**Comença la quarta edició del Cicle de conferències “Els videojocs i els seus protagonistes”**

*L’Escola Superior Politècnica organitza aquest cicle per acostar els estudiants a la indústria*

Els professors del Grau en Disseny i Producció de Videojocs impulsen una nova edició del cicle de conferències amb professionals de diferents àmbits de la indústria dels videojocs. Sota el títol “Els videojocs i els seus protagonistes”, el cicle es consolida i celebra enguany la quarta edició. El cicle ha començat aquest mes d’octubre i durant tot el primer trimestre es portaran a terme diverses sessions.

Les conferències s’emmarquen dins de les assignatures d’Història i Indústria de Videojocs, de primer curs, i Empreses: Estudi de casos, de quart curs. “L’objectiu del cicle és acostar la indústria a les classes del grau des de l’experiència dels seus protagonistes”, assenyala Ester Bernadó, coordinadora del grau. Aquestes ponències permeten als estudiants fer-se una visió de com és la indústria real i conèixer professionals que treballen en diferents sectors de videojocs, com l’art, el disseny, el desenvolupament o el màrqueting, entre d’altres. Carlos Abril, desenvolupador de Saber Interactive; Pazos64, *youtuber*; Natascha Röösli, productora i desenvolupadora de negoci de Rock Pocket Games; Ramón Nafria, crític i desenvolupador de videojocs; Mariona Valls, directora d’art de Mango Protocol; o Marc Canaleta, cofundador de Social Point, són alguns dels ponents confirmats d’aquesta edició.

Algunes de les conferències es graven i els vídeos de les ponències estan disponibles a Youtube, a la llista de reproducció [“Els videojocs i els seus protagonistes”](https://www.youtube.com/user/utdtcm/videos). L’última conferència es va dur a terme ahir dimecres 18 d’octubre i va anar a càrrec de Ramon Nafria, crític i desenvolupador de videojocs i cofundador de *A Crowd of Monsters*. Amb el títol “Com fer videojocs i no morir en l’intent”, Nafria va explicar la dicotomia entre com de senzill és fer un videojocs en un cap de setmana i com és de difícil comercialitzar-los i mantenir-se en el mercat, complexitat que queda recollida sota el terme “indieapocalypse*”*.

L’organització d’aquest cicle de conferències forma part de l’estratègia del grau per apropar els universitaris a la indústria i a les necessitats que tenen els professionals d’aquest mercat laboral. La coordinadora del grau explica que aquest tipus d’activitats ajuden als estudiants a desenvolupar un esperit crític i realista de desenvolupament de videojocs i, alhora, a posar en valor els coneixements adquirits a l’aula. “S’adonen que la clau de l’èxit de la professió és una excel·lent preparació, conjuntament amb una bona dosis de motivació, esforç i experiència”, conclou Bernadó.

Més informació:  
Oriol Ribet   
Telf. 93 741 49 60 / 678 794 288   
[www.tecnocampus.cat](http://www.tecnocampus.cat)