Empresas de la creación de contenidos digitales participan en la formación de estudiantes universitarios

02/03/2011

* **Se abordarán experiencias de creación de contenidos digitales para el cine, videojuegos, publicidad, museos, ingeniería, arquitectura, etc.**

- **Ocho talleres/conferencia se impartirán en Granada, entre el 17 de marzo al 12 de mayo de 2011.**

Un ciclo de ocho conferencias/taller permitirá conocer experiencias de profesionales de distintos sectores empresariales que producen contenidos digitales (cine, arquitectura, arqueología, ingeniería, museística, etc). Participarán en el curso especialistas de empresas como BlueShadow Games, Eterea Studios, Genoma Animation, Kandor Graphics, Laboratorio de Arqueología y Arquitectura de la Ciudad, MAR-LabSIS, TecForma y Terathon Software.

El curso “Creación de contenidos digitales: La infografía en el ámbito profesional” ha sido organizado por el Centro de Enseñanzas Virtuales y el Centro Mediterráneo de la Universidad de Granada, tendrá una duración de 30 horas y está dirigido a alumnos y titulados de Arquitectura, Bellas Artes, Informática, así como a profesionales del sector de la animación, el entretenimiento, la publicidad, la arquitectura o cualquier otra en la que interese la aplicación de estas técnicas. **Experiencia en animación por ordenador**

Nuestro mundo está lleno de imágenes generadas por ordenador, que tratan de imitar el mundo real o muestran espacios virtuales mediante modelos de objetos y escenarios, el cálculo del comportamiento de la luz, los volúmenes, la atmósfera, las sombras, las texturas, el movimiento, etc.

Desde el punto de vista socioeconómico, todo un sector empresarial ha crecido a lo

Copyright© 2025 Universidad de Granada

largo de la última década, sin apenas ruido. Algo debido, posiblemente, a que en lugares como España se trata de un entramado de pequeñas y medianas empresas que se ubican locales sin un fuerte impacto visual. Son, sin embargo, empresas que ocupan cada vez más trabajadores y que generan contenidos para todo tipo de empresas e instituciones.

En este contexto, el objetivo principal del curso es introducir a los alumnos en las técnicas y los procesos utilizados por profesionales de diversos ámbitos en los que la **creación de contenidos digitales** es la base para la realización de sus producciones. El curso posee un enfoque aplicado, basado en **experiencias reales de profesionales de distintos sectores que basan su trabajo en los gráficos por ordenador**.

Este curso se inscribe dentro del proceso de extensión del programa red.es en la Universidad de Granada, referido a una de las líneas de explotación de las infraestructuras TIC a través del crecimiento de la oferta formativa en internet.

PROGRAMA

Jueves, 17 de marzo

- La Infografía en el ámbito profesional, por Pedro Cano. Grupo de Investigación en Informática Gráfica -GIIG-. Universidad de Granada.
- Creación de series de animación CGI para TV, por Juan Manuel Sánchez. Genoma Animation.

Jueves, 24 de marzo

- Animación 2D para Internet con Flash. José Antonio Bautista. Creativo Multimedia.

Jueves, 31 de marzo

- Creación de efectos visuales para cortos de acción real. El caso de estudio del fanfilm “SW:THX”., por Miguel Ángel Cogolludo. Kandor Graphics.

Jueves, 7 de abril

- Creación de contenidos para videojuegos Next-gen. Fases de creación y distribución de videojuegos. Javier Moya. Director de Arte en Terathon Software. Miguel Díaz y Antonio Martínez. BlueShadow Games.

Jueves, 14 de abril

- Creación de contenidos digitales para museos interactivos. Julián Flores. Grupo MAR-LabSIS. Universidad de Santiago de Compostela.

Copyright© 2025 Universidad de Granada

Jueves 28 de abril

- Infografía en Arquitectura e Ingeniería. Presentación de proyectos singulares. Víctor Aldaya. TecForma. José Antonio Fernández. Laboratorio de Arqueología y Arquitectura de la Ciudad -LAAC.

Jueves, 5 de mayo

- Fusionando matemáticas, naturaleza y arte a través de la infografía 3Nature by Numbers: metodología y proceso de trabajo. Cristóbal Vila. Eterea Studios.

Jueves, 12 de mayo

- Proceso de creación de largometrajes de animación CGI 3Animación profesional de personajes. Manuel Sicilia. Kandor Graphics.

Información e inscripciones: Centro Mediterráneo. Complejo Administrativo Triunfo. Cuesta del Hospicio s/n. 18071 Granada. Tel: 958242922//246201. Correo e.: LINK: --LOGIN--9e68d83826ea187dcb128e7dc2a15f97ugr[dot]es -> --LOGIN--9e68d83826ea187dcb128e7dc2a15f97ugr%5Bdot%5Des . Web: http://www.ugr.es/~cm/accesos/gr1.htm

Información Medios de comunicación: Correo e. LINK: --LOGIN--eb0bb1d4c480698ebdd9e6e0c60f84d2ugr[dot]es -> --LOGIN--eb0bb1d4c480698ebdd9e6e0c60f84d2ugr%5Bdot%5Des - Tlf. 630064328.

- FORMULARIO DE PROPUESTA DE ACTIVIDADES - NOTICIAS
- CANALUGR: RECURSOS DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
- VER MÁS NOTICIAS DE LA UGR
- BUSCAR OTRAS NOTICIAS E INFORMACIONES DE LA UGR PUBLICADAS Y/O RECOGIDAS POR EL GABINETE DE COMUNICACIÓN
- RESUMEN DE MEDIOS IMPRESOS DE LA UGR
- RESUMEN DE MEDIOS DIGITALES DE LA UGR
- Perfiles oficiales institucionales de la UGR en las redes sociales virtuales Tuenti, Facebook, Twitter y YouTube

Copyright© 2025 Universidad de Granada