



Los Profesores



Alberto Pérez-Bermejo

 [@pixeliko](#)

Fullstack Architect en BBVA



Carlos González Tardón

 [@carlosgtardon](#)

CEO en People &
VIDEOGAMES



Fernando Pérez Alonso

 [@gunderwulde](#)

Lead Programmer en Unusual
Studios



Arantxa Claudio

 [@Arantxa_Claudio](#)

Senior 3D Artist en
arantxaclaudio.com



Martín M. Barbudo

 [@MartinBarbudo](#)

Video games & Animation
Teacher en ESNE



Juan Manuel Moreno

 [@_Twinsen_](#)

Cofundador en Nivel Oculito



Bakir Khawam

 [@atskaheart](#)

Profesor en ESNE



Jon Llaguno

 [@jonllaguno](#)

Marketing Manager en All 4
Events



Luis Oliván

 [@Fictiorama](#)

Producer and PR manager en
Fictiorama Studios



Hernán Bruna

 [@hbrunav](#)

Animador en Independiente



Luis Díaz Peralta

 [@Ludipe](#)

Game Designer & Founder en
AIPixel Games



Isabel Royán

 [@InagrUco](#)

Música en UCO



Antonio Serón Molina

 [@Chino_chao](#)

Copywriter en Freelance



Ivan Fernandez Lobo

 [@ivanfdezlobo](#)

Founder & Managing Director
en Gamelab



La carrera de Videojuegos contiene



Curso de Creación de Videojuegos

Entiende la industria de los videojuegos, y crea tu primer título. Define el plan de negocios y game design. Dale forma a tu narrativa, gameplay y banda sonora. Aprende y usa gamificación para enganchar a tus jugadores.



Curso de animación y arte de videojuegos

Asombra a tus jugadores con los gráficos de tu videojuego. Arranca desde el concept art y crea escenarios en 2D, 3D o Pixel Art. Aplica principios de animación, modela a tus personajes, y dales vida y movimiento.



Curso de Programación de Videojuegos

Programa hoy tu primer videojuego. Elige la librería, framework y motor apropiado. Aprende Unity3D y su ciclo de trabajo. Crea escenas, controles y genera animaciones desde el código a la publicación.



Curso del negocio de videojuegos y marketing

Crea el plan completo de lanzamiento, comunicación y financiamiento de tu videojuego. Llega a los medios especializados y a tus potenciales jugadores con prensa y marketing efectivo. Optimiza tu juego para las tiendas de aplicaciones, vende más y conviértelo en un éxito.

Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™



El juego de rol ambientado en el mundo de J.R.R.Tolkien
Basado en EL HOBBIT™ y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™
Ideal tanto para jugadores veteranos como para aquellos que nunca han experimentado la emoción del juego de rol de fantasía

JOC INTERNACIONAL
con licencia de
IRON CROWN ENTERPRISES

ROLEMASTER

Sistema de combate con y sin armas adaptable a cualquier juego de rol de fantasía medieval

MANUAL DE COMBATE

INTERNACIONAL



Un caso práctico

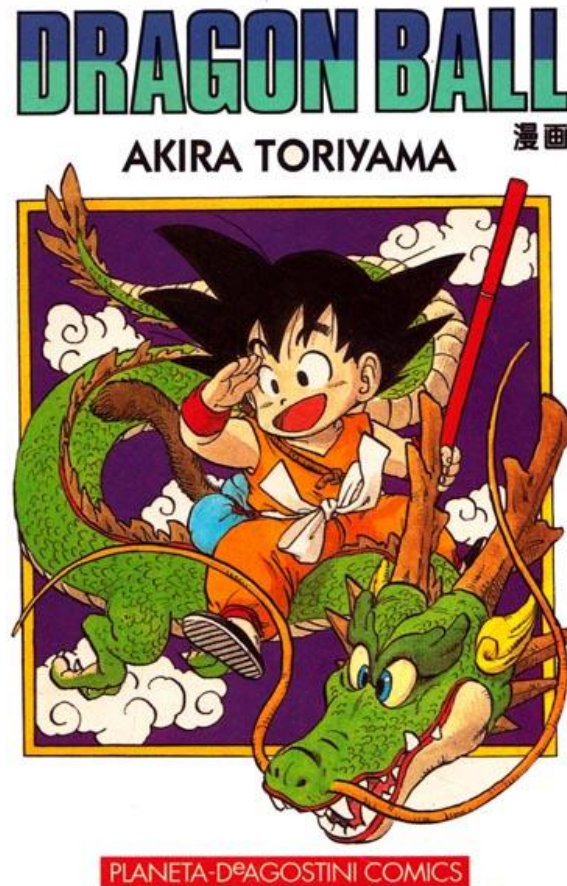


@pixeliko

RANMA 1/2
RUMIKO
TAKASHI



DRAGON BALL
AKIRA
TORIYAMA



SAINT SEIYA
MASAMI
KURUMADA



Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



Un caso práctico



Un caso práctico



Un caso práctico



Año I Número 1 - 325 Pesetas

HOBBY

CONSOLAS

SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR

SONIC
EL NUEVO HÉROE DE SEGA

EXCLUSIVA **LOS SIMPSON**
EN TU CONSOLA

¡MOSQUIS, CÓMO MOLA...!

Trucos para tus juegos favoritos
Las novedades más atómicas:

- SPIDERMAN
- SHADOW WARRIORS
- BLOCK OUT
- G-LOC

BATMAN
Poster Gigante de **SONIC**

MEGA CONCURSO
REGALAMOS **1.000** **GAME BOY**

HOBBY PRESS

Año II Número 18 - 325 Pesetas

HOBBY

CONSOLAS

PARA CONSOLAS

¡REGALAMOS CIENTOS DE PREMIOS EN NUESTRO CONCURSO DRAGONBALL!

