionados, los participantes deberán traer sus propios ordenadores y recursos digitales para realizar diferentes actividades necesarias para la realización del proyecto. En el propio curso se recomendarán programas de uso necesarios para el trabajo diario similares a los utilizados en el mercado profesional.

#### **Más información y contacto:**

Para cualquier duda, pregunta o información sobre el curso, estaremos encantados de responder a los candidatos en la dirección de correo electrónico [info@gammeranest.com](mailto:info@gammeranest.com). Por favor, indicad en el asunto: “A la atención del Taller Cartografías Digitales” para facilitar la identificación.

**Programa:**

**BLOQUE I. DISEÑO Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO**

Duración: 17 de marzo a 23 de abril

I.I – Propuestas e itinerarios. ¿Cómo se diseña un videojuego?

I.II – Repensar el espacio.

I.III – La cultura visual contemporánea.

I.IV – Conceptualización y diseño. Herramientas de trabajo.

Entregables: Documentos de desarrollo de proyecto. Diseño conceptuales.  
Materiales de presentación del proyecto.

**BLOQUE II. EL DESARROLLO DEL PROYECTO**

Duración: 28 de abril a 2 de julio

II.I – Arquitectura de programación y procesos de trabajo.

II.II – El prototipo Alfa.

II.III – El modelo final.

Entregables: Cada 15 días se realizará una reunión de presentación de avances en la que participará todo el equipo así como los miembros que lo deseen del equipo de Fundación Telefónica. En esta fase se entregará un prototipo del videojuego y una demo jugable final.

**BLOQUE III. MATERIALES ADICIONALES, PRESENTACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DIGITAL**

Duración: 7 de julio a 16 de julio

III.I - El proceso de venta. Los materiales.

III.II – La distribución digital. Características y plataformas.

III.III – Auditoria creativa. Documento de resumen del proyecto.

Entregables: El proyecto finalizará con la presentación pública del proyecto así como la entrega de materiales de promoción.

Cada bloque incluirá secciones prácticas y teóricas relacionadas tanto con el desarrollo y producción de videojuegos como con temas y conceptos tratados en el proyecto realizado por el alumno. Se aportará una bibliografía adaptada al curso formada por: Manuales de diseño, novela, películas, comics, videojuegos y ejemplos artísticos y de diseño que aporten un amplio espectro desde el punto de vista contemporáneo a los temas tratados y del mercado de productos digitales al que nos dirigimos.

#### **Diario de desarrollo y materiales promocionales**

A lo largo del proceso de desarrollo, se realizarán materiales promocionales como imágenes y vídeos del videojuego. Asimismo se llevará a cabo un “diario de desarrollo” que registre los avances del proceso y sirva de registro creativo y de la toma de decisiones que se ha ido realizando en cada uno de los bloques. Tanto los participantes como los coordinadores del curso deberán firmar un permiso para la grabación de las sesiones.