

# PROGRAMA



UNIVERSIDAD  
TECNOLÓGICA  
METROPOLITANA

del Estado de Chile



ACREDITADA  
**4 AÑOS**

• GESTIÓN INSTITUCIONAL  
• DOCENCIA DE PREGRADO  
• VINCULACIÓN CON EL MEDIO  
HASTA DICIEMBRE DE 2020



CONSEJO DE RECTORES DE  
LAS UNIVERSIDADES CHILENAS



CONSORCIO DE UNIVERSIDADES  
DEL ESTADO DE CHILE

**3-4**  
DICIEMBRE  
2018



## TER Encuentro Diseño de VIDEOJUEGOS Y ANIMACIÓN



14:30 a 19:00 hrs.

AUDITORIO RENÉ ZORRILLA,  
Campus Área Central,  
Dieciocho 390, Santiago

Más información  
[www.vtte.utem.cl](http://www.vtte.utem.cl)

Organizan



Escuela  
de Diseño

Centro de Facultad de Humanidades y  
Tecnologías de la Comunicación Social

Patrocinan



Gamedes  
Chile

# PROGRAMA

**LUNES 3 DE DICIEMBRE DE 2018**

14:30 hrs.

**Bienvenida**

**José Azaharvich**

*Jefe de Carrera, Diseño con mención en Comunicación Visual, Facultad de Humanidades y Tecnologías de la Comunicación Social, Universidad Tecnológica Metropolitana, UTEM.*

14:40 hrs.

**Introducción a las charlas y workshops.**

**Francisco Pino Sáez**

*Académico Escuela de Diseño, Facultad de Humanidades y Tecnologías de la Comunicación Social, UTEM.*

14:45 hrs.

**“Aplicaciones de la visualización en tiempo real a proyectos de arquitectura”**

**Felipe Lazo**

*Arquitecto UTEM. D.E.A. Suficiencia Investigadora y Dr © en Comunicación Visual en Arquitectura y Diseño ETSAB UPC, Barcelona, España. Se especializa en el uso de motores de videojuegos para la visualización arquitectónica en tiempo real e interactiva .*

**Eduardo Cisternas**

*Ingeniero Comercial, Universidad de Valparaíso. Bachelor en Business Administration de la Montpellier Business School (Francia) y Magíster en Innovación de la Pontificia Universidad Católica de Chile.*

15:15 hrs.

**WORKSHOP: Unreal Engine 4 aplicado a simulación arquitectónica VR.**

**Felipe Lazo - Eduardo Cisternas**

15:45 hrs.

**Intermedio: Café**

16:15 hrs.

**“Procesos de Diseño artístico en medios de entretenimiento”**

**Francisco Badilla**

*Diseñador, Instituto Inacap. Fue director de arte en SoulBattery y se encargó de los conceptos gráficos para los proyectos de videojuego “Zhile: Holocausto Nuclear Zombi” y “Crónicas de Combate: La Guerra del Pacífico”. Uno de sus últimos trabajos destacados fue la dirección de arte, diseño de interfaz e ilustración para el videojuego “Defenders of Ekron” de In vitro Games y lanzado al mercado por Sony.*

16:45 hrs.

**WORKSHOP: Adobe Photoshop aplicado al Arte de Concepto.**

**Francisco Badilla**

17:15 hrs.

**Intermedio: Café**

17:45 hrs.

**“El poder de la inmersión”**

**Alfredo Mora Briones**

*Diseñador en Comunicación Visual, UTEM. Diplomado en Creación y Desarrollo de Animación 3D, Universidad Católica. Magíster (c) en Artes Mediales Universidad de Chile. Académico y consultor en comunicaciones y nuevos medios.*

18:15 hrs.

**WORKSHOP: Adobe After Effects aplicado a videos inmersivos en VR.**

**Alfredo Mora Briones**

18:45 hrs.

**Palabras al cierre de la Primera Jornada.**

**MARTES 4 DE DICIEMBRE DE 2018**

14:30 hrs.

**Bienvenida**

**José Azaharvich**

*Jefe de Carrera, Diseño con mención en Comunicación Visual, Facultad de Humanidades y Tecnologías de la Comunicación Social, Universidad Tecnológica Metropolitana, UTEM.*

14:40 hrs.

**Introducción a las charlas y workshops.**

**Francisco Pino Sáez**

*Académico Escuela de Diseño, Facultad de Humanidades y Tecnologías de la Comunicación Social, UTEM.*

14:45 hrs.

**“Canvas, diseño estratégico y creativo aplicado a proyectos de videojuego”**

**Julio Marambio**

*Licenciado en Lingüística Aplicada con mención en inglés y japonés, Universidad de Santiago de Chile. Diplomado en Diseño de Videojuegos en Academia Mac. Key Account Manager Asia y Europa en Geomar S.A. y presidente en Videogames Chile A.G. (VG Chile). Actualmente es Gerente General y Lead Designer en Octeto Studios SPA.*

15:15 hrs.

**WORKSHOP: Estrategias creativas y proceso de Diseño de un producto de videojuego.**

**Julio Marambio**

15:45 hrs.

**Intermedio: Café**

16:15 hrs.

**“Flujos de trabajo en Animación 3D y motion graphics”**

**Cristián Pasciani**

*Diseñador en comunicación visual, UTEM. Desde el año 2006 se ha dedicado al diseño y animación, especializándose en 3D y vfx. Ha trabajado en algunos de los principales estudios del país como Loica y DAf, en este último ocupó el puesto de director de postproducción durante 6 años. Actualmente es director de arte en Vulca.tv.*

**César Carvallo**

*Diseñador gráfico, Arcis. con más de 10 años de experiencia en animación 3D y motion graphics. Fue fundador del estudio Piratas.tv, lugar desde el cuál trabajó para clientes alrededor de todo el mundo. Actualmente es director 3D en Vulca.tv.*

16:45 hrs.

**WORKSHOP: Animación 3D y composición en After Effects**  
Cristián Pasciani y Cesar Carvalho

17:15 hrs.

**Intermedio: Café**

17:45 hrs.

**“Realidad Aumentada: presente y futuro”.**

**Fernando González**

*Ingeniero civil de computación, Pontificia Universidad Católica de Chile. Docente en Instituto Profesional Arcos, Carrera de Diseño de Videojuegos. Socio y líder de programación en Sumersión Studio Spa de 2011 a 2017 y Desarrollador en Amnesia Games en 2011. Actualmente es CTO en Invade Labs.*

18:15 hrs.

**Diseño audiovisual del videojuego “3 Days of Darkness”**

**Sebastián Matus**

*Diseñador Gráfico, modelador 3D, Concept Artista y director de proyectos, especializado en el desarrollo de conceptos artístico y comercial para videojuegos. Actualmente es coordinador de la carrera de Diseño de videojuegos en Instituto Profesional Arcos y CEO y CO Fundador en HumanUp Matus Studios.*

18:45 hrs.

**Palabras al cierre.**

Más información —————

**VTTE.UTEM.CL**