



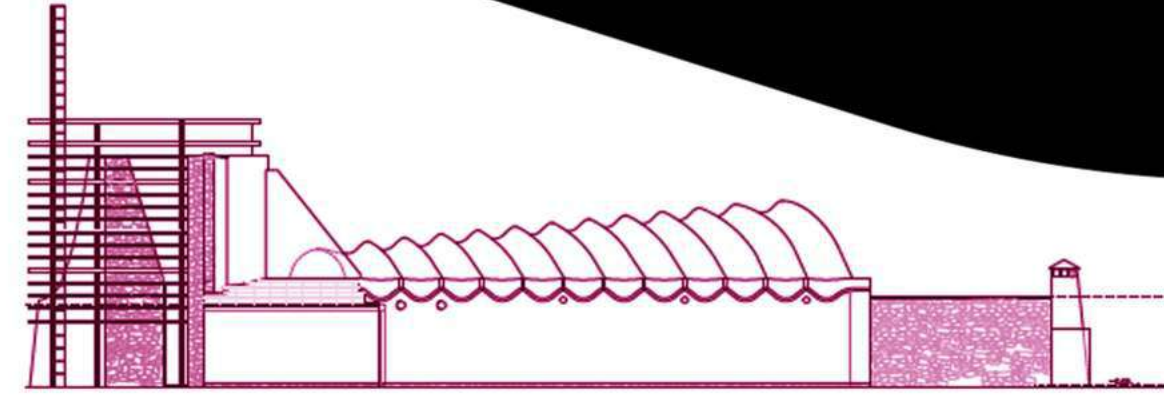
MADRID IN GAME

SUMMIT.

1 JUEVES DICIEMBRE

EXPERIENCE CENTER

9:00-12:20 CONGRESO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS Y CHARLAS TÉCNICAS



- 9:00-9:15 / Apertura del acto
- 9:15 - 9:45 / Evil Dead - The Game" postmortem: terror asimétrico a 60 FPS con Marcos Falcón (director técnico de Saber Interactive Spain)
- 9:45-9:55 / EMOLEARN-"Las aventuras de Marco"- A Serious Game to train emotions to children with ASD con Antonio Barba, Verónica Rufo, Giuseppe Iandolo y Esteban García-Cuesta
- 9:55-10:05 / Crazy Chefs!: videojuego serio gamificado basado en tecnología de captura de movimientos para fomentar la socialización y el entrenamiento físico de personas mayores con Benoit Bossavit, Juan Miguel Urbano y Antonio Fernández-Leiva
- 10:05-10:20 / Los serious games como estrategia eficiente para la comunicación científica en la pandemia de la Covid-19 con Gertrudis-Casado, M. C. Gálvez-de-la-Cuesta, M. C., Romero-Luis, J. y Gertrudix, M.
- 10:20-10:30 / Gamifying a Flight Instructor Simulator with an Evidence-Based Training Approach con Javier Cruz, Antonio Jesús Guerra, Rubén Dapica y Federico Peinado
- 10:20-10:30 / Coffee break
- 11:00-11:30 / Retos en el desarrollo de herramientas de localización con Rubén Martín Rico (Senior Engineering Manager en Electronic Arts)
- 11:30-11:40 / Heuristics evaluation for playability and PX: contextualized analysis for game-based systems
- 11:40-11:55 / Playing Ring Fit Adventures on the Floor or on a Treadmill: A Comparative Study con Micaela Yanet Martin, Emilio Sáez Soro, Carlos Marín-Lora y Miguel Selles
- 11:55-12:10 / Assessment of attention through user's performance in a virtual reality game con David Mendez-Encinas, Aaron Sujar y David Delgado-Gómez
- 12:10-12:20 / Laberintos en Minecraft: Una propuesta de evaluación cognitiva con Jaime Unzueta-Arce y Antonio Rafael Hidalgo-Muñoz

