

El Vinalab acoge su tercer encuentro sobre videojuegos  
Gámesis 2015 - Levante Castelló - 06/05/2015

# El Vinalab acoge su tercer encuentro sobre videojuegos Gámesis 2015

► La jornada apuesta por la conexión entre profesionales y jóvenes y estudiantes del sector

LEVANTE DE CASTELLÓ/ J.J. B. VINARÒS

■ El centro del conocimiento Vinalab de Vinaròs acogió ayer la tercera edición de Gámesis, encuentro sobre videojuegos que reunió a más de 140 asistentes llegados de distintos puntos de España. Un encuentro sobre el mundo de los videojuegos organizada por el Ayuntamiento de Vinaròs, la Universitat Jaume I (UJI), a través del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, e Init, empresa que gestiona el Vinalab.

El Gámesis 2015 contó con la participación de profesionales de distintas disciplinas del sector de los videojuegos, que compartieron teoría y práctica sobre las últimas novedades, tendencias y nuevas oportunidades laborales con los asistentes a esta jornada, que fueron principalmente aficionados, estudiantes y personal docente. Los estudiantes del grado de la UJI pudieron acudir directamente al Vinalab gracias al servicio de autobús que se dispuso desde la universidad.

La jornada fue abierta por la ponencia del músico y compositor vinarocense Òscar Senén, que ha trabajado en bandas sonoras de producciones de renombre mundial como *Assassins Creed Unity*, *Dead Kings*, *Los Pingüinos de Madagascar* o *Home*. El músico compartió con el público su conocimiento sobre las bandas sonoras en los videojuegos. Diversos profesores e investigadores del sector de los videojuegos completaron las ponencias, así como un taller en el que se trató la creación de dispositivos móviles sin programar.

Los participantes pudieron interactuar tras las siete conferencias con los ponentes y conocer más detalles en un espacio de *networking* durante la comida que se celebró en el propio Vinalab.

El Alcalde de Vinaròs, Juan Bautista Juan, que estuvo presente en la inauguración, se dirigió a los asistentes destacando «el renombre profesional, a nivel internacional, de los ponentes y el pres-



El vinarocense Òscar Senén en su ponencia. FACEBOOK VINALAB

tigio que, tras tres años de trayectoria, está adquiriendo este encuentro». Juan recordó que el sector de los videojuegos «está en auge y reúne expectativas de desarrollo y de futuro, por lo que Gámesis y el Vinalab se han convertido en un escenario muy interesante para aprender y mantener nuevas oportunidades laborales

en el sector».

El Gámesis 2015 permitió a los asistentes conocer el mundo de los videojuegos desde el interior y con distintos puntos de vista, desde el programador al emprendedor, pasando por ámbitos como el diseño de historias, la narrativa, la gamificación o la música interactiva.