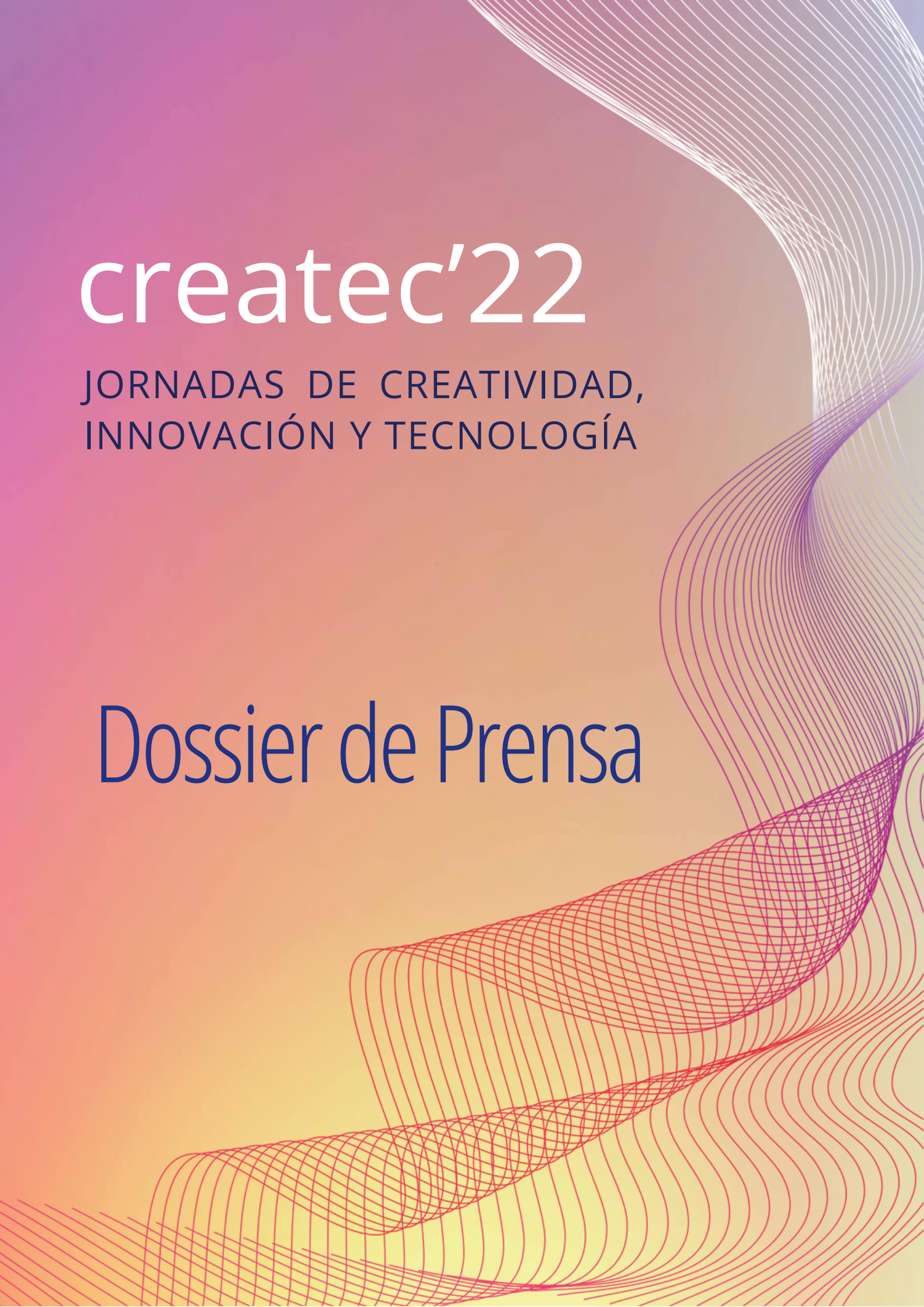


# createc'22

JORNADAS DE CREATIVIDAD,  
INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA

## Dossier de Prensa



## Qué

Las segundas Jornadas de Creatividad, Innovación y Tecnología, Createc '22 jornadas se celebrarán durante el mes octubre con ponencias, talleres, exhibiciones y jornadas enfocadas a estudiantes, profesionales, empresarios y público en general de la isla.