¡Continúa espectáculo!

TORTUGAS NINJA
SUPER STAR WARS
RETURN OF THE JO
ROLO TO THE RES

La estrella japonesa de los videojuegos

DRAGON BALL

HOBBY PRESS

Un caso práctico



Año I Número 1 - 325 Pesetas



Año II Número 18 - 325 Pesetas



330.000 lectores mes
90% Género masculino
80% Jóvenes de 14 a 34 años
70% Clase social media/alta

COMO MOLA...!

Trucos para tus juegos favoritos

Las novedades más atómicas:

- SPIDERMAN
- SHADOW WARRIORS
- BLOCK OUT
- G-LOC




Un caso práctico



@pixeliko

THE NINTENDO & SEGA WORLD



INFORMES

- PRINCE OF PERSIA
- SUPER PARODIUS
- BART VS THE WORLD
- MANIAC MANSION
- WIMBLEDON 2
- PREDATOR 2

NOVEDADES

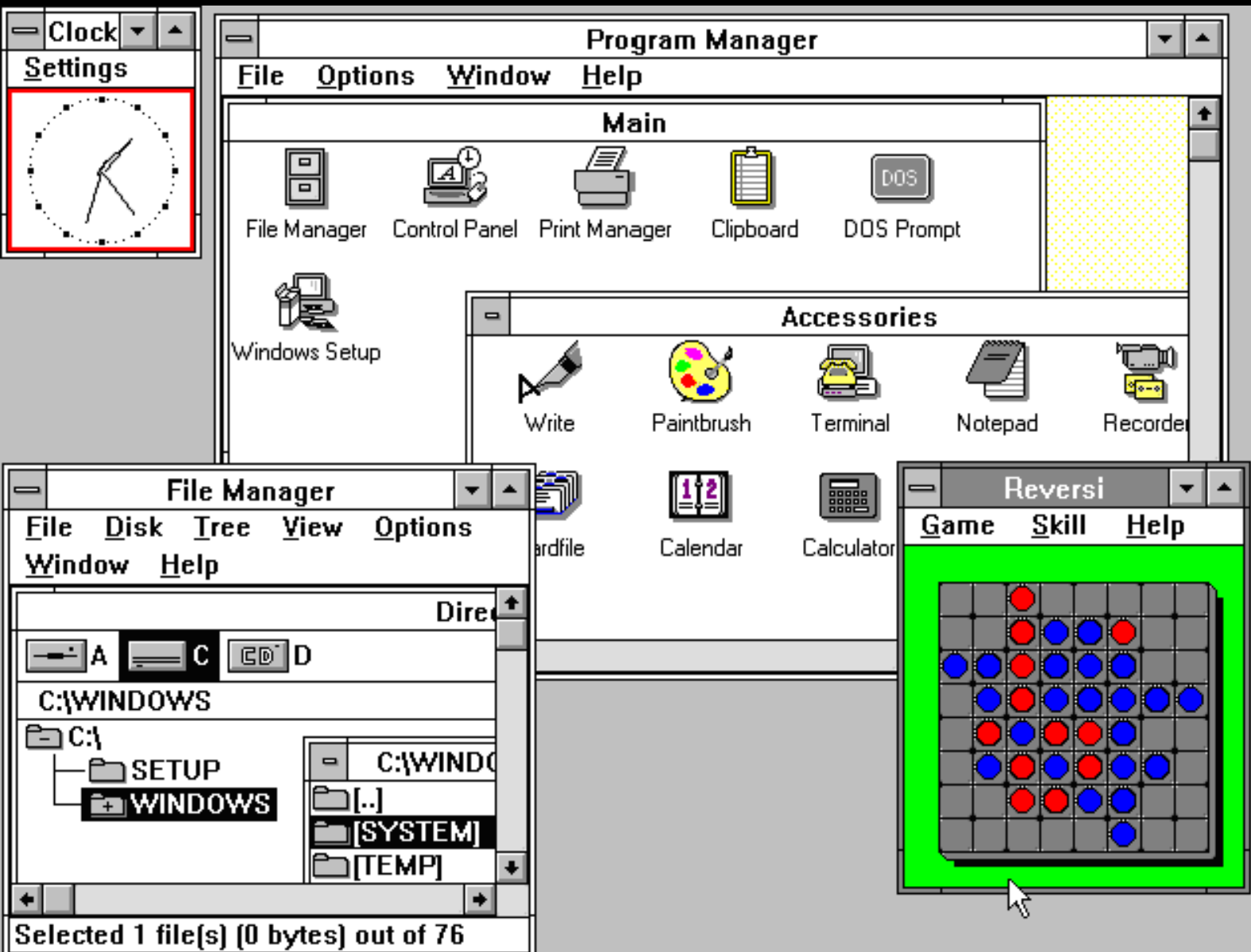
- ANOTHER WORLD
- SUPER STARS WARS
- SNOW BROS
- DEFENDERS OF DYNATRON CITY
- STRIDER 2
- MASTER OF DARKNESS

