

III JORNADAS DE ALUMNOS DE INFORMÁTICA SOBRE JUEGOS: MATEMÁTICA RECREATIVA E IMPLEMENTACIÓN DE VIDEOJUEGOS (MATVI 2010)

PROGRAMA AMPLIADO DE LAS JORNADAS

- 08:30-09:00. **Registro** (AULA 2.0.9).
Recogida de documentación y chapa identificativa (necesaria para el almuerzo).
- 09:00-10:00. **Matemática recreativa.** (4 charlas)
 - 09:00-09:15: RANA SALTARINA
Rivas Torres, Daniel; Prieto Ruiz, Alfredo y Fernández Chamorro, Antonio
 - 09:15-09:30: TORRES DE HANOI
Ariza Pérez, Jesús, y Olea, Juan Manuel
 - 09:30-09:45: DOMINO GEOMÉTRICO
Martínez López, Francisco José; León Gil, Salvador y Rodríguez Pérez, Antonio
 - 09:45-10:00: CANÍBALES Y MISIONEROS
Robles Alés, Yolanda; Rodríguez Fernández, Pablo y Jiménez Fernández, Fco. Javier
- 10:00-10:15. **Pausa (para un café :-).**
- 10:15-11:15. **Videojuegos (sesión 1: desarrollo de videojuegos).** 4 charlas.
 - 10:15-10:30: CREACIÓN, DESARROLLO Y COMERCIALIZACIÓN DE UN VIDEOJUEGO
López Pedrosa, Daniel
 - 10:30-10:45: DESARROLLAR UN VIDEOJUEGO CON POCOS RECURSOS. MANUAL DE SUPERVIVENCIA.
Bernal Rodríguez, Juan José
 - 10:45-11:00: ERRORES EN LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y CONSECUENCIAS
Báez de Burgos, David
 - 11:00-11:15: MÁS PENA QUE GLORIA
Mesias García, Antonio M. y Gómez García, Alejandro
- 11:15-11:45. **Videojuegos (sesión 2: Historia e influencia en la sociedad).** 2 Charlas.
 - 11:15-11:30: EL EFECTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL APRENDIZAJE
Roldán Rivas, David
 - 11:30-11:45: CÓMO AFECTAN LOS VIDEOJUEGOS A LA SOCIEDAD
Ortiz Bazaga, José Antonio

- 11:45-12:15. **Exposición de Pósteres.** (En la Cafetería de la Escuela)

Pósteres

1. ANDROID, UNA NUEVA MANERA DE DESARROLLAR
Barles, Thomas
 2. HISTORIA DE LOS JUEGOS DE ROL
Nicolás Carrascal Mesa y Álvaro Pérez Nuño
 3. EMPRESAS DESARROLLADORAS DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA
Expósito Cárdenas, María y Ladrón de Guevara, Enrique
 4. LOS VIDEOJUEGOS COMO APLICACIONES DIDÁCTICAS
Lupión Pérez, Juan José
 5. FÍSICA Y MATEMÁTICA PARA VIDEOJUEGOS
Martínez Ballester, Julio
 6. CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO MMO DE NAVEGADOR
Medina García, Antonio David
 7. EL DEPORTE EN LOS VIDEOJUEGOS
Paz Jiménez, Daniel
 8. EVOLUCION DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y PLATAFORMAS DE DISTRIBUCION DE JUEGOS ONLINE
Rojas Nóbrega, Victor Manuel
 9. LOS VIDEOJUEGOS DE PLATAFORMAS
Rueda Gálvez, Indalecio
 10. EL PROYECTO NATAL DE MICROSOFT
Calvo Verdaguer, Mariano
 11. HISTORIA DE LAS RECREATIVAS
Ramírez Trujillo, Juan David
 12. PLAYSTATION, UN ANTES Y UN DESPUÉS
Cortés Molina, Rafael
 13. HERRAMIENTAS Y RECURSOS PARA DESARROLLAR UN VIDEOJUEGO
Rieke Ruiz, David Y Som Román, José Alejandro
 14. HASHIWOKAKERO
Manchón López, Javier; Gutiérrez Ortega, Juan José y Sánchez Mata, Manuel
- 12:15-13:45. **Conferencia Invitada.**
Francisco Pérez (Director de *Legend Studios*).
LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO.
 - 13:45-14:45. **Videojuegos (sesión 3: Conceptos técnicos e IA).** 4 charlas.
 - 13:45-14:00: SHADERS Y VIDEOJUEGOS
Fernández Esperón, José Luis
 - 14:00-14:15: LA INTERFAZ DE PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES DIRECTX
Gil Mota, José María
 - 14:15-14:30: INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN VIDEOJUEGOS
Matos Odut, Javier
 - 14:30-14:45: CONCURSOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LOS VIDEOJUEGOS
Velasco Manzanares, Juan José
 - 14:45-15:00 **Clausura de las Jornadas**
 - 15:00.....**Almuerzo oficial de clausura** (Cafetería de la Escuela). Invitación a los participantes y ponentes.