Createc '22 está dividido en cinco bloques:

- **Hackathon Createc '22:** Un maratón tecnológico para buscar soluciones a la preservación de la lagartija pitiusa.
- **Createc Pro:** Jornadas sobre tecnologías emergentes, ciberseguridad, Blockchain, realidades virtuales, soberanía tecnológica y nómadas digitales
- **Ibiza Nxt:** Conferencias, mesas redondas y talleres sobre Web3, Blockchain, NFTs y Metaverso y exposición de NFTs por la ciudad de Ibiza.
- **Createc Inmerlab:** Encuentros sobre tecnologías inmersivas con un curso intensivo, un showcase y una GameJam para desarrolladores.
- **Createc Jove:** Mesas de debate, un taller práctico y conferencias sobre salidas profesionales de la tecnología, salud y redes sociales, 'FakeNews' y 'DeepFakes'.

## Cuándo

Createc tendrá lugar a lo largo del mes de octubre, repartiendo las jornadas por temáticas en las cuatro semanas del mes

- **Hackathon Createc '22:** Del 30 al 7 de octubre.
- **Createc Pro:** 6 y 7 de octubre.
- **Ibiza Nxt:** 13, 14 y 15 de octubre.
- **Createc Inmerlab:** Del 18 al 23 de octubre.
- **Createc Jove:** 25 y 26 de octubre.

## Dónde

La segunda edición de Createc se celebrará en seis localizaciones de la ciudad de Eivissa.

- **Hackathon Createc '22:** FabLab y Districte 07800.
- **Createc Pro:** Sede UIB en Ibiza.
- **Createc Nxt:** Hotel de Ibiza Twiins e Ibiza The Hub.
- **Createc Inmerlab:** FabLab.
- **Createc Jove:** Can Ventosa.



## Quién

Createc '22 contará con casi 70 ponentes y expertos, que en su mayoría se desplazarán especialmente a Eivissa para participar de las jornadas.

- **Createc Pro:** 29 ponentes.
- **Createc NxT:** 21 ponentes.
- **Createc Jove:** 15 ponentes.
- **Createc Inmerlab:** 3 ponentes???

## Para quién

Createc '22 está destinado a diferentes tipos de público. Las actividades se destinan tanto a profesionales, estudiantes y público general.

- **Hackathon Createc '22:** Profesionales, investigadores y estudiantes con interés en el sector medioambiental y desarrollo tecnológico y conocimientos relacionados con la programación, robótica, diseño e impresión 3D.
- **Createc Pro:** Público en general, interesado en conocer, analizar y aplicar nuevas tecnologías e innovaciones digitales a nivel profesional, empresarial o usuario.
- **Createc NxT:** Ciudadanos, empresas e instituciones interesados en el potencial de las nuevas tecnologías.
- **Createc Inmerlab:** Público profesional, desarrolladores y público general.
- **Createc Jove:** Estudiantes de secundaria.

# CREATEC PRO

Información  
Programa  
Biografías

**UIB Eivissa/ 6 - 7 de Octubre**



# Información

Createc Pro abrirá las jornadas el 6 y 7 de octubre en la sede de la Universidad de las Islas Baleares (UIB), con mesas de debate sobre tecnologías emergentes, ciberseguridad, Blockchain, realidades virtuales, soberanía tecnológica y nómadas digitales.

Durante los dos días, pasarán por la UIB una treintena de expertos en tecnología, videojuegos y contenidos digitales, así como representantes de empresas tecnológicas y de órganos de seguridad.

Los ponentes aportarán sus conocimientos a un público interesado en conocer, analizar y aplicar las nuevas tecnologías y las innovaciones digitales, ya sea a nivel profesional, empresarial o usuario.

Createc Pro comenzará el jueves 6 de octubre a las 17.00 horas para abordar todo lo relacionado con 'Tecnologías emergentes asociadas al Metaverso y contenidos inmersivos'. Para ello, contará con dos mesas de debate que analizarán las temáticas 'Qué entendemos como Metaverso y sus tecnologías asociadas' y las 'Tecnologías que vienen, realidad mixta'. También se presentará el proyecto Digital Nomads Madeira para abordar la cuestión de los nómadas digitales.