NUMERO 1 MARZO 1993 AÑO 1

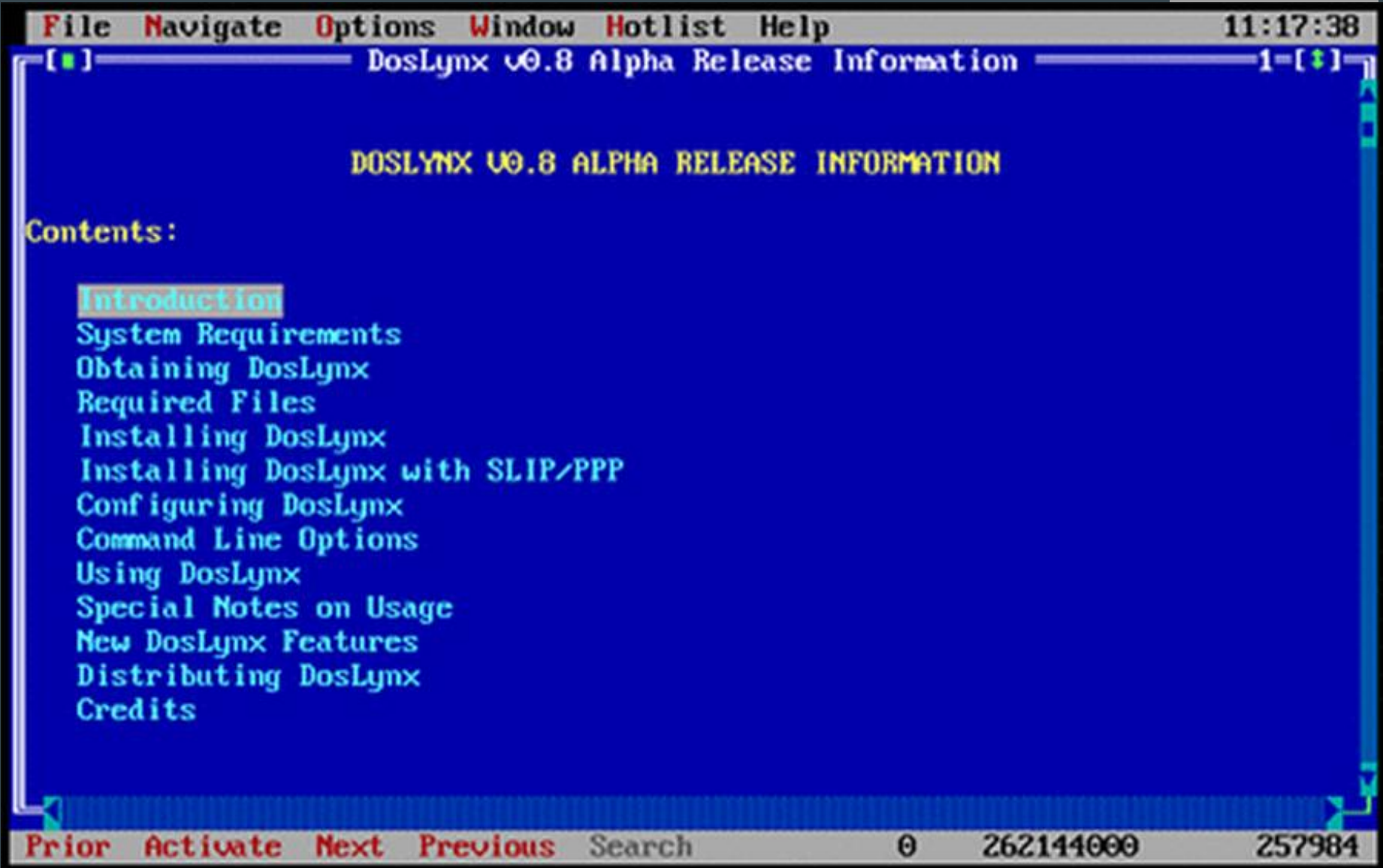
Un caso práctico



@pixeliko



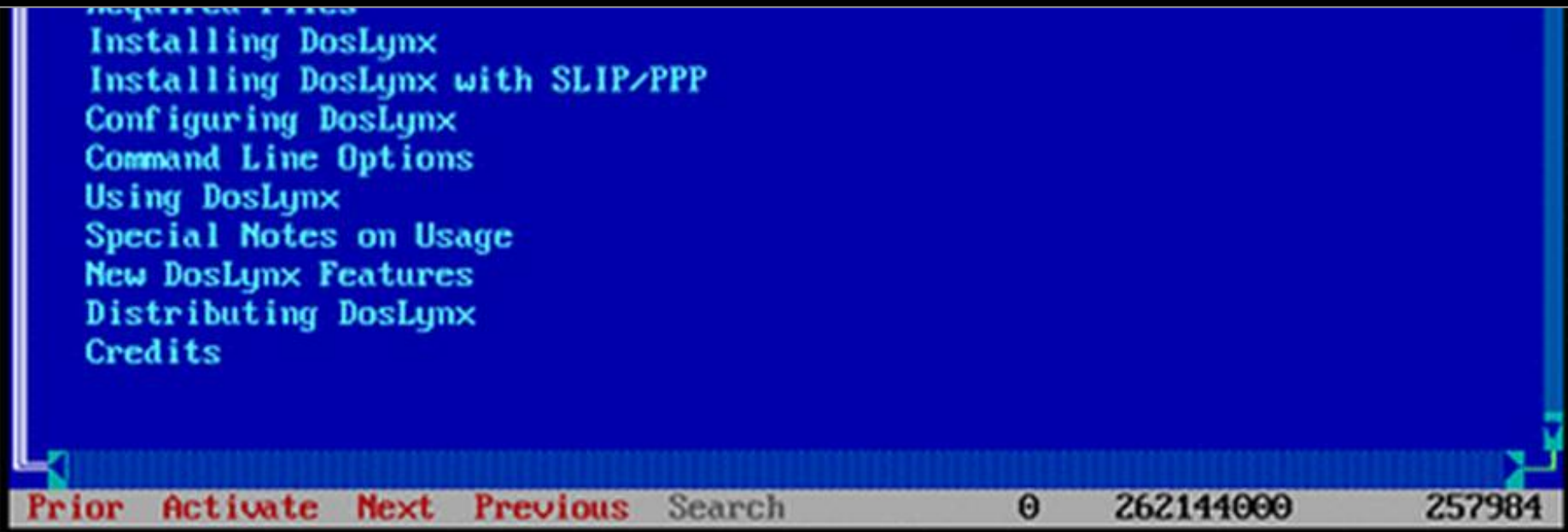
