

2024

GAMES
FOR
CHANGE

LATIN
AMERICA

19 NOV 3:30 - 7:00 pm

Centro de Cultura Digital CCD

P.º de la Reforma S/N, Juárez, CDMX, México



Games for Change (G4C) es una organización que fomenta el uso de videojuegos y tecnologías inmersivas para generar impacto social y educativo. Desde 2004, ha empoderado a desarrolladores, estudiantes, maestros e innovadores sociales para crear cambios positivos en el mundo a través de los juegos.

Games for Change Latam es un esfuerzo por expandir este movimiento hacia Latinoamérica, promoviendo el interés por los videojuegos con impacto social. En colaboración con Colombia y Brasil, México será sede por primera vez de este evento.

Agradecemos a Gold Bug Interactive por su apoyo para traer esta iniciativa, que busca consolidar un ecosistema de desarrolladores comprometidos con transformar el mundo a través del poder del juego.

MÉXICO

19 de noviembre

Presencial: Centro de Cultura Digital CCD CDMX

Streaming: : <https://www.youtube.com/@g4clatam>

Organizadora: Elisa Navarro Chinchilla

<https://www.goldbuginteractive.com/>

3:30 - 4:00 - Introducción a G4C LATAM y resultados **"Crisis Climática y Conocimientos Ancestrales"** Elisa Navarro Chinchilla

4:00 - 4:30- **"Juegos y comunidades para prevención de violencia intrafamiliar"** Dra. Blanca Estela López Pérez UAM

4:30 - 5:00 - **"Lo que el juego puede hacer por el diseño"** Ricardo Lozano Villaseñor y Joanna Ruiz-Galindo Gutiérrez - What Design Can Do México

5:00 - 5:30 - **"El impredecible camino del jugador: videojuegos educativos de mundo abierto"** Jorge Rivas- Most Studio Transmedia

5:30 - 6:00 - **"De Investigación a Gameplay: La construcción de México, 1921"**. Paola Vera. Mácula Interactive

6:00.- 6:30 - **"Game jam para la conservación. Jugando aprendemos a conservar el patrimonio cultural"** Sabrina Ruíz Freeman Subdirectora de vinculación y enlace de la coordinación nacional del conservación de patrimonio cultural, INAH y Héctor Guerrero Merchant Mermelada de juegos.

BRASIL

10 de noviembre

Presencial: Cinemateca Brasileña, Brasilia

Streaming: <https://www.youtube.com/@g4clatam>

11 hrs a las 15 hs de México - LIVE prototipos desarrollados en la Game Jam **"Crisis Climática y Conocimientos Ancestrales"**

16 hrs de México - **Juegos, Identidades y Salud Mental:** Gilson Schwartz (G4C Latam, USP), Hermano Tavares (Brasil, USP), Elisa Navarro Chinchilla (Mexico), Sandra Roza (Colômbia), Luca Morini (Inglaterra), Fitri Suraya Mohamad (Malásia), Susanna Pollack (EUA)

17 hrs de México - **Crisis y guerras en la era lúdica: ¿"armamentización" o "uberización" del diseño de juegos?** Erika Caramello (Brasil), Pedro Zambarda (Red Progresista de Games), Beatriz Scavazzini (Brasil), Ricardo Nakamura (Brasil), Romero Tori (Brasil), Marcio Filho (Brasil)

18 hrs de México- **Juegos, Cine y Cultura Audiovisual** Keynote Speaker: Gundolf Freyermuth (Cologne Game Lab, Alemania) Debatedores: Yan Tibet (Brasil), Pedro Cavalcante (Brasil), Manojlo Maravić (Sérvia, Academy of Arts, Novi Sad)

16 hs a las 20 hrs de México - **Taller de Edugamificación y Juegos de Sociedad** Orientación dirigida a educadores con énfasis en el uso de juegos analógicos en proyectos educativos (de mesa, RPG y otros).

COLOMBIA

27 de noviembre

Presencial: Auditorio LCI, Bogotá

Streaming: <https://www.youtube.com/@g4clata>

Organizadora: Sandra Roza Revista Gamers-on

<https://colombia.lcieducation.com/es>

16:00 - 16:30 hrs de México - Introducción a G4C LATAM Objetivos y presentación de juegos desarrollados sobre **"Crisis Climática y Conocimientos Ancestrales"** Sandra Roza

16:30 - 17:30 hrs de México - Panel **"El Poder de los Videojuegos: Innovación y Conocimiento Ancestral para Enfrentar la Crisis Ambiental."** Panelistas: Cyndi Ordoñez Teravision Games, Dr. Jorge Mario Karam vicerrector de la universidad de Cataluña, Cristian Bejarano CEO Media Labs, Julián Bejarano Orientador Pedagógico del área de Creacion Digital del programa CREA-subdirección de formación artística-Idartes, Daniel Sanchez Presidente IGDA

17:30 - 18:00 hrs de México - **"Desarrollo de videojuegos como una propuesta pedagógica distrital en Bogotá"** Estefanía Barreto: artista, desarrolladora, docente, generadora de contenidos mundos digitales y Julián Perez Artista, desarrollador, líder de diseño mundos digitales IDARTES

18:00 - 19:00 hrs de México - **"A +B + Select + Start: Videojuegos en procesos de apropiación cultural y cambio social."** Danny Bercelio 3D Character Artist & Rigger con formación en Ingeniería en Multimedia, especialización en Animación y Maestría en Comunicación Creativa, con más de 17 años de experiencia en creación de contenidos digitales 3D para animación, videojuegos e interactivos y Roy Vega, Ingeniero en Multimedia con Maestría en Gerencia de Proyectos de Ingeniería. Con experiencia en diversos medios de la industria.



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



CENTRO
DECULTURA
DIGITAL

Universidad
Autónoma
Metropolitana
Casa abierta al tiempo Azcapotzalco

CULTURA
LÚDICA

MOST
STUDIO