

PROGRAMA

Día 17

17-21h: **Experiencia de usuario con el colectivo The Covenant**, mediante una selección de juegos de diferentes mecánicas

Propuesta de trabajo para la creación de un juego de mesa

Día 20

18h: **Sesión de trabajo**

19.30: **Charla “¿Cómo Jugamos?” con Jens de Fries**, donde nos ilustrarán los orígenes de los juegos de mesa, las mecánicas y su evolución a lo largo de los años.

Día 21

18h: **Sesión de trabajo**

19.30: **Charla “CASILLA DE SALIDA” con Óscar Arévalo**, donde nos contarán desde el perfil narrador, los pasos que se dan en la creación desde cero de un juego.

Día 22

18h: **Sesión de trabajo**

19.30: **Charla “ESTRATEGIA GANADORA” con Raquel Puerto**, donde nos contarán desde el perfil editorial, los criterios, necesidades y procesos que siguen para publicar.

Día 23

18h: **Sesión de trabajo (último día)**

Día 24

17h: **Presentación de prototipos diseñados**

19.30: **Mesa Redonda “Crecimiento vs sostenibilidad. Diseño sostenible”**, en la que se pondrán en contraste ideas de profesionales del sector de los juegos de mesa y profesores de diseño Integral, moderada por Victoria Suárez (The Covenant).

Participantes:

Oscar Arévalo (Gen X)

Raquel Puerto (Gen X)

Jens de Fries (comunicador RRSS)

Luisa Walliser (coordinadora de grado)

Mónica Garrie-Faget (Profesora)

Temas:

Crecimiento y expansión de los juegos

Mejoras sostenibles

Diseño español vs europeo

Fabricación 3D y el uso de plástico

Tecnología en los juegos