Un caso práctico



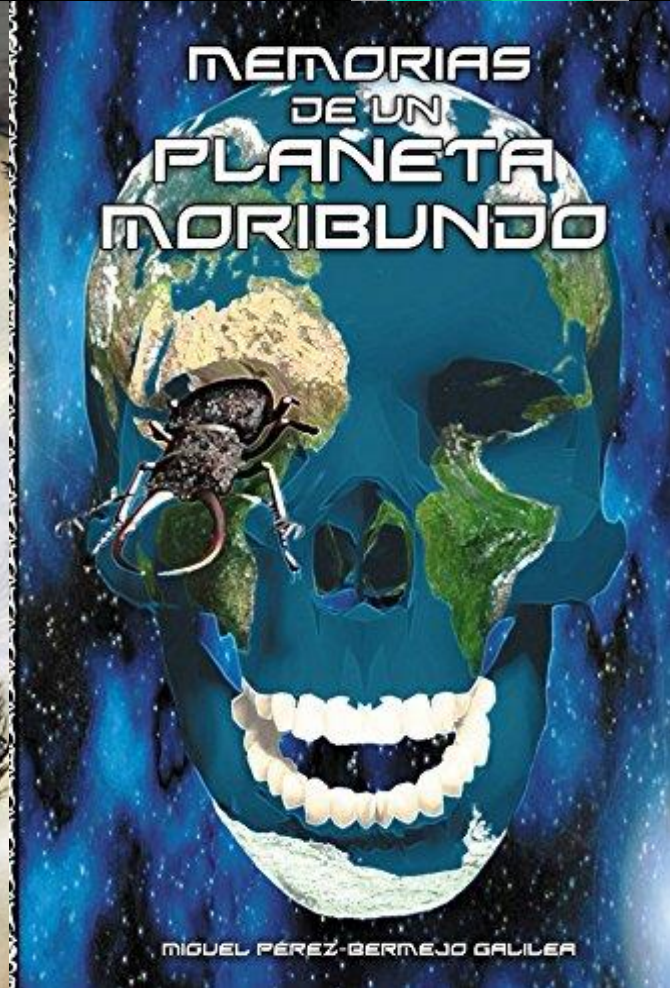
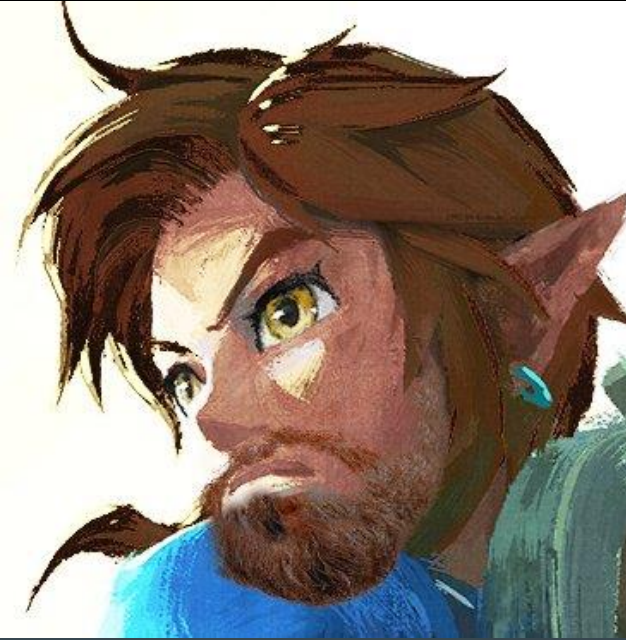
Un caso práctico



