

Convocatoria para PONENCIAS

El Foro Internacional del Juego DEVHR abre sus convocatorias para el ciclo en conferencias de su séptima edición, las