La segunda jornada será el viernes 7 de octubre bajo el título 'Creando pensamiento y conciencia para el ecosistema de la innovación' y comenzará a las 10.00 horas con dos mesas de debate: 'Experiencias en blockchain y ciberseguridad del futuro' y 'Soluciones digitales made in Ibiza'. La sesión BOF sobre 'Democratización y soberanía tecnológica' cerrará la mañana.

Por la tarde, la jornada se retomará con dos mesas de debate: 'La gamificación, el juego para mejorar la experiencia y la inclusión' y 'Nuevas narrativas: virtual, aumentada y mixta'.

# Jueves 06/10 Viernes 07/10

Tecnologías emergentes asociadas al **Creando pensamiento y conciencia para Metaverso y contenidos inmersivos** el **ecosistema de la innovación**

|                 |  |                 |   |
|-----------------|--|-----------------|---|
| 17:00 - 17:15 h | Presentación de la jornada a cargo de las autoridades  | 10:00 - 10:30 h | KeyNote<br><b>Jara Pascual</b> , COLLABWITH   |
| 17:15 - 18:00 h | Mesa de debate: Qué entendemos como Metaverso y sus tecnologías asociadas<br><b>Gilles Gravier</b> , Director y Asesor Jefe de Estrategia en Open Surce Program Office Wipro Limited; <b>Joan Coll Masana</b> , Responsable Regional de Vodafone para Baleares y Castellón; <b>José María Buades</b> , UIB                       | 10:30 - 11:15 h | Mesa de debate: Experiencias en blockchain y ciberseguridad del futuro<br><b>Pablo Coca</b> , Director de Negocio y operaciones del CTIC; <b>Llorenç Huguet</b> , UIB; <b>Ramón Roca</b> , Dirección General de Modernización y Administración Digital; <b>Félix Barrio</b> , Director INCIBE   |
| 18:00 - 18:30 h | Mesa de debate: Nómadas digitales: nuevas formas de trabajar<br><b>Paulo Abreu</b> , Director de Proyecto en ARDITI, agencia regional del Desarrollo de Investigación, Tecnología e Innovación de Madeira; <b>Sam Dean</b> , Representante IBIZA The HUB; <b>Luis Felipe (Philippe) Domínguez</b> , entusiasta del Free Software | 11:15 - 12:00 h | Mesa de debate: Soluciones digitales "Made in Ibiza"<br><b>Remo Frisina</b> , Ibiza Token; <b>Jesse Krieg</b> , Admefy; <b>Antoni Camí</b> , Director de Desarrollo Comercial de Eurecat; <b>Taryn Andersen</b>   |
| 18:30 - 19:00 h | Networking-Descanso  | 12:00 - 12:30 h | Networking-Descanso   |
| 19:00 - 19:45 h | Mesa de debate: Tecnologías que vienen, realidad mixta<br><b>Montse Guardia</b> , Big Onion, NFTs; <b>Cecilia Tham</b> , Futurity; <b>Marcos Torres</b> , criptoartista de Ibiza.  | 12:30 - 13:30 h | Sesión BOF (discusión informal): Democratización y soberanía tecnológica<br><b>Gilles Gravier</b> , Director y Asesor Jefe de Estrategia en Open Source Program Office Wipro Limited; <b>Juan Ortells</b> , Dirección de Innovación AnySolution; <b>Pablo Vázquez</b> , Jefe de Diseño y Comunicación en la Fundación Blender; <b>Pablo Coca</b> , Director de Negocio y Operaciones del CTIC |
| 19:45 - 20:00 h | Debate y cierre  | 13:30 - 14:00 h | Debate  |
|                 |  | 14:00 - 16:30 h | Comida-Networking   |
|                 |  | 16:30 - 17:30 h | Mesa de debate: La gamificación, el juego para mejorar la experiencia y la inclusión<br><b>Eurídice Cabañes</b> , ArsGames; <b>Óscar Soriano</b> , CEO Play the Game; <b>Alfonso Villar</b> , CEO de Playspace  |
|                 |  | 17:30 - 18:15 h | Networking-Descanso   |
|                 |  | 18:15 - 19:15 h | Mesa de debate: Nuevas narrativas: Virtual, aumentada y mixta<br><b>Belén Molina</b> , Posproductora VR y Diseñadora Creativa en VRE; <b>Hipólito Marin</b> , Polo Nacional de Contenidos Digitales en Málaga; <b>Ian Bernejo</b> , CEO de Cooking and Publishing; <b>Toni Bonet</b> , Artista 3D Freelance; <b>Miguel Ángel López Monte-llano</b> , Fundación FIDESOL                        |
|                 |  | 18:15 - 19:15 h | Presentación proyectos Hackaton "Innovando para salvar a las lagartijas"  |