Queríamos contar nuestras propias historias a través de videojuegos



Un caso práctico



<http://bit.ly/Zayral>

Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



Microsoft®

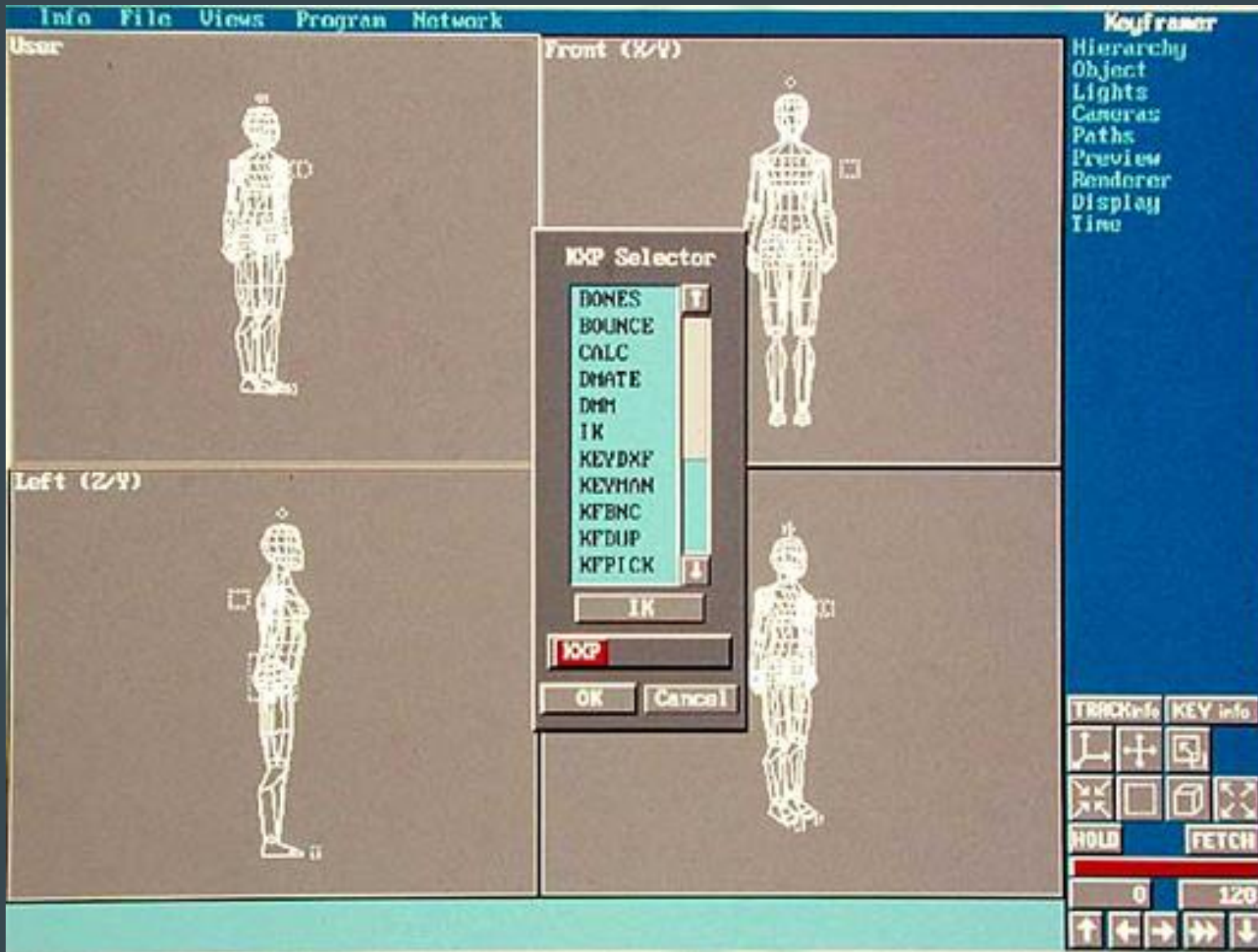


Microsoft
Windows® 95

Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko



EL SYSTEM ADVANCE

- Procesador Intel Pentium® II
- Placa Chipset LX / USB / AGP
- 512k Caché incluida
- DIMM 32MB SDRAM
- Disco Duro 3,2 GB UDMA FUJITSU
- VGA ATI 3D CHARGER 4MB AGP
- Monitor 14" Digital NI LR
- CD Rom x36 Pioneer
- Sound Blaster 16
- Altavoces 100W
- Caja Semitower ATX
- Micrófono de sobremesa
- Teclado Mecánico PS2
- Ratón Compatible PS2
- Windows 98 CD
- Works 4.5
- Antivirus Anyware

AMPLIACION A FAX MODEM US ROBOTICS 56K
9.490

AMP. A 15" STANDARD
4.900

AMP. A 64 SDRAM
6.400

- PENTIUM® II 266Mhz 129.900**
- PENTIUM® II 300Mhz 134.900**
- PENTIUM® II 333Mhz 139.900**

EL SYSTEM HOME

- Procesador Intel Celeron®
- Placa Chipset EX / USB / AGP
- DIMM 32MB SDRAM
- Disco Duro 3,2GB UDMA FUJITSU
- VGA ATI 3D CHARGER 4MB AGP
- Monitor 14" Digital NI LR
- CD Rom x32
- Sonido Yamaha integrado
- Altavoces 100W
- Caja Semitower ATX
- Micrófono de sobremesa
- Teclado PS2
- Ratón compatible PS2
- Windows 98 CD
- Works 4.5
- Antivirus Anyware

AMP. A 64 SDRAM
6.400

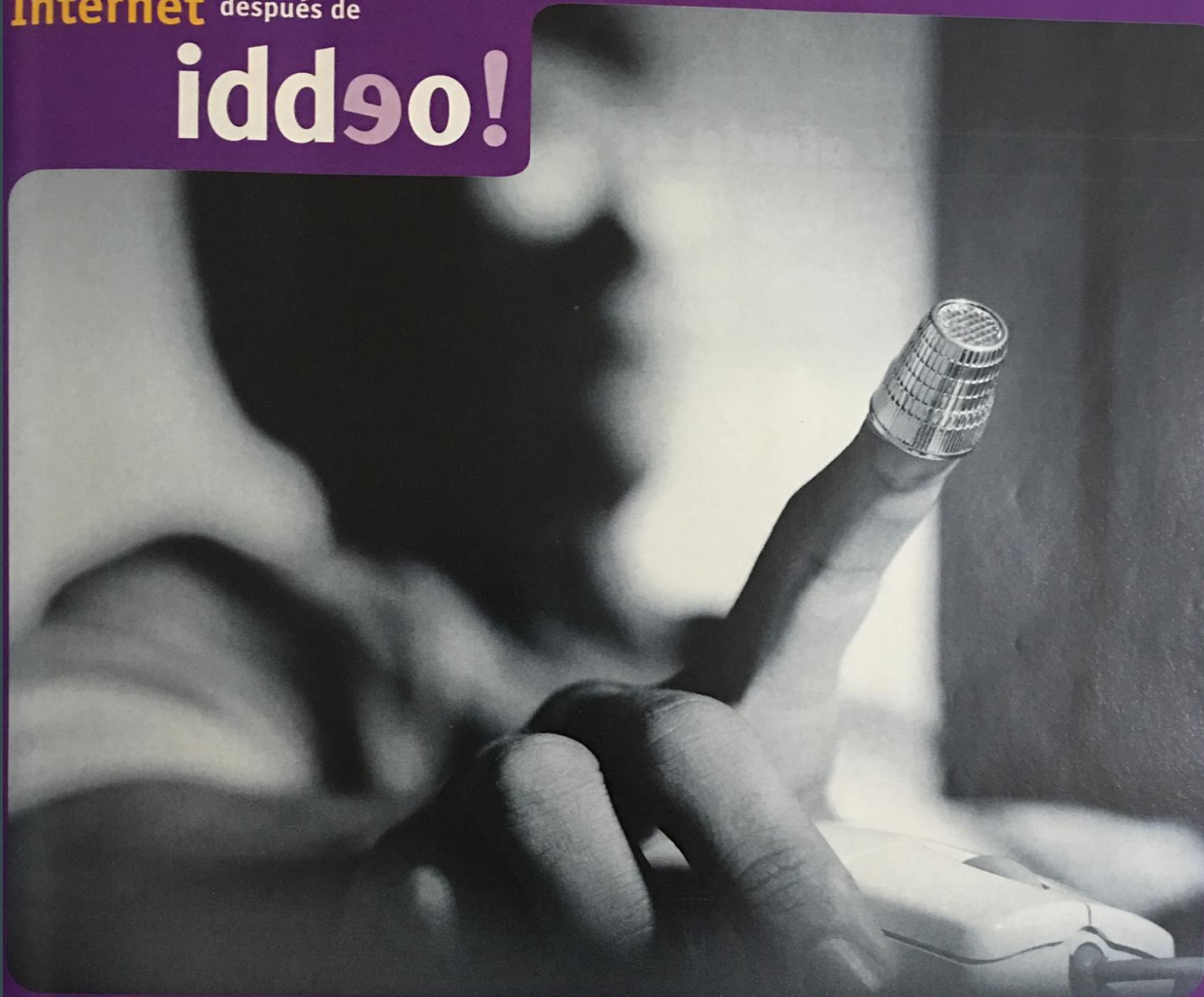
- CELERON® 266Mhz 109.900**
- CELERON® 300Mhz 114.900**
- CELERON® 300Mhz-128K 119.900**
- CELERON® 333Mhz-128K 124.900**

