

# Xogar tamén é cousa seria

Experiencias na creación de videoxogos en Galicia

Cidade da Cultura de Galicia. Santiago de Compostela

30 de xuño de 2015



# Xogar tamén é cousa seria

Experiencias na creación de **videoxogos** en Galicia

Máis alá da súa función lúdica, os xogos dixitais poden ser ferramentas valiosas para a aprendizaxe, a comunicación ou a información.

A Xunta de Galicia, a través da Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria, promove **Xogar tamén é cousa seria**, unha xornada na que se analizarán experiencias de empresas e institucións galegas que empregan

o videoxogo como recurso encamiñado a mellorar aspectos diversos, como a produtividade empresarial, as vendas, a formación, a saúde ou a educación.

Un espazo de encontro para o sector e unha oportunidade para coñecer e compartir as posibilidades e resultados destas aplicacións dixitais de xogo.

DATA        **Martes 30 de xuño de 2015**  
HORA        **De 9:15 a 14:00 h**  
LUGAR      **Auditorio da Biblioteca e Arquivo de Galicia.  
Cidade da Cultura de Galicia  
Monte Gaiás, s/n. Santiago de Compostela**

INSCRIPCIÓN E INFORMACIÓN

[videoxogos@imaxin.com](mailto:videoxogos@imaxin.com)

Inscripción gratuíta

# PROGRAMA

- 9:15 h      Recepción de asistentes
- 9:30 h      **Apertura e presentación**
- 9:45 h      **Sanidade: e-motional training**  
Alejandro García Caballero, psiquiatra do Hospital de Día Complexo Hospitalario Universitario Ourense
- 10:15 h     **Reciclaxe: os xogos de SOGAMA**  
Teri Campos Mosquera, responsable de comunicación de Sogama
- 10:45 h     **Experiencias en empresas**  
Silvia López Gómez, pedagoga especialista en videoxogos e investigadora da USC
- 11:15 h     **Educación: videoxogo CLMNTK**  
Francisco Sónora, director do proxecto Climántica
- 11:45 h     Pausa-café
- 12:15 h     **Redes sociais: Sex Invaders**  
Cristina Márquez Riveras, técnica do plan galego anti VIH-SIDA e outras infeccións de transmisión sexual
- 12:45 h     **Mesa redonda: a visión dos desenvolvedores**  
Julio Casal, Ficción Producciones  
Xosé Manuel Rey Piñeiro, Iberian Games  
Ismael Faro, A Meiga  
Modera: Luz Castro, imaxin|software
- 13:45 h     **Conclusións da xornada**

# Xogar tamén é cousa seria

Experiencias na creación de **videoxogos** en Galicia

## A QUEN SE DIRIXE

Xornada dirixida a institucións e empresas de Galicia interesadas en incorporar a tecnoloxía e a creatividade dos videoxogos aos seus proxectos e servizos. Xerentes, directores, responsables de departamentos de comunicación, recursos humanos ou publicidade, altos cargos de administración públicas, responsables de centros de formación, grupos de investigación ou novos emprendedores de solución tecnolóxicas.

## OBXECTIVOS

- Fomentar a difusión e o intercambio de experiencias de incorporación de videoxogos a proxectos de diferentes sectores empresariais e administración públicas.
- Achegar a industria do videoxogo en Galicia a novos sectores, para promover o coñecemento sobre o potencial do xogo dixital para obxectivos diversos.
- Facilitar un espazo de debate e reflexión sobre a situación e o futuro dos videoxogos en Galicia e contribuír á visibilidade deste sector creativo.

# Xogar tamén é cousa seria

Experiencias na creación de videoxogos en Galicia

Xornada promovida pola Secretaría Xeral de Cultura da Consellería de Cultura, Educación e Orientación Universitaria, coa colaboración da AGADIC e do IGAPE, e coordinado por **imaxin|software**.



XUNTA  
DE GALICIA