

## SALA FEDERAL

- 14:30** **Level Up in Multiplayer: Secretos Técnicos y Estrategias para el Éxito**  
Federico Agostino / SCUBALIGHT  
Lucas Wall / NIMBLE GIANT  
Jaume Molins / I3D.NET
- 15:35** **El ABC del marketing para desarrollares indies**  
Florencia Orsetti / BIG IN LATAM
- 16:40** **Argentina and South America: The Perfect Partners in North America's Game Development**  
Oliver Kern / OV ENTERTAINMENT GROUP
- 17:45** **Why LATAM Is Primed for Blockchain Gaming Success**  
Flavien Defraire / BLOCKCHAIN GAME ALLIANCE  
Mariano Rubinstein / SURA GAMING  
Martin Spinetto / GAMEVOLUTION  
Luis Correa / OBITUS GAME)
- 18:50** **Explorando nuevos mundos: La dirección artística de Star Trek Infinite**  
Maximiliano Dajtscher / NIMBLE GIANT

## AUDITORIO 411

- 15:55** **Las LocJams como herramienta pedagógica en la localización de videojuegos**  
Yésica Terceros / INDEPENDIENTE
- 17:00** **Accesibilidad y videojuegos**  
Miguel Blanco / La Guarida ONG
- 18:05** **Cómo Lidar con Clientes sin Perder a tu Equipo**  
Franco Albertti / GAME EVER

## AUDITORIO 513

- 15:10** **Blender un punto de inflexion**  
Luis Emilio Roach / RED WOLVES
- 16:15** **El proceso de diseño narrativo de Vlad Circus**  
Durgan Nallar / INDIESRUPTION
- 17:20** **Respawn legal: Guía épica para redactar/entender contratos de videojuegos**  
David Alonso Santiváñez Antunez / GAMEMETRON LAW FIRM

## AUDITORIO 511

- 15:00** **Juegos como activismo: lo lúdico más allá del entretenimiento**  
Gonzalo Esteban Borzino y Sofía Podesta / ACCIÓNDEV
- 16:05** **Post Mortem de I See Red**  
Luciano Musella / WHITEBOARD GAMES
- 17:10** **Componiendo música de combate, victoria y derrota**  
Gonzalo Varela / UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA | UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA, URUGUAY
- 18:15** **ProtoCorgi: el proceso de Composición Musical (y Sound Design)**  
Francisco Cerda / KEMONO GAMES