

SALA ARGENTINA

14:20 BIENVENIDA PRIMER DÍA Y REPASO ACTIVIDADES

14:30 Apertura EVA 2024 + Bienvenida con autoridades

15:15 FAITH: The Unholy Trinity PostMORTIS

Mason Smith / AIRDORF GAMES

16:30 Behind the Scenes: La Vida de un Artista en un Estudio de Videojuegos AAA

Daniel Gomez, Alfredo Ciaffoni, Franco Diego y Diego Sevilla / COLLIDER CRAFTWORKS

17:45 El Futuro de la Industria desde AAA a Indie: Andrés y Daniel responden todas tus dudas!

Daniel Benmergui / STORYTELLER
Andrés Chilkowski / NIMBLE GIANT

SALA FEDERAL

15:05 Personajes con Storytelling: Pipeline de Modelado y Texturas AAA

Leandro Tagliaferri, Facundo Rojas y Erik Hack / COLLIDER CRAFTWORKS

16:10 Anuncios de calidad para la monetización de tu juego móvil

Maria Solodilova / YANDEX

17:15 20 tips Épicos, consejos para trabajar mejor con Unreal Engine

Hernán Basso / EPIC GAMES

18:20 El modelo de Santa Fe, oportunidades de inversión y casos de éxito empresarial

Mariano Obeid / KILLABUNNIES
Àndres Rossi / SISMO GAMES
Gonzalo Cristini / DIRECTOR PROVINCIAL DE INDUSTRIA

AUDITORIO 411

15:05 Heurísticas, los 10 mandamientos del UX/UI

Constanza Braxs / IMAGE CAMPUS

16:10 Pitch Level Up 2.0, arregla y mejora tu pitch

Margarita Pino Yancovic / POWELL GROUP

17:15 Programando enemigos fácil y rápido en un Animator de Unity

Julian Impelluso / FREELANCE

18:20 Custom MetaHuman Facial Workflows

Christian Granados, Joaquin Borovich, Ariel Alvarez y Martin Altamirano / COLLIDER CRAFTWORKS

AUDITORIO 511

15:15 Videojuegos sin estereotipos de género. Conversatorio sobre narrativas, producción y consumo.

Natalia Castillo, Romina P. Gala, Flavia Samaniego y Stephanie Zucarelli / Coordinadoras: Romina Figuerola y Paula Astiz / CFI

16:20 Animación de combate 3D

Gonzalo Furnier / ROBI STUDIOS

17:25 Diseñar un Videojuego es como Comer una Naranja

Gonzalo Mario Agosta / KILLABUNNIES

18:30 Tenebris Somnia: pixelado 2D y filmaciones en Unreal Engine

Tobías Rusjan / SAIBOT STUDIOS

AUDITORIO 513

15:25 Inteligencia Artificial: ¿Héroe o villano?

Alejandro Medici / IBM

16:30 La Historia de los Videojuegos Argentinos

Juan Lomanto - Nicolás Crescenzi / PRESSOVER

17:35 El Silencio Habla: Descubriendo la Dualidad Sonora en los Videojuegos

Ricardo Cervantes / GAME AUDIO LATAM

18:40 Witchfire: Lecciones sobre diseñar sonido para juegos en Early Access

Jazmín Giolito / THE ASTRONAUTS