# Biografías



**Gilles Gravier**

**Mesa de debate:** Qué entendemos como Metaverso y sus tecnologías asociadas

**Sesión BOF (discusión informal):** Democratización y soberanía tecnológica

Director y asesor de la estrategia de Código Abierto de la Oficina del Programa de Código Abierto de Wipro Limited. Con sede en Ginebra (Suiza), ofrece servicios de consultoría y asesoramiento sobre estrategias de Código Abierto, Blockchain y Metaverso. Gilles tiene un enfoque pragmático del Código Abierto, y asesora regularmente a empresas globales, start-ups y fondos de capital riesgo sobre la estrategia de Código Abierto, cuestiones de licencias y modelos de negocio.



**Joan Coll Masana**

**Mesa de debate:** Qué entendemos como Metaverso y sus tecnologías asociadas

Ingeniero de Telecomunicación por la Universitat Politècnica de Catalunya y diplomado en Ciencias Empresariales, inició su trayectoria profesional, siempre en empresas tecnológicas en Francia en la división de semiconductores de la multinacional Philips. A su regreso a España trabajó en diversos puestos relacionados con la gestión de canales y ventas en diversas empresas de Software Empresarial. De ahí dio el salto a Vodafone donde lleva más de 12 años desempeñando diferentes funciones hasta ocupar, hace más de 4 años, el puesto de Responsable Regional de Baleares y Castellón.



**José Maria Buades**

**Mesa de debate:** Qué entendemos como Metaverso y sus tecnologías asociadas

José Maria Buades Rubio es ingeniero en informática y doctor en informática por la UIB. Es profesor en la UIB desde 1999. Actualmente es el investigador principal del grupo UGIVIA compuesto por 16 investigadores. Su investigación se centra en dos líneas: la inteligencia artificial aplicada a visión por ordenador en tareas como reconocimiento de expresiones faciales, dolor y su explicabilidad. Y en el apartado de gráficos por ordenador se centra en la generación de sombras en tiempo real y estudio de la renderización realista del ojo humano.





Profesional certificado en gestión de proyectos con una maestría en Tecnología de la Información (TI) e ingeniería informática y un diploma de posgrado en e-Business. Paulo comenzó su carrera como consultor de TI para empresas locales, diseñando e implementando sistemas de Tecnología de la Información para PYMES. También trabajó como Solution Architect antes de un período de emprendimiento, ganando premios comerciales con 2 ideas de inicio. En 2006, Paulo trabajó para Cisco Systems como ingeniero de redes en Silicon Valley, California. Entre 2007 y 2012, fue Gerente de TI de The Swatch Group Europa. Después de viajar por el mundo, desde 2018 es Project Manager en ARDITI (The Regional Agency for the Development of Research Technology and Innovation).

## **Paulo Abreu**

**Nómadas digitales**



Residente en la isla desde 2011, es el director de Ibiza The Hub. Fue el director creativo del antiguo club nocturno Plan Be que operaba en el mismo espacio que ahora ocupa theHUB. Es responsable de visualizar el alcance futuro del negocio y asegurar la expansión de The Hub Ibiza Studios y todas las actividades de theHUB.

## **Sam Dean**

**Nómadas digitales**



Nacido en Mulhouse (Francia) de padres españoles, s considera inmigrante de nacimiento y de vida. Consultor especializado en empresas, corporaciones y grupos industriales e ingenierías, como el Grupo Mondragón, Integral Packaging Solutions, Neo-Sky telecomunicaciones, Bitmakers, etc. La rentabilidad de estos talentos aplicados en la industria e ingeniería le permiten una dedicación exclusiva en la innovación tecnológica inspirada por los encuentros con hackers y el conocimiento libre, desde donde inicia, promueve y desarrolla líneas de investigación para la rentabilidad tecnológica del conocimiento libre. Founder de Co-livings para nómadas digitales 2022.

