

día 22 (17h-21h): Experiencia de usuario mediante la demostración de juegos por el colectivo **THE COVENANT**

Beast of balance
El Padrino
Sherlock Holmes: Detective Consulting
Rick & Morty: 100 días
Monstargh!
Mississippi Queen
Las Vegas
Ciudadelas
Incómodos Invitados
Alta Tensión
Total Rumble

En busca del Imperio Cobra
Ricardo Corazón de León
Century: La ruta de las especias
Fábulas de Peluche
Azul
The Possession
Takenoko
Refugio
Celestia
Colonos de Catán
Robinson Crusoe: La isla maldita

día 25 (19h-21h): Ponencias de profesionales de los juegos.

19h ESTRATEGIA GANADORA:

Luis Eduardo Sánchez (EDGE)

- Charla donde nos contarán desde el perfil editorial, los criterios, necesidades y procesos que siguen para publicar
- Ronda de ruegos y preguntas

20h CASILLA DE SALIDA:

Óscar Arévalo (Gen X)

- Charla donde nos contarán desde el perfil narrador, los pasos que se dan en la creación desde cero de un juego
- Ronda de ruegos y preguntas

día 26 (19h-21h): Mesa Redonda

- **Victoria Suárez** (Moderadora, The Covenant)
 - **Oscar Arévalo** (Gen X)
- **Rodrigo Gonzalo García** (Megacorpin Games)
- **Vicente Porres** (Profesor/CEO Noviembre estudio)
 - **Pablo Prieto** (Profesor/Vicedecano UDD)

Temas:

- 3D y auto fabricación
- Máxima del Diseño
- Flujo de Decisiones
- Digitalización de los juegos
- Pregunta sorpresa

P
R
O
G
R
A
M
A