Un caso práctico



@pixeliko

Internet después de
idd90!



**A 56 KBPS,
USA EL CASCO.**



@pixeliko

Lo mejor de la Web

1er. Concurso de FEOS en INTERNET

Crees que eres feo?, muy feo?, molesto de ver?,
visítanos tu tienes la oportunidad de ser famoso
en INTERNET, y ganar el reconocimiento mundial
de que eres el ser más HORRIBLE DE LA TIERRA.



PREMIOS

*Bases del
Concurso*

*Galeria de
Feos*



[Envíanos tu foto por Email: dmexil@hotmail.com](mailto:dmexil@hotmail.com)

<https://goo.gl/eDdRST>



1994

YAHOO!®

1994



1995



1998



Un caso práctico



LYCOS[®]
Your Personal Internet Guide

Search for:

Go Get It![®]

[Help](#)
[Feedback](#)

[My Start Page](#)

[Get Email](#)

[Search Options](#)

[Kids Safe Search](#)

[News](#)
[Weather](#)
[Stocks](#)



[Free Software](#)
[Free Home Pages](#)
[Message Boards](#)
[Online Games](#)
[FTP Search](#) **NEW!**
[Chat](#)

[barnesandnoble.com](#)
[Music @ CDNow](#)
[Software BuyLine](#)
[Lycos Online](#)
[Online Auctions](#)
[Classifieds](#)

[Yellow Pages](#)
[White Pages](#)
[Email to Lycos](#)

 Open a brokerage account.
Earn **10,000 FREE**
Investment Reward Points.
Click here.

[Click here to visit site](#)

**Win a trip to
the "Big Easy"
Enter Fast & Easy**

Headlines

November 17, 1998
[Tripp Tapes
Being Released
Now](#)

[Lewinsky Lands
7-Figure Book
Deal](#)

[Look Up for
Meteor Shower](#)

On Lycos Now

[We've Got Your
Game!](#)

[Autos](#)
[Business](#)
[Careers](#)
[Computers](#)
[Education](#)
[Entertainment](#)
[Games](#)
[Health](#)
[Home/Family](#)
[Kids](#)

[Money](#)
[News](#)
[People/Society](#)
[Politics](#)
[Real Estate](#)
[Shopping](#)
[Sports](#)
[Travel](#)
[Women](#)

Un caso práctico



1998

Google!

B E T A

Search the web using Google!

Google Search

I'm feeling lucky

[Special Searches](#)
[Stanford Search](#)
[Linux Search](#)

[Help!](#)
[About Google!](#)
[Company Info](#)
[Google! Logos](#)

Get Google!
updates monthly:

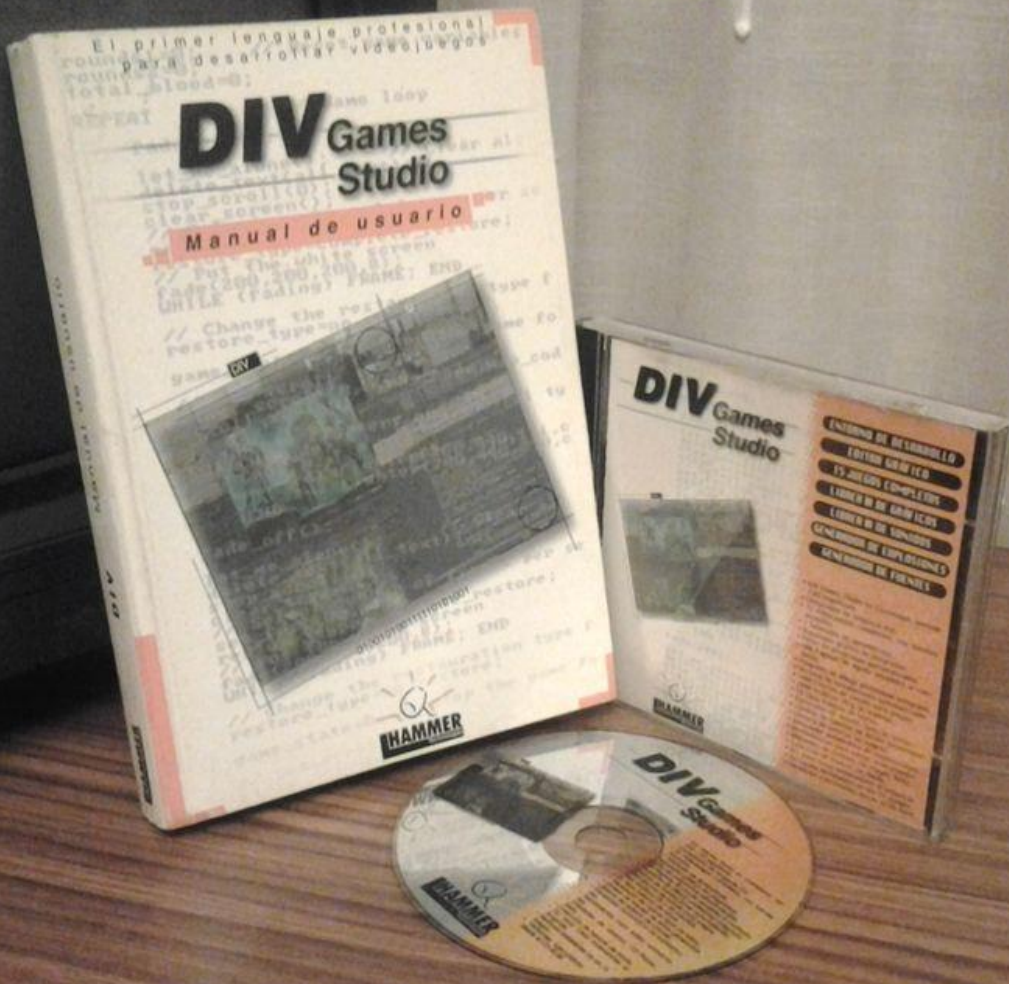
Subscribe [Archive](#)

Copyright ©1998 Google Inc.

Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



MENU

- Programas
- Paletas
- Mapas
- Mapas 3D
- Ficheros
- Fuentes
- Sonidos
- Sistema
- Ayuda (F1)

Menú FICHEROS

- Nuevo...
- Abrir fichero...
- Cerrar
- Guardar como...
- Cargar marcados
- Borrar marcados
- Imprimir lista...
- Exportar mapa
- Importar mapa

ALIEN.FPG

001	002	003
004	010	» 011

Imágenes Info

Menú MAPAS

- Nuevo...
- Abrir mapa...
- Cerrar
- Cerrar todos...
- Guardar
- Guardar como...
- Reescalar...
- Mapa de búsqueda...
- Editar mapa
- Generador explosiones
- Generador de sprites