15:00-20:00 CONGRESO DIVULGATIVO

* Horarios y orden de las charlas por confirmar

ESPORTS CENTER

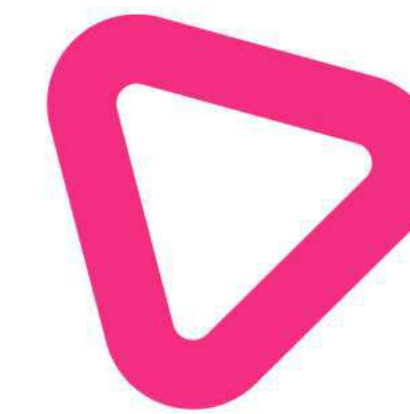
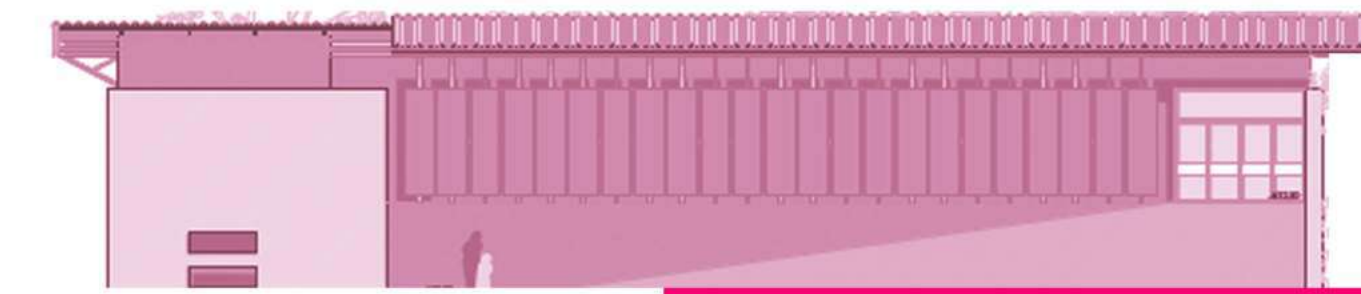
9:00-9:45 MESA REDONDA: INVEST IN GAMES FROM SPAIN

9:45-13:30 PITCH GAMES FROM SPAIN

- 9:45-10:00 Presentación del evento
- 10:00-12:00 Sesiones de pitch
- 12:00-13:30 Brunch

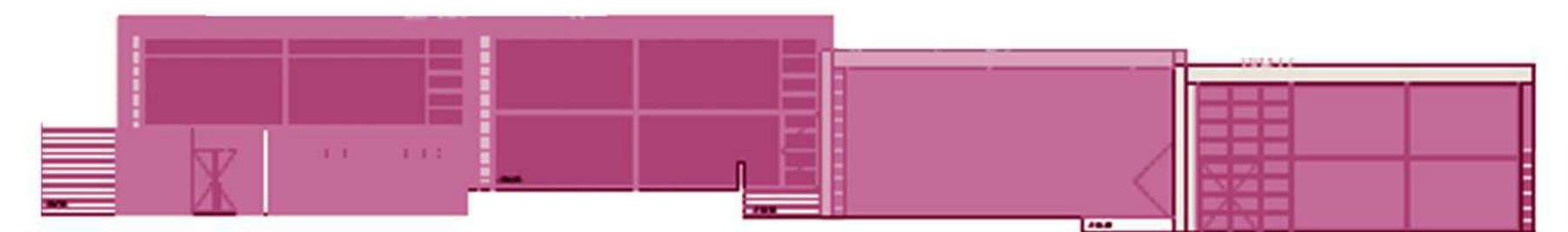
13:30 - 18:00 REUNIONES MEET TO MATCH

18:30 - 19:30 PRESS START: ESTRENO DOCUMENTAL



DEVELOPMENT CENTER

10:00-20:00 GUERRILLA GAME FESTIVAL: exposición de estudios de desarrollo





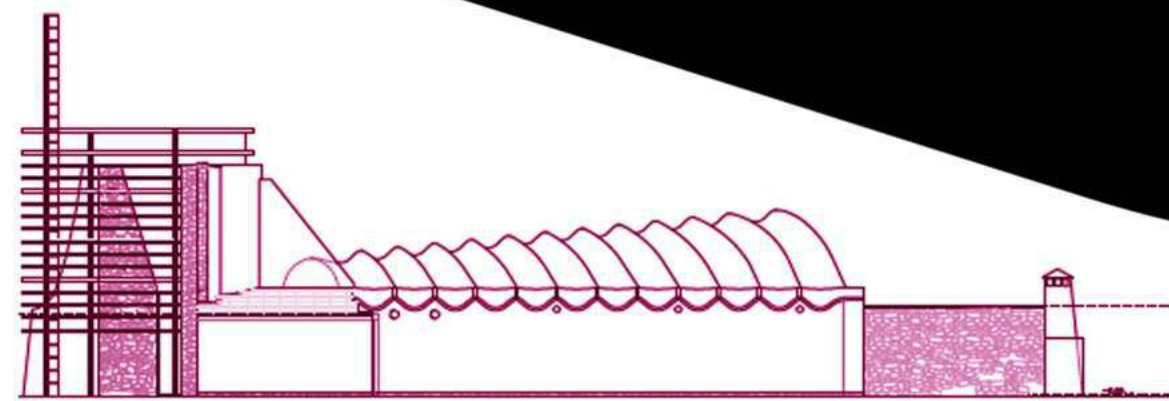
MADRID IN GAME

SUMMIT.

