

Memoria descriptiva de la actividad

Título de la actividad

Feria de videojuegos UAGames DevCon II en la Universidad de Alicante

Lugar de realización

Edificio Escuela Politécnica Superior I (Atrio y Salón de Actos)

Desarrollo de la actividad / Programa

- #UAGames DevCon II une desarrolladoras/es de videojuegos, estudios, proyectos de videojuegos y estudiantes, y ayuda a las/os estudiantes a entrar en la industria del videojuego y a la industria a conocer y descubrir los nuevos talentos en formación.
- Conferencias: 5 Egresadas/os de la Universidad de Alicante impartirán charlas en el Salón de Actos de la EPS I sobre su experiencia profesional en empresas punteras de videojuegos como Relevo videogames, Mediatonic, Herobeat Studios y Smilegate. Estas charlas versarán, por un lado, sobre aspectos técnicos de interés actual en el área de los videojuegos, y por otro, sobre la situación actual del sector, proporcionando consejos valiosos para a las/os estudiantes para su más que cercano futuro profesional.
- Demos: Además, los estudios formados por estudiantes de 4º de Ingeniería Multimedia expondrán sus videojuegos en desarrollo durante toda la jornada en el Atrio de la EPS I para que puedan obtener feedback muy valioso de empresas, profesionales y asistentes a la jornada.
- Horario: La jornada (martes 4 de abril) alternará las charlas y demos en horario de 10:00 a 18:30 h.
- URL: <https://eps.ua.es/es/ingenieria-multimedia/videojuegos/uagames-devcon-2023.html>
- Además, las charlas se transmitirán en directo a través del Canal de Youtube de la UA y del servicio de videostreaming de la UA

Objetivos

- Garantizar la continuidad, mejorando la visibilidad y prestigio del grado de ingeniería multimedia, que ha alcanzado ya fama internacional y es referenciado en multitud de publicaciones del sector
- Aumentar el prestigio de la Universidad de Alicante en el campo profesional de los videojuegos
- Promover el interés de los estudiantes por el campo de los videojuegos a nivel de desarrollo
- Mejorar el conocimiento técnico de los estudiantes a través de la programación y el desarrollo para máquinas con limitaciones hardware - Promocionar el uso del software libre.
- Fomentar relaciones entre la Universidad de Alicante y las empresas del sector del videojuego

- Promocionar la salida laboral del grado con ponencias de egresados con experiencia en el campo laboral

Relación de personas que van a participar o colaborar

- Profesores: Francisco J. Gallego Durán y Carlos J. Villagrà Arnedo, de 4to curso el Grado en Ingeniería Multimedia
 - Alumnos: Rodrigo Guzmán Escibá y Sergio Conejero Vicente del Grado en Ingeniería Multimedia
 - Ponentes:
Invitado especial: Jon Cortazar Abraido;
Egresados: César Ivorra, David Martínez García, Carlos Meca López y Javier Ramello Marchioni
-

Destinatarias/os

- Estudiantes de 4to del Grado en Ingeniería Multimedia, itinerario Creación y Entretenimiento digital
- Estudiantes de otros cursos del Grado en Ingeniería Multimedia, en especial los de 3ro.
- Estudiantes de otras titulaciones que se imparten en la Escuela Politécnica Superior, en especial Informática.
- Empresas y profesionales del sector de los videojuegos
- Público en general amante y/o interesado en los videojuegos