Generador de sprites

Tamaño (%) 100

Imágenes 100

Hombre Mujer Niño Armado

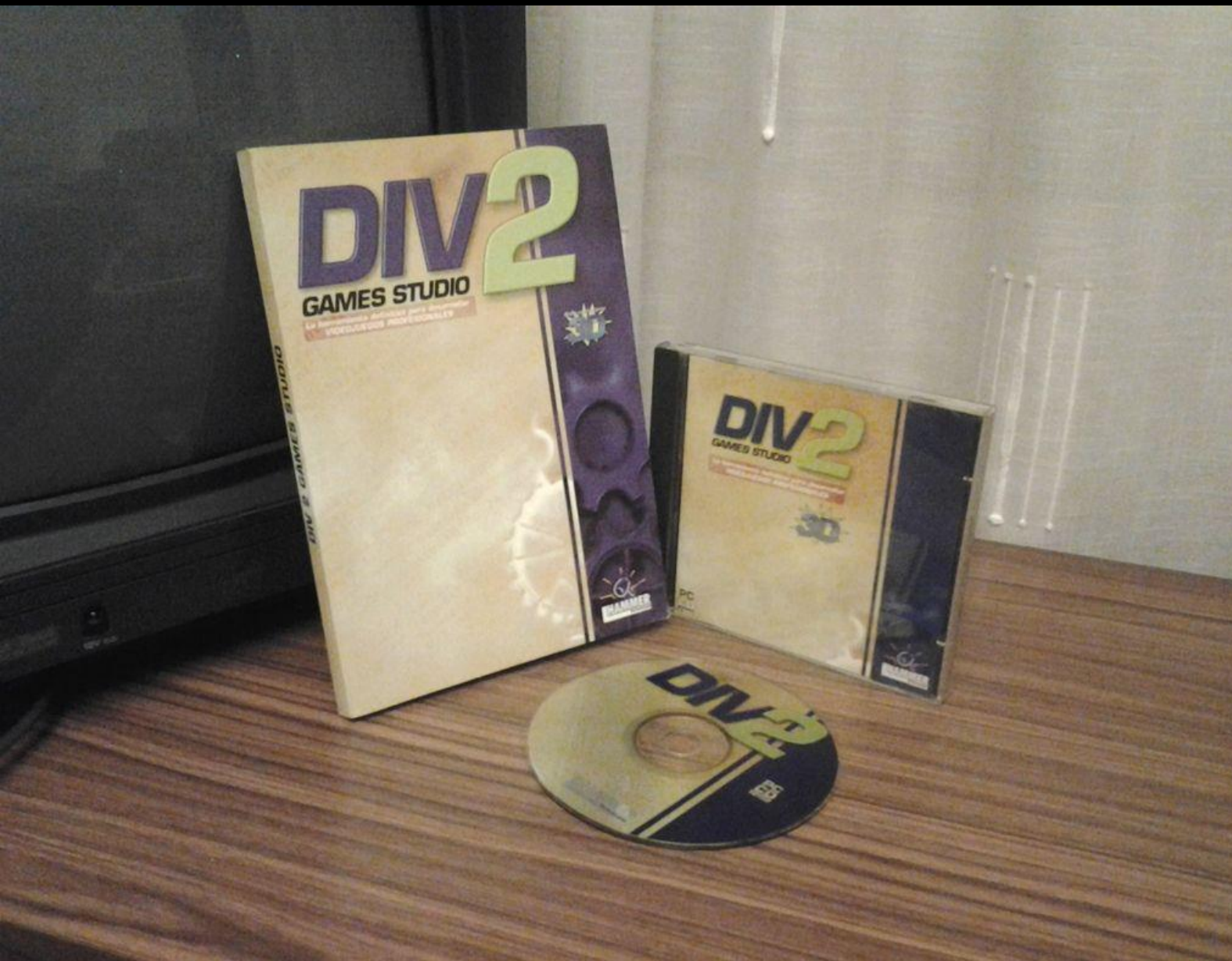
Animación: AGACHAR

GOLPE
ANDAR
ANDAR2

Un caso práctico



@pixeliko





Categoría DIV Games Studio

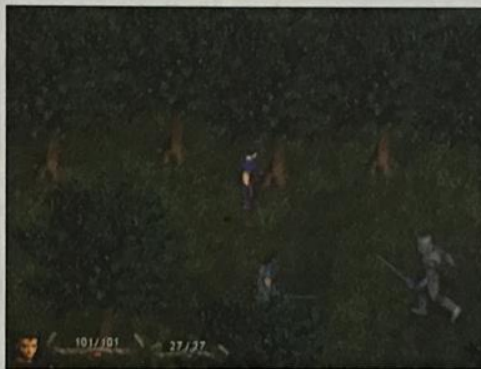
Ganador

Time Knight

Creador: Alberto Pérez-Bermejo. Varios han sido los títulos que se nos han presentado dentro de la categoría que engloba a los desarrollos hechos con DIV, pero ha habido uno en especial que ha destacado con mucha claridad sobre sus oponentes. Este ha sido el caso de Time Knight. Como anécdota, mencionar que este juego ha sido el último llegado a concurso y además por los pelos; de haber llegado a nuestras manos uno o dos días más tarde hubiéramos cerrado la convocatoria dejando escapar un gran proyecto.

Time Knight es un juego programado con DIV, y que sin duda muestra las verdaderas posibilidades que la herramienta programada por Daniel Navarro, creador de la aplicación, puede llegar a ofrecer. El argumento de nuestro ganador en esta categoría nos sitúa en un escenario sumergido entre guerreros de antaño, hechiceros y dioses con infinito poder. Krahans, nuestro protagonista, se verá envuelto en una intrigante historia en la que deberá enfrentarse a multitud de enemigos diferentes en un juego que mezcla perfectamente dosis de rol y arcade.

La perspectiva de juego se nos presenta en vista aérea y con unos gráficos en alta resolución, señalándose en la parte inferior de la pantalla los puntos de energía y



magia con los que cuenta nuestro joven guerrero. Uno de los puntos que realmente ensalza este juego, además de su innegable condición gráfica, es la inclusión de una historia que dinamiza la aventura. Además, la gran variedad de personajes y objetos incluidos restan cualquier indicio de monotonía que pudiera llegar a apreciarse. De esta manera, y mientras manejamos a nuestro persona-

je, podremos encararnos con más de sesenta enemigos venidos de los recodos más extraños de los cuatro continentes que forman el planeta en el que discurre esta historia.

Los sencillos controles que proporciona el juego permiten la lucha con espada en mano pero además nos dan la posibilidad de utilizar diferentes hechizos mágicos en contra de nuestros oponentes. La magia que puede llegar a aprenderse se clasifica en cuatro escuelas diferentes: runas, brujería, cábala y tiempo.

Como datos técnicos cabe destacar la inclusión en total de más de 25.000 *sprites* de personajes y objetos, 10.000 líneas de texto que llenan los diálogos presentes en la aventura, y la prerenderización en 3D de todos los personajes y objetos incluidos en el juego. En fin, un desarrollo digno de nuestras mejores alabanzas.



Un caso práctico



@pixeliko

- 25.000 sprites de personajes y objetos
- 6.000 líneas de instrucciones de programación
- 10.000 líneas de diálogos entre personajes

- 500.000 pesetas (3.000€) de premio

- 100 pesetas por copia vendida en royalties

Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko



Producer



Game Testers



Sound Designer



VFX Artist



Game Designers



Engine Programmer



Network Programmers



Generalist Programmers



3D Artists



3D Animators



UI Artist

Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko



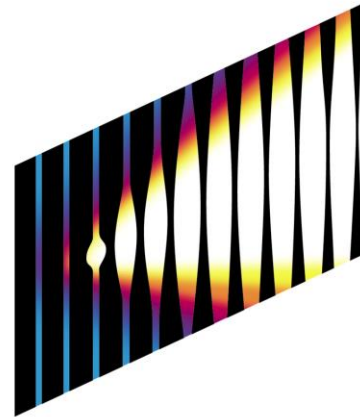
Un caso práctico



@pixeliko

BBVA

INNOVATION CENTER



SONY PICTURES RELEASING



Universidad
Europea
de Madrid



CENTRO UNIVERSITARIO
DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA

unir

Un caso práctico



@pixeliko



Un caso práctico



@pixeliko