2 VIERNES DICIEMBRE

EXPERIENCE CENTER

9:00-13:05 CONGRESO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS Y CHARLAS TÉCNICAS



- **9:00-9:30** / Explorando el Low-Poly Pixel Art con Mohammed Bakir (Low Poly Pixel Artist en Brainwash Gang)
- **9:30-9:45** / An Evolutionary Approach for Generating Software Models: The case of Kromaia in Game Software Engineering. Daniel Blasco, Jaime Font, Mar Zamorano y Carlos Cetina
- **9:45-10:00** / NTBOE: A new algorithm for efficiently playing multi-action adversarial games con Raul Montoliu y Diego Villabrille Seca.
- **10:00-10:15** / Aplicación de algoritmos evolutivos para mejorar un agente en un juego de lucha 1 vs 1 con Noelia Escalera Mejías, Antonio Mora y Pablo García Sánchez
- **10:30-11:00** / Análisis de mercado: Entender la competencia y las tendencias para tomar mejores decisiones con Felipe Mata - VP of Product at Funplus
- **11:00-11:30** / Coffee break
- **11:30-12:20** / Myth and emotion in the videoludic imaginary: the emotional player in The Last of Us con José Manuel Chico Morales
- **11:45-12:00** / Gen Zers' video game preferences and learning outcomes: toward designing better games con Elena Shliakhovchuk, Rostislav Oliynyk y Adolfo Muñoz García
- **12:00-12:15** / Design of technology-based pervasive gaming experiences: Properties and degrees of pervasiveness con Johnny Alexander Salazar Cardona, Jeferson Arango Lopez, Francisco Luis Gutiérrez Vela y Juan Antonio Trillo Manzano
- **12:15-12:30** / El periodismo inmersivo en tiempos de pandemia. Estudio comparativo entre newsgames y narrativas periodísticas interactivas para informar sobre Covid-19 con Guillermo Paredes Otero
- **12:20-12:50** / Inteligencia artificial en Gylt con Estefanía Salcedo (Lead Programmer en Tequila Works)
- **12:50-13:05** / Liquid Snake: a test environment for video game testing agents con Pablo Gutiérrez-Sánchez, Marco A. Gómez-Martín, Pedro Pablo Gomez-Martin and Pedro González Calero

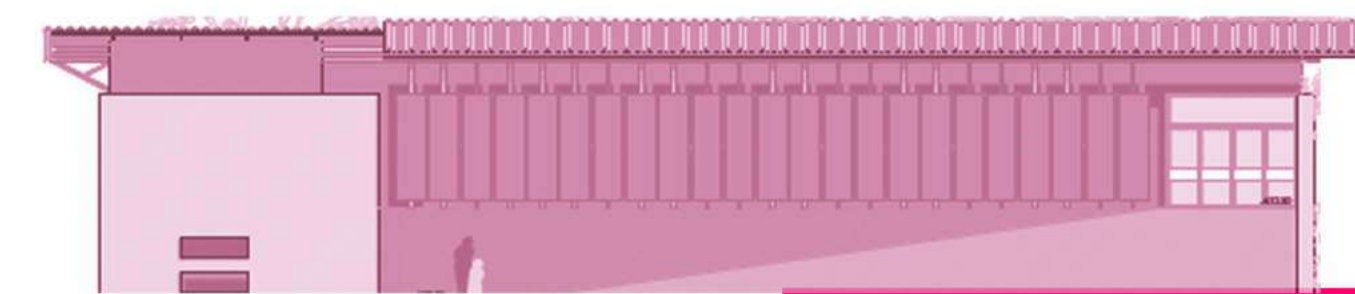
15:00-20:00 CONGRESO DIVULGATIVO

* Horarios y orden de las charlas por confirmar

ESPORTS CENTER

10:00-17:00 REUNIONES MEET TO MATCH 17:00-20:00 CONGRESO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS Y CHARLAS TÉCNICAS

- **17:00-18:30** / coffee Break + sesión de pósteres
- **18:30-18:40** / Estudio descriptivo de la localización de videojuegos al español: relación entre el proceso, el producto y la recepción con Itziar Zorrakin-Goikoetxea, Elizabete Manterola Agirrezabalaga y Ana Tamayo
- **18:40-18:50** / El jugador-protagonista dentro de las narrativas interactivas con Caterina Ramon Bordo y Antonio Gomila Benejam.
- **18:50-19:00** / Los eventos españoles de videojuegos en las redes sociales del periodismo especializado. Análisis de la cobertura mediática de Madrid Games Week a través de YouTube (2013-2019) con Guillermo Paredes-Otero, María José Ruiz Acosta y Isaac López Redondo
- **19:00-19:10** / Aprendizaje por demostración para la creación de personajes automáticos con estilo de juego humano en videojuegos arcade con Maximiliano Miranda, Antonio A. Sanchez-Ruiz y Federico Peinado
- **19:10-19:20** / Evolutionary and Knowledge-Based Approaches for MCTS-Based RTS Game-Playing AI con Abdessamed Ouessai, Mohammed Salem y Antonio M. Mora
- **19:20-19:30** / Diseño y generación automática de videojuegos Jorge Ruiz Quiñones con Antonio J. Fernández Leiva
- **19:30-20:00** / Clausura



DEVELOPMENT CENTER

10:00-20:00 GUERRILLA GAME FESTIVAL: exposición de estudios de desarrollo

