

Videojuegos,
realidad virtual
y aumentada,
una oportunidad
para sectores
tradicionales.

PROGRAMA

28 DE OCTUBRE DE 2015

09h30 - 10h00

Presentación Institucional:

- Ayuntamiento de San Sebastián
- Fomento de San Sebastián
- Pintxo Developer

10h00 a 11h15

BLOQUE 1:

“EL VIDEOJUEGO, CANAL DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y PUBLICITARIA”

Los videojuegos conforman un ámbito cultural que, en los últimos años, ha vivido un desarrollo espectacular. En la actualidad, ya se considera uno de los ejes fundamentales de la cultura contemporánea, tanto desde el punto de vista del consumo cultural, como de la experimentación tecnológica y estética.

Este descubrimiento del videojuego como nueva forma de comunicación surge de la intensa búsqueda por impactar y sorprender al consumidor. Es por ello que, cada vez más, las empresas de diversos sectores utilizan los videojuegos como canal publicitario.

¿Los videojuegos son arte?

Arturo Monedero - Delirium Studios - Bilbao

Videojuegos como herramienta publicitaria

David Ferriz - DevilishGames - Spherical Pixel - Alicante

Juegos Serios & gamificación en entornos empresariales.

Francisco Bodego - Ikasplay - San Sebastián

11h45 a 12h45

BLOQUE 2:

“APLICACIÓN DE LA REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA EN SECTORES TRADICIONALES”

La realidad virtual y la realidad aumentada son tecnologías revolucionarias que nos abren una puerta hacia el futuro. Un futuro cada vez más interactivo en el que por fin la realidad y la ficción caminan en la misma dirección causando un gran impacto visual en el receptor y mejorando la comunicación entre ambos.

Según un informe realizado por Digi-Capital, el sector de realidad virtual y realidad aumentada podría alcanzar un total de 150.000 millones de dólares en ingresos para el 2020. Los analistas auguran que en los próximos años ambas tecnologías disfrutarán, no solo de un crecimiento individual, sino también serán capaces de expandirse a nuevos mercados.

Entrenamiento virtual: Cuando la realidad no supera a la ficción.

Mikel Calvo - Pulsar Concept - Bilbao

Realidad aumentada aplicada a entornos corporativos.

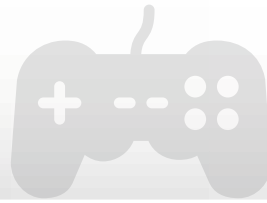
Pablo Ayala - Innovae Augmented Reality - San Sebastián

11h15 a 11h45: Pausa café.

12h45 a 13h15: Debate y Clausura.



PONENTES



Videojuegos, realidad virtual
y aumentada, una oportunidad
para sectores tradicionales.



Arturo Monedero

Delirium Studios - Bilbao

Arturo Monedero es diseñador de videojuegos y socio fundador de Delirium Studios, también es miembro de la Real Academia de las ciencias interactivas. A lo largo de los más de 8 años de vida del estudio, ha realizando interesantes títulos que han cosechado numerosos reconocimientos y premios. "Los Ríos de Alice", su última obra, ha sido galardonada con 2 premios de la academia y destacado por Apple como lo mejor del 2013. Su próximo lanzamiento, "Los delirios de Von Sottendorff y su mente cuadrículada" se presentará a finales de año para Nintendo 3DS.



David Ferriz

DevilishGames - Spherical Pixel - Alicante

Game designer, artista gráfico y co-fundador de DevilishGames - Spherical Pixel, una empresa ubicada en Alicante con más de 17 años de experiencia en la creación de videojuegos publicitarios (advergaming), educativos (serious games) e independientes para múltiples plataformas. La compañía ha creado más de 150 videojuegos consiguiendo llegar con ellos a más de 100 millones de personas de todo el mundo y ha trabajado para grandes clientes, sponsor, publishers y agencias nacionales e internacionales como BBC, Famosa, Movistar, MTV Network, LFP, San Miguel O,O. Tuenti, CP, Havas Media, Miniclip, King o Big Fish Games.



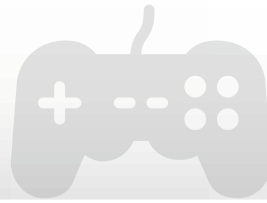
Francisco Bodego

Ikasplay - San Sebastián

Francisco Bodego es Ingeniero Informático por la UPV/EHU y socio fundador de Ikasplay, empresa especializada en mejorar los resultados de sus clientes a través de la mejora de la formación y procesos empresariales, todo ello basándose en Juegos Serios y Gamificación. En los 10 años de andadura ha coordinado y diseñado más de 50 proyectos basados en simulación y juegos serios.



PONENTES



Videojuegos, realidad virtual y aumentada, una oportunidad para sectores tradicionales.



Mikel Calvo

Pulsar Concept - Bilbao

Mikel Calvo lleva años trabajando como diseñador de juegos y desarrollador. Es especialista en mecánicas de juego y experimenta prototipando videojuegos aplicados a diferentes propósitos. Es socio fundador de Pulsar Concept, donde actualmente trabaja diseñando la plataforma de entrenamiento virtual LUDUS. Además colabora con varios medios del videojuego tratando siempre de acercar el Game Design y la creación de videojuegos poniéndolos al servicio de todas las personas.



Pablo Ayala

Innovae Augmented Reality - San Sebastián

Ingeniero informático y emprendedor en serie que en los últimos 12 años ha creado varias compañías tecnológicas e innovadoras. En 2003 funda Innovae Vision, una empresa especializada en tecnologías interactivas, en la que fue director general durante sus 10 años de andadura. En 2006 crea Eventia Turismo y Publicidad, dedicada a campañas de street marketing y publicidad no convencional. Actualmente es el CEO de Innovae Augmented Reality, una de las empresas de referencia en el área de la Realidad Aumentada y colabora en otras startups como asesor y promotor. Es co-fundador de otras iniciativas empresariales como Sky.fun, una startup que comercializa productos de entretenimiento basados en RA o Berriup, una aceleradora de startups que apoya a los emprendedores a lanzar con éxito sus proyectos.