



VII JORNADA SOBRE TECNOLOGÍAS GRÁFICAS Y VISIÓN POR COMPUTADOR

Emprendedores y Oportunidades de Negocio en la Industria del Videojuego

25 de Abril de 2012
9:30 - 13:30

Ciudad Politécnica de la Innovación



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

DATOS DEL EVENTO

Miércoles 25 de Abril de 2012
09:30 - 13:30 horas

Salón de Actos de la CPI.Cubo Rojo. Edificio 8E.
Acceso J. 3ª Planta
Ciudad Politécnica de la Innovación
Universitat Politècnica de València
Acceso peatonal: C/. Ingeniero Fausto Elio



ORGANIZA



Ciudad Politécnica de la Innovación



COLABORA



EXELWEISS



FINANCIACIÓN



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALÈNCIA

FICHA DE INSCRIPCIÓN *

Apellidos

Nombre

Empresa

Cargo

Dirección

Código postal

Teléfono

E-mail

* Gratuita por fax o e-mail. Plazas limitadas por orden de inscripción.

PRESENTACIÓN

Más de la mitad de gasto en ocio audiovisual en España es consecuencia de los videojuegos. Solo en 2010, se facturaron 1250 millones de euros en videojuegos en España, correspondiendo la mitad a software, el 40% a hardware y un 10% a periféricos y accesorios. A pesar de la crisis, solo bajó la facturación un 5% respecto a 2009 mientras que el gasto en software se mantuvo prácticamente intacto.

La industria del videojuego es un verdadero sector emergente industrial y cultural por su capacidad de innovación tecnológica y su potencial como motor económico y social. A pesar de ser la cuarta potencia europea en consumo, casi a la par con Italia, y la sexta mundial, el nivel de desarrollo de software de entretenimiento en España apenas alcanza el 1% del total del mercado, frente a la media europea del 15%. Esto repercute en una pérdida de oportunidades, escaso desarrollo de la industria local y dependencia tecnológica externa, así como una falta de profesionales cualificados de los que puedan beneficiarse además otros sectores industriales.



En la actual situación económica, fomentar el emprendedurismo tecnológico que permita el cambio a un modelo económico-productivo basado en el conocimiento es prioritario, siendo la industria del videojuego un sector motor de creación de empleo y riqueza con un mercado internacional de potencial enorme.

La VII Jornada sobre Tecnologías Gráficas y Visión por Computador del Instituto ai2 está dedicada a la presentación de las posibilidades tecnológicas de los videojuegos en la industria y los servicios, con la participación de ponentes expertos en el desarrollo de estos productos y proyectos basados en estas tecnologías de juego.



PROGRAMA

9:30 Bienvenida y entrega de documentación.

9:45 Apertura de la Jornada.

*Dr. Vicente Botti Navarro,
Excmo. Vicerrector para el Desarrollo de las
Tecnologías de la Información y las Comunicaciones
de la UPV.*

*Dr. Ramón Mollá Vayá,
Responsable de la línea de investigación en
videojuegos del Instituto ai2 de la UPV.*

10:00 Universidad y emprendedurismo.

*Dr. Jordi Linares Pellicer,
Programador jefe del videojuego SpinningTop
Adventure. Profesor de la UPV.*

10:20 Serious Games. Aplicando tecnología de videojuegos a la neurorrehabilitación.

*Dr. Francisco Abad Cerdá,
Investigador principal del proyecto "Bathen". Instituto
ai2.*

10:40 Serious Games. Mejora de las interfaces gráficas de aplicaciones comerciales empleando tecnologías de juegos.

*D. Emilio José Molina Cazorla,
Interfaz Humana de Protocolo de Ninja Fever.*

11:10 Descanso. Café

11:30 Videojuegos desde una perspectiva empresarial.

*D. Tomás Marco Linares,
Project Manager en Nerlaska Studio.*

11:55 Advergaming.

*D. David Ferriz Blanquer,
Director de DevilishGames - Spherical Pixel S.L.*

12:20 Videojuegos tradicionales en línea.

*D. José Vicente Pons Alfonso,
Presidente de Exelweiss Entertainment.*

12:45 Internacionalización del producto.

*D. José Manuel Iñiguez Ricós,
CEO en Akaoni Studio.*

13:10 Conclusiones y Coloquio.

13:30 Cierre de la Jornada.

OBJETIVOS

El Instituto ai2 tiene experiencia en el desarrollo de proyectos de investigación en aplicaciones gráficas interactivas en tiempo real. Entre ellas, los videojuegos. El Instituto ai2 destaca por la labor de difusión de tecnologías innovadoras que puedan significar avances en competitividad y calidad de producto de nuestro entorno industrial y de servicios.

La VII Jornada sobre Tecnologías Gráficas y Visión por Computador se centra en transmitir experiencias reales, tanto de la industria como de la Universidad, en el desarrollo de los videojuegos y en la aplicación de estas tecnologías gráficas a productos industriales. En este sentido, se presentarán casos de estudio exitosos de nuestro entorno económico cercano, nuevos modelos de negocio, internacionalización del producto, spin-offs universitarios,...



INSCRIPCIÓN

Realizar inscripción por fax, e-mail o a través de la web del **Instituto Universitario de Automática e Informática Industrial**:

Asunto: VII Jornada TGVxC

e-mail: instituto@ai2.upv.es

Fax: 96 387 9816

Web: www.ai2.upv.es/es/inscripcion.php