## **Luis Felipe (Philippe) Domínguez**

**Nómadas digitales**





## Cecilia Tham

**Mesa de debate:  
Tecnologías que vienen,  
realidad mixta**

Con décadas de experiencia trabajando en la intersección del emprendimiento, la tecnología, la ciencia y el diseño, Cecilia es la fundadora y directora de Futurity Systems, que ofrece futuros como servicio para ayudar a las mejor empresas y organizaciones a construir juntos un futuro mejor con mayor rapidez.

Diseñadora formada en Harvard, que fue tecnóloga social en Alpha Telefónica, la primera fábrica moonshot de Europa, y fundadora de múltiples empresas como Makers of Barcelona, FabCafe y allWomen.tech. Ha sido asesora del Ajuntament de Barcelona, Programa Mundial de Alimentos X de la ONU, del SXSW, del Museo Nacional de Cataluña (MNAC) y de otras empresas privadas.



## Marcos Torres

**Mesa de debate:  
Tecnologías que vienen,  
realidad mixta**

Marcos Torres es un artista gráfico ibicenco ampliamente conocido por su característico estilo dominado por el culto al color y el impacto visual y cuya obra está caracterizada por un fuerte vínculo con la música, el cine y la mitología Pop. Su arte ha cobrado vida en serigrafías artísticas, portadas de discos, carteles de películas, cubiertas de libros, instalaciones artísticas y recientemente en pequeñas colecciones de diseños explorando el universo NFT.



## Montse Guardia

**Mesa de debate:  
Tecnologías que vienen,  
realidad mixta**

Co-fundadora y CEO de Big Onion, es ejecutiva y consejera, especialista en estrategia y creación de ecosistemas, y en gestión de proyectos innovadores de gran escala especialmente en aquellos donde es estructural la tecnología de la información y telecomunicación de última generación (Blockchain y su convergencia con IA & IoT), aportando una visión humanista efectiva. Es Ingeniera Superior de Telecomunicaciones, máster en gestión, con más de 23 años de experiencia en dirección de áreas de tecnologías de la información y operaciones, dirigiendo proyectos de transformación operacional y de lanzamiento de nuevos negocios en multinacionales en los sectores de Consultoría y Sistemas de Información, Servicios de Oil & Gas, y en Banca y Seguros, dedicando los últimos 10 años a construir puentes entre Start-Ups y Multinacionales.



**Jara Pascual**

**Key Note**

MBA y Master en Ingeniería de Telecomunicaciones, es fundadora y CEO de Collabwith, una plataforma en línea que une a las personas y fomenta las colaboraciones on line y off line. Como miembro de la junta del Foro Knowledge4Innovation, su voz se escucha regularmente en el Parlamento Europeo discutiendo temas de inversión femenina, digitalización, del laboratorio al mercado y colaboración entre la academia y la industria. También es la presentadora del podcast de innovación "Business of Collaboration". Presidenta del WG Innovation Ecosystems en AIOTI y cofundadora de EuroSpaceHub. Escribe sobre gestión de la innovación y la colaboración para diferentes revistas on line, es ingeniera de telecomunicaciones y ha trabajado durante 15 años en Gestión de la Innovación haciendo proyectos y cultura de innovación transformacional en varias empresas Fortune 500 y laboratorios de I+D.



**Félix Barrio**

**Mesa de debate:  
Experiencias en  
blockchain y  
ciberseguridad del futuro**

Master en Ingeniería de Software y Sistemas, Experto Universitario en Dirección y Gestión de la Información y sus Tecnologías por la Universidad de Alcalá y Doctor por la Universidad de Salamanca. Es también Gerente de Ciberseguridad CISM por ISACA.

Ha sido miembro del Board of Directors de la European Cyber Security Organization (ECSO), y presidente del Subcomité de Tecnologías de Ciberseguridad-UNE, desde donde coordinó en 2014 la traducción al español de la familia de normas ISO 27000 de Tecnologías de Seguridad. Ex-Becario Fulbright, ha desempeñado diversas posiciones en la Gerencia de las Universidades de Burgos, León y Salamanca de España. Entre marzo de 2007 y 2014 fue Gerente en el Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación del Ministerio de Industria, Energía y Turismo y desde octubre de 2014 a agosto de 2019 en el Instituto Nacional de Ciberseguridad. Es desde junio de 2022 el director del Instituto Nacional de Ciberseguridad de España (INCIBE).



