



Fun & Serious GAME FESTIVAL

8-9
NOV
BILBAO

Programa / Egitaraua

CONFERENCIAS SERIOUS GAMES
SERIOUS GAMES HITZALDIAK

www.funandseriousgamefestival.com

MARTES 8 NOVIEMBRE

MAÑANA

08:30h-09:15h **ACREDITACIONES**

09:15h-09:45h **BIENVENIDA**

EL MERCADO DE LOS SERIOUS GAMES

09:45h-10:45h ▶ **“El futuro de los Juegos Serios y tecnologías inmersivas”**
David Wortley (*Socio Fundador, Immersive Technology Strategist*)

10:45h-11:30h ▶ **“Juegos Serios: Sus aplicaciones, oportunidades y mercado en el ámbito europeo”**
Julián Álvarez (*Consultor TIC, Ludoscience*)

11:30h-12:00h || **Coffe break**

12:00h-12:45h ▶ **“Reforzando el cerebro humano”**
Samir Abou Samra (*CTO, DigiPen Institute of Technology*)

12:45h-13:15h ▶ **Ganador mejor “Serious Game” europeo en SIMULACIÓN**
Proyecto europeo Siquir: “Una plataforma que combina última tecnología en simulaciones inmersivas en 3 dimensiones y un aprendizaje social con investigación pionera en las ciencias de la formación”
José Antonio Tejedor (*ESTAMBRIL SIQUR PROJECT SL Barcelona*)

13:15h-13:45h ▶ **Mesa redonda**

LUNCH NETWORKING

TARDE

SERIOUS GAMES PARA LA SALUD

15:30h-16:15h ▶ **“El futuro de los juegos en el cuidado de la salud”**
Ir. Jurrian Van Rijswijk M.Sc (*Director, Games for Health Europe*)

16:15h-17:00h ▶ **“Juegos para la salud: Con la salud Sí se juega”**
Pamela M. Kato (*CEO, HopeLab*)

17:00h-17:15h || **Pausa**

17:15h-17:45h ▶ **Ganador mejor “Serious Game” europeo en SALUD**
Proyecto europeo Playmancer: “Un videojuego terapéutico para trastornos mentales”
Fernando Fernández-Aranda y Susana Jiménez-Murcia
(*Hospital Universitario de Bellvitge y CIBEROBN, Barcelona*)

17:45h-18:15h ▶ **Mesa redonda**

MIÉRCOLES 9 NOVIEMBRE

MAÑANA

SERIOUS GAMES PARA LA EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

- 09:30h-10:15h ▶ **“La tecnología enfocada al aprendizaje”**
Gareth Mills (*Director Asociado, Future Lab*)
- 10:15h-11:00h ▶ **“Los videojuegos como herramienta educativa: ¿Qué, Cómo y Por qué?”**
Carlos González Tardón
(*Asesor de “People & Videogames” y “Asesoría Online sobre Videojuegos”*)
- 11:00h-11:45h ▶ **“Tendencias de los juegos educativos”**
Jacqueline Cawston (*Senior Manager, “Serious Games Institute”*)
- 11:45h-12:15h || **Coffe break**
- 12:15h-13:00h ▶ **“Gamestar(t). Superando la 2ª Brecha Digital”**
Flavio Escribano (*Presidente y Fundador, ARS GAMES*)
- 13:00h-13:30h ▶ **Ganador mejor “Serious Game” europeo en EDUCACIÓN**
Proyecto europeo Afterzoom: “Un videojuego que convierte la consola en un microscopio virtual con el que el jugador busca en su entorno criaturas microscópicas”
Nacho García (*Abylight, SL Barcelona*)
- 13:30h-14:00h ▶ **Mesa redonda**

LUNCH NETWORKING

TARDE

SERIOUS GAMES PARA EL CAMBIO CULTURAL Y SOCIAL

- 15:30h-16:15h ▶ **“Juegos Serios para la puesta en valor del patrimonio”**
Maurizio Forte (*Director, Virtual Heritage Lab*)
- 16:15h-17:00h ▶ **“Serious Games en museos: Dispositivo o innovación”**
Daniel Plentickx (*Director, Visual Dimension bvba*)
- 17:00h-17:15h || **Pausa**
- 17:15h-17:45h ▶ **“El impacto social de los Juegos Serios”**
Julián Álvarez (*Consultor TIC, Ludoscience*)
- 17:45h-18:15h ▶ **Ganador mejor “Serious Game” europeo en CULTURA**
Proyecto europeo Medieval Dublin: “Una experiencia multimedia interactiva en 3D sobre la vida en Dublín desde el año 800 hasta el 1540 D.C.”
Breffni O'Malley (*Noho LTD. Dublín, Irlanda*)
- 18:15h-18:45h ▶ **Mesa redonda**

PATROCINADORES / BABESLEAK

INSTITUCIONES / BABESLE OFIZIALAK



COLABORADORES ESTRATEGICOS / LAGUNTZAILE ESTRATEGIKOAK



MEDIO OFICIAL ESPECIALIZADO / HEDABIDE OFIZIAL ESPEZIALIZATUA

MEDIO OFICIAL / HEDABIDE OFIZIALA

