

CONFERENCIA CIENTÍFICA:

** FECHA;

2/12/2016 (DEPARTAMENTO DE LENGUAJES Y CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN)

**PONENTE

Daniel Gil Sánchez-Ortega (director de Arte de la empresa "A crowd of monsters", Profesor de Arte y Diseño 3D en la Universidad de Pompeu Fabra)

**TÍTULO:

El arte en los videojuegos: gestión, proceso artístico y metodologías de trabajo

**RESUMEN:

¿Qué implica ser Art Director en un videojuego? ¿Y un Studio Art Director? La importancia del arte en los videojuegos es cada vez mayor y los equipos detrás de la creación de assets artísticos son cada vez más grandes y especializados. Gestionar la creatividad de tanta gente con talento y al mismo tiempo dejar que cada uno de ellos marque la diferencia y deje su propia marca en el desarrollo del producto es un reto para el que no hay solución fácil.

Hablaremos sobre fundamentos del arte, la iluminación, sobre el proceso artístico en un videojuego de consola y de móvil, sobre metodologías de trabajo agile aplicadas a equipos de arte y también, por qué no, sobre cómo entrar en la industria ya sea integrándose en un estudio o lanzándose al mundo independiente."