**Pablo Coca**

**Mesa de debate:  
Experiencias en  
blockchain y  
ciberseguridad del futuro**

Ingeniero Químico y Máster-DEA en Dirección de Proyectos por la Universidad de Oviedo, cuenta con más de 20 años de experiencia en gestión de la innovación, acumulada a través de distintas responsabilidades en centros tecnológicos y empresa. En el año 2014 se incorpora a CTIC, Centro Tecnológico especializado en inteligencia artificial y tecnologías del dato, como Director de Desarrollo de Negocio y Operaciones.

Representa a CTIC en el Comité Asesor del Worldwide Web Consortium (W3C), así como en las juntas directivas de Gaia-X España y del Consejo gestor de la Plataforma Tecnológica PLANETIC.

**Sesión BOF (discusión  
informal): Democratización  
y soberanía tecnológica**





## Llorenç Huguet

**Mesa de debate:  
Experiencias en  
blockchain y  
ciberseguridad del futuro**

Llorenç Huguet Rotger es licenciado en Matemáticas (1977) y doctor en Informática (1981) por la Universitat Autònoma de Barcelona. Licenciado en Ciencias Aplicadas a la Informática y a la Gestión Industrial, por la Universidad de Lovaina (Bélgica) (1980). Catedrático de Ciencia de la Computación e inteligencia Artificial a la UIB, donde ha ocupado los cargos de director de la Escuela Politècnica (1992-1995) y Rector (1995-2003) y (2013-2021). Actualmente dirige la Unidad de Innovación Tecnológica en Ciberseguridad de la UIB. De 2003 a 2005 ocupó el cargo de presidente de "Su Nuestra", Caja de Ahorros de Baleares y de 2006 a 2011 el de Presidente del Consejo Económico y Social de las Islas Baleares.



## Ramon Roca

**Mesa de debate:  
Experiencias en  
blockchain y  
ciberseguridad del futuro**

Ha trabajado en varias empresas de comunicaciones, de consultoría y turísticas donde se especializó en e-business y e-administración. Desde el año 2007 es técnico superior en Nuevas Tecnologías del Consell d'Eivissa. Ha ejercido cargos de responsabilidad como secretario técnico de Turismo, Interior, Territorio y Movilidad y como jefe de servicio del Departamento de Turismo donde ha promovido la creación de proyectos Smart DTI (Destinos Turísticos Inteligentes) para la isla de Ibiza.

Fue regidor del Ayuntamiento de Santa Eulària desde 2015 hasta 2018 cuando fue nombrado Director insular de la Administración del Estado en Ibiza y Formentera. En las últimas elecciones fue escogido diputado del Parlament balear. Actualmente ocupa el cargo de Director General de Modernización y Administración digital del Govern balear.



## Remo Frisina

**Mesa de debate:  
Soluciones digitales  
made in Ibiza**

Emprendedor digital, artista, productor musical y diseñador de sonido, apasionado por la innovación y las nuevas tecnologías. A lo largo su carrera, siempre ha tratado de dedicarse a proyectos con propósito y combinar la creatividad con la técnica para lograr objetivos cada vez más relevantes. Durante los últimos años, se ha centrado en el uso de tecnologías inmersivas en asociación con el diseño de sonido para crear nuevas experiencias de entretenimiento capaces de inspirar e involucrar profundamente a las personas. Actualmente profundiza en el conocimiento de blockchain y en particular cómo esta tecnología puede ayudar a potenciar la excelencia del territorio, hacer más competitivos diferentes sectores de la economía y apoyar el arte y la música a través de Non Fungible Tokens.



Fundador de Admefy, empresa innovadora del digital signage, De origen ibicenco, padre alemán y madre inglesa, a muy temprana edad se ve interesado por el funcionamiento del software y hardware influenciado por su tío en Alemania, aprendiendo a montar su propio ordenador a la edad de 14 años y decide desarrollarse en el mundo de la informática, esto le lleva a un interés por solucionar problemas técnicos de otras empresas, convirtiéndolo durante años en su profesión. Siguiendo sus sueños se inicia en el mundo empresarial y en una de estas ocasiones nace la idea de crear Admefy, empresa de solución estratégica e innovación de la publicidad en el mundo. Actualmente Jesse está volcado con su empresa en expansión.

