



Secretaría General

La UGR organiza las I Jornadas GGames, el primer evento de cultura y videojuegos

08/11/2016

Las jornadas serán libres para todos los asistentes y se emitirán por 'streaming'

El miércoles 9 de noviembre de 2016, de 9:30 a 14:00 horas se celebrarán en el Salón de Actos de la Facultad de Ciencias del Trabajo de la **Universidad de Granada (UGR)** las I Jornadas GGames: Cultura y videojuegos. Se trata del primer evento de la línea de trabajo de cultura y videojuegos organizado por Medialab **UGR**.

El objetivo del encuentro es mostrar la complejidad que los videojuegos poseen en sus diferentes facetas, como productos audiovisuales y también como productos insertos en la sociedad, desde cualquier óptica y en relación con cualquier disciplina. Son, por tanto, unas jornadas de carácter abierto y transversal.

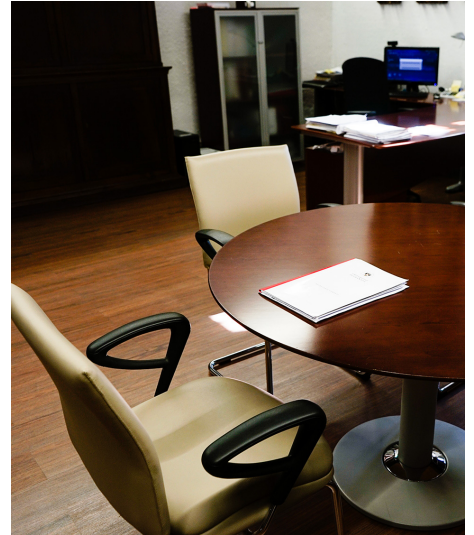
Las jornadas serán inauguradas a las 9,30 horas por el vicerrector de Investigación y Transferencia de la **UGR**, Enrique Herrera Viedma, y el director del MediaLab **UGR**, Esteban Romero Frías, y estarán abiertas para todo aquel que quiera asistir. Además, el evento será grabado para su posterior publicación y emitido por streaming.

PROGRAMA DE LAS JORNADAS

09:30 a 09:45: Presentación de las Jornadas

09:45 a 10:30: Conferencia de Máximo Martín Molina, representante de Greyman Studios

10:30 a 12:00 Presentación de proyectos. Se intercalan microcharlas de 5 y 10 minutos.



- La influencia minimalista de Erik Satie en las composiciones
- musicales videolúdicas (Isabel Cano Pérez, 10 min.).
- Historia del arte y videojuegos: The Art Dimension (Ximena Hidalgo Vásquez, 10 min.).
- Diseño y desarrollo de una aplicación en realidad virtual para el manejo del dolor agudo: Analgesia VR (Rocío Tomé González, 5 min.).
- Barricadas en el París cibertextual. Ideología, videojuegos y emancipación (Antonio Flores Ledesma, 10 min.).
- Videojuegos como artefactos culturales (Gonzalo Laguarda Pozo, 10min.).
- Comunidad sobre arte, tecnología y cultura digital (Carmen Pascual Guerrero, 5 min.).
- Literatura Gamificada (Ana Salas Barrios, 10 min.).
- Gamification Challenge (María Asunción Arrufat Pérez de Zafra, 10min.).
- Manipulación de objetos geométricos en Realidad Virtual (Diego Cangas Moldes, 5 min.).

12:00 a 12:15:Descanso

12:15 a 14:00: Presentación de proyectos. Se intercalan microcharlas de 5 y 10 minutos.

- ¿Videojuegos como medio para hacer Historia? La saga del Assassin's Creed (Iván Muñoz Muñoz, 10 min.).
- La Sombra del Antifaz. Cómo realizar un videojuego indie con superpoderes (Joshué Guerrero, 5 min.).
- Super Columbine Massacre RPG! (Andrés Montero Navarro, 10 min.).
- Galexia: Mejora de la Fluidez Lectora (José Francisco Bravo Sánchez, 5 min.).
- Narrativa Interactiva en videojuegos: diseño, análisis y evaluación (José Rafael López Arcos, 10 min.).
- Presentación de Charlie Beard in Coconut Islands (José Luis Hurtado Moreno, 5 min.).
- La relación entre los Videojuegos y el Cine. Puesta en escena y géneros (Adrián

Chamizo Sánchez, 10 min.).

- Domo Electra Una Aventura Técnica “DomoGame” (Manuel Amate, 5min.).

- Ulth y The king: dos temas para videojuego (Sara Darwish Mateos, 10min.).

Sobre Máximo Martín

Máximo Martín (web, twitter @greyman_studios) es licenciado en Informática por la [Universidad de Granada](#), además de emprendedor en empresas TIC y director de tecnología e I+D en diferentes compañías nacionales e internacionales.

Entusiasta de la confluencia entre la tecnología, las artes gráficas, la música y el cine. Tras 4 años en Kandor Graphics como director de informática funda en 2014 su tercera aventura empresarial: Greyman Studios S.L. una startup con vocación técnica y artística en el mundo de los contenidos audiovisuales: videojuegos, animación y servicios para terceros en la industria de la cinematografía.

De 2006 a 2008 fue director general de la Fundación I+D del Software Libre. En los años previos, desde 2000 a 2005, ocupó el puesto de Director de I+D en varias compañías en España y Reino Unido relativas al desarrollo software y la investigación en comunicaciones usando Software Libre. De 1999 a 2000 fundó su propia compañía de Software llamada MxSoft, especializada en software industrial y sistemas SCADA. Finalmente, desde 1993 a 1999 trabajó como programador (1993), analista (los 2 años siguientes) y director de I+D (los últimos 3 años) para una empresa de ingeniería llamada ICR.

Contacto:

Esteban Romero Frías

Director Del “Medialab Ugr” Laboratorio de Investigación en Cultura y Sociedad Digital. Vicerrectorado de Investigación y Transferencia de la [UGR](#)

Teléfono: 958241000 ext. 20161

Correo electrónico: erf@ugr.es