



Serious Game Experience

21 y 22 de noviembre
Córdoba
Centro de Creación
Contemporánea
de Andalucía C3A

PROGRAMA

21 NOV

09,00 10,00	Inscripción de participantes
10,00 10,30	Inauguración institucional
10,30 11,00	Ponencia 1: Evolución de los Serious Games e integración de la realidad virtual: su crecimiento e importancia en la actualidad José María Moreno
11,00 11,30	Casos de éxito 1: Trayectoria personal de Baltasar Fernández Baltasar Fernández
11,30 12,00	Descanso: café
12,00 12,45	Mesa redonda 1: Cómo afectan los videojuegos a las relaciones sociales Alejandro Waudby Eva Gaspar Belén Gómez
12,45 13,15	Ponencia 2: Arte, educación y entretenimiento a través de los videojuegos: aplicaciones en museos arqueológicos. Eduardo Delgado, representante de GAMMERA NEST
13,15 13,45	Casos de éxito 2: Claves del éxito empresarial en el mundo de los videojuegos Alejandro Waudby
13,45 14,15	Ponencia 3: Videojuegos terapéuticos Belén Gómez
14,15 16,30	Descanso: almuerzo
16,30 17,00	Entrevista 2: Game Jam: desarrollador de un videojuego a contrarreloj Daniel Cisneros
17,00 17,30	Ponencia 4: Las mujeres a los mandos "La posición de la mujer en el mundo gamer" Eva Gaspar
17,30 18,15	Mesa redonda 2: Salidas laborales en el mercado de los Serious Games Eduardo Delgado Alejandro Waudby Eva Gaspar
18,15 18,45	Descanso: café

De 10,30 a 19,30: ZONA DEMO y NETWORKING



Serious Game Experience

21 y 22 de noviembre
Córdoba
Centro de Creación
Contemporánea
de Andalucía C3A

22 NOV

09,30 10,00	Inscripción de participantes
10,00 10,45	Mesa redonda 3: La aportación de los videojuegos a las personas con diversidad funcional Alejandro Waudby Belen Gómez Nacho Requena Molina
10,45 11,15	Entrevista 3: Más allá de Apps gratuitas Nacho Requena Molina
11,15 11,45	Descanso: café
11,45 12,15	Ponencia 5: Enigma Ciencia “ Un juego de realidad aumentada para el Museo Nacional de Ciencias Naturales” Antonio González Calero
12,15 12,45	Entrevista 4: Videojuegos comerciales vs Serious Games Eduardo Delgado, representante de GAMMERA NEST
12,45 13,15	Casos de éxito 3: Alcanzar el éxito rompiendo estereotipos. Carrera profesional femenina en el mundo de los videojuegos Belen Gómez
13,15 13,45	Ponencia 6: Cómo disminuir el Cyberbullying con los Serious Games Baltasar Fernández
13,45 14,15	Demostración: Conectado, un juego educativo diseñado y desarrollado para concienciar sobre el cyberbullying Baltasar Fernández
14,15 16,30	Descanso: almuerzo
16,30 17,00	Entrevista 5: Mejorar habilidades musicales a través de los videojuegos Eva Gaspar
17,00 17,45	Mesa Redonda 4: Cómo construir un videojuego desde la nada Belén Gomez Mauricio García Eduardo Delgado
17,45 18,15	Ponencia 7: Simulación en la prevención de riesgos laborales Eduardo Delgado Montero
18,15 18,45	Ponencia 8: La importancia de los serious games en los programas educativos: la transformación del material didáctico Belén Gómez
18,45 19:00	Clausura institucional

De 10,30 a 19,30: ZONA DEMO y NETWORKING