## **Jesse Krieg**

**Mesa de debate:  
Soluciones digitales  
made in Ibiza**



Directora general y cofundadora de Impulse4women, una organización internacional sin ánimo de lucro que pone en contacto a empresas tecnológicas lideradas por mujeres y proyectos de impacto social con inversores, empresas e instituciones públicas y privadas. Además, es la directora de relaciones con los inversores de Telegraph Hill Venture Capital. Invierten en las primeras etapas desde 2008. Miembro del Jurado @EIC SME Acceleration Program Funding Instrument en la Comisión Europea. Anteriormente, ha tenido experiencia profesional en la banca privada durante 13 años. Fundó Pluribus United Foundations, compuesta por 15 fundaciones privadas diferentes. Taryn Andersen es licenciada en PLD por el IESE Business School.

## **Taryn Andersen**

**Mesa de debate:  
Soluciones digitales  
made in Ibiza**



Ingeniero Superior de Informática apasionado por los videojuegos online. A los 14 años comenzó a gestionar comunidades de juego online y a crear pequeñas modificaciones sobre videojuegos existentes. En 2006 comenzó su aventura profesional en el desarrollo y gestión de proyectos en Internet enfocados en el ocio y entretenimiento, desde juegos online hasta foros o redes sociales. Fue entonces cuando en 2011 fundó Playspace junto a Mola, incubadora y aceleradora de proyectos, con el objetivo de convertirse en un referente internacional de juegos de toda la vida. Además, durante su carrera profesional ha ejercido como profesor de diseño de videojuegos y director de proyectos de final de carrera de informática.

## **Alfonso Villar**

**Mesa de debate:  
Soluciones digitales  
made in Ibiza**

**Mesa de debate:  
La gamificación, el juego  
para mejorar la  
experiencia y la inclusión**





Pablo Vázquez es oriundo de la Patagonia Argentina, donde inició como usuario de Blender hace más de 20 años. Actualmente trabaja como artista en la sede de Blender Foundation en Ámsterdam, al mismo tiempo que cubre la comunicación de Blender y presenta la popular transmisión en vivo de YouTube Blender Today y para la comunidad hispana Blender Ho

## **Pablo Vázquez**

**Sesión BOF (discusión informal): Democratización y soberanía tecnológica**



## **Juan Ortells**

**Sesión BOF (discusión informal): Democratización y soberanía tecnológica**

Profesional multidisciplinar con amplia experiencia en la dirección y gestión de empresas y soluciones TIC relacionadas con las tecnologías disruptivas. De formación financiera, soy licenciado en ciencias empresariales en el área de auditoría y control de gestión, además he completado mi formación con una MBA en la Universidad de Valencia, así como en diferentes cursos en el ámbito de la innovación y tecnologías disruptivas, como BigData, IoT, IA o Machine learning. Tengo una experiencia acumulada de más de 20 años en la gestión y dirección de diferentes empresas. He participado en las mismas desde diferentes perspectivas, desde la creación de nuevas unidades de negocio, continuación y consolidación de proyectos en marcha, proyectos de investigación e innovación y la reactivación de proyectos fallidos y que necesitaban ser reorganizados y llevarlos de nuevo a la rentabilidad. Actualmente, Director de Innovación en AnySolution, y responsable de la ejecución técnica de diferentes proyectos europeos. Miembro de la Comunidad FIWARE



## **Eurídice Cabañes**

**Mesa de debate:  
La gamificación, el juego para mejorar la experiencia y la inclusión**

Co-directora de ARSGAMES, organización internacional con 15 años de experiencia centrada en el videojuego como herramienta de transformación social. Doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis titulada "La Tecnología en las fronteras". Profesora en varias universidades de España y México, con más de 60 publicaciones entre artículos, libros y divulgación y más de 100 conferencias en Asia, Europa, Australia, Norteamérica y Latinoamérica. Fundadora y directora de la Fábrica Digital El Rule (actual Laboratorio de Tecnologías) de la Secretaría de Cultura de la CDMX (2016-2018) y colaboradora con el Centro Multimedia del CENART (2013-2015), comisaria de exposiciones entre las que destaca "Videojuegos, los dos lados de la pantalla" de Fundación Telefónica Madrid 2019 e itinerancia por varias ciudades de México en 2021 y 2022 con más de 200.000 visitantes. Seleccionada como una de las 100 Game Changers en 2020 por Gameindustry.



