



Ao longo da historia, os videoxogos atoparon unha fonte de inspiración na narrativa máis tradicional, a literatura; pero isto tamén está a ocorrer á inversa: grandes tramas de moitos xogos, coas súas innovadoras estruturas narrativas, inflúen na mentalidade de cada vez máis escritores, amosándolles novos camiños e posibilidades para a presentación das súas historias.

Por outra banda, diversos estudos vinculan o uso de videoxogos coa mellora da lectoescritura, da creatividade, da empatía e da comunicación positiva, así coma do benestar mental na xente nova (e non tan nova). O videoxogo serve como vía para introducirse na historia de xeito máis profundo e interactivo ca outras canles máis tradicionais.

Neste contexto, a Fundación Carlos Casares organiza a sétima edición das **Xornadas Videoxogo e Literatura. Unha mirada transversal**, que pretende ampliar o coñecemento público do sector, debullar as perspectivas de crecemento e a integración na cadea da cultural, apuntar os retos e os desafíos que afrontan os seus profesionais e ofrecer, ademais, a posibilidade de interactuar coas figuras máis relevantes, dinámicas e prometedoras da industria do lecer interactivo en cada unha das súas especialidades.

Organiza:



Colabora:



Patrocina:



Xornadas Videoxogo e Literatura



{VII} XORNADAS VIDEOXOGO E LITERATURA

UNHA MIRADA TRANSVERSAL

7, 8 e 9 outubro
MARCO Vigo



MAIS INFORMACION

@videoxogoliteratura

videoxogoliteratura.gal

@LiteraturaXe

Organiza:



Colabora:



Patrocina:



EXPOSICIÓN "BIT A BIT"

EXPOSICIÓN "Bit a Bit. A evolución dos videoxogos". Do martes 7 ao venres 10 de outubro, de 17 a 21 horas no Espazo Anexo do MARCO.

MARTES, 7 DE OUTUBRO (Galería A3)

- 11.00 h. Mesa redonda "**Do papel ao mando. A arte de contar historias**"
Antonio Gil. Profesor titular de Teoría da literatura e literatura comparada (USC)
Inés Alcolea. Escritora, deseñadora narrativa e experta en márketing
- 12.15 h. Inauguración
- 12.30 h. Descanso
- 13.00 h. Mesa redonda "**Visións sobre a industria do lecer interactivo**"
Byron Caparrós. Responsable de Área 60
Iago Domínguez. Responsable de Onente Gaming
- 14.00 h. Descanso para xantar
- 17.00 h. Mesa redonda "**Os indies en Galicia. Que pasa tras un lanzamento**"
Carolina Nickele e **Silvia Fernández.** Desenvolvedoras do videoxogo "Gelatina tiene hambre"
Cristina Barreiro e **José Carlos Montero.** Desenvolvedores do videoxogo "Alchemice"
- 18.00 h. Taller "**Como aplicar márketing ao deseño do teu videoxogo**" (Parte I)
Inés Alcolea. Escritora, deseñadora narrativa e experta en márketing
- 19.15 h. Descanso
- 19.45 h. Taller "**Como aplicar márketing ao deseño do teu videoxogo**" (Parte II)
Inés Alcolea. Escritora, deseñadora narrativa e experta en márketing
- 21.00 h. Fin da xornada

MÉRCORES, 8 DE OUTUBRO (Galería A3)

- 17.00 h. Faladoiro "**Procesos de traballo no desenvolvemento de videoxogos**"
Concepción González. Directora de desenvolvemento en Electronic Arts
José Raluy. Programador sénior e xefe de enxeñería en Electronic Arts
- 18.15 h. Pausa
- 18.45 h. Taller "**Música para videoxogos**" (Parte I)
Denis Siks e **SOTUI.** Artista multidisciplinar e compositor musical
- 19.45 h. Taller "**Música para videoxogos**" (Parte II)
Denis Siks e **SOTUI.** Artista multidisciplinar e compositor musical
- 21.00 h. Fin da xornada

XOVES, 9 DE OUTUBRO (Galería A3)

- 17.00 h. Mesa redonda "**Os xogos de mesa e o lecer interactivo**"
David Gago. Escritor e co-creador do xogo de miniaturas "R.E.S.E.T.", baseado na súa novela homónima
Pedro Meira. Profesor de creación dixital, animación e videoxogos (UDC) e responsable da editorial de xogos de mesa Quimera
Luis Miguel Nande. Responsable de Criticals&Fails
- 18.15 h. Pausa
- 18.45 h. Charla "**Arte e Intelixencia Artificial. Como impacta a IA nos procesos artísticos**"
Juan Carlos Abrales. Director de arte e artista conceptual sénior
- 20.00 h. Mesa redonda "**Á marxe do videoxogo. Os outros universos do lecer interactivo**"
Fátima G. Doval. Xefa do servizo de Coordinación Estratéxica e de Innovación (Xunta de Galicia), e responsable do proxecto Galiverso
Camilo Franco. Escritor, crítico e xornalista; director do Culturalgal
Ana Beatriz Sánchez. Responsable da Asociación Xuvenil Ocionautas
- 21.00 h. Clausura das VII Xornadas Videoxogo e Literatura