CoGamer desde 1981. Licenciado en ADE y postgrado en comunicación. Fundador y CEO de Play the Game, una agencia de marketing y desarrollo de negocio especializada en videojuegos, esports y web3. Ha trabajado para marcas como Nike, HBO, Burger King, Citroen, Chupa Chups, Font Vella, Huawei y Magnum, entre otras.

## Óscar Soriano

**Mesa de debate:**  
**La gamificación, el juego para mejorar la experiencia y la inclusión**



CEO de varias empresas relacionadas al sector de los videojuegos y nuevas tecnologías: Cooking and Publishing: empresa dedicada a la distribución de videojuegos en plataformas como móvil, pc, playstation o nintendo, Best Ride Simulators: desarrolladora de videojuegos centrados en la simulación y Voson Engine: creadora experiencias de realidad virtual en formato "free room", donde los usuarios pueden interactuar entre la realidad y la realidad virtual. Además es director del curso de Marketing para videojuegos impartido por la Escuela de la Organización Industrial, donde también imparte talleres y mentorías relacionadas con el sector.

## Ian Bermejo

**Mesa de debate: Nuevas narrativas: Virtual, aumentada y mixta**



Licenciado en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad de Málaga, ha desarrollado su carrera profesional en el ámbito internacional y siempre ligado a la innovación y la tecnología. Ha trabajado ocupando diferentes posiciones en empresas como la finlandesa de videojuegos móviles Supercell o Apple, participando en varios proyectos como el sistema "Flyover" de mapas de realidad aumentada en 3D. Desde 2021 forma parte del equipo técnico del Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga, dependiente del Ayuntamiento de la ciudad, y que se ha convertido en referente nacional e internacional del emprendimiento, la formación y generación de ecosistemas en torno a los videojuegos y el Metaverso.

## Hipólito Marin

**Mesa de debate: Nuevas narrativas: Virtual, aumentada y mixta**





De formación ingeniero informático, master en soft computing y sistemas inteligentes y finalmente doctor en ciencias de la computación cuya tesis está centrada en el uso de las realidades extendidas como vehículo para la formación y mejora

## Miguel Ángel López

**Mesa de debate: Nuevas narrativas: Virtual, aumentada y mixta**



VR Postproducer & Creative Designer en VRE, se dedica a la producción de video para realidad virtual y creación de contenido interactivo para dispositivos digitales. Experta en diseño UI/UX para entornos virtuales y aplicaciones móviles, tiene amplia experiencia en organización de festivales de videojuegos y en gestión de proyectos de realidades mixtas con grandes marcas e instituciones públicas.

## Belén Molina

**Mesa de debate: Nuevas narrativas: Virtual, aumentada y mixta**



La vida de Toni Bonet Balanzat siempre ha girado en torno a los videojuegos, que son su pasión. Actualmente es el CEO de Gravita Games, empresa dedicada a la creación de juegos de mesa y contenido digital, tales como Sanctorum y Cristal Age. Además, se dedica a la formación en desarrollo de videojuegos utilizando Unreal Engine y al modelado 3D con Blender.

## Toni Bonet

**Mesa de debate: Nuevas narrativas: Virtual, aumentada y mixta**



## **Antoni Camí**

**Mesa de debate:  
Soluciones digitales  
made in Ibiza**

La Ingeniero Químico (IQS 2006) e ingeniero Industrial (IQS 2007) especializado en tecnologías de fabricación aditiva y fabricación digital. Experto en Digital Manufacturing como Business Development Manager a Eurecat. Sus responsabilidades se focalizan acompañar a las empresas en la adopción de las nuevas tecnologías de manufactura digital para mejorar tanto los procesos productivos existentes así como el desarrollo de nuevas estrategias productivas que permitan la generación de oportunidades de negocio y generación de valor.

Antes de unirse a Eurecat participó activamente en la dinamización del ecosistema de fabricación aditiva y las tecnologías de digitalización organizando ferias y congresos de ámbito nacional e internacional.

Es profesor del Módulo Innovación y Ind 4.0 en el Programa de Especialización en Blockchain a la IEB. Donde explica cómo lo blockchain se está utilizando en el ámbito de las tecnologías de la Industria 4.0 y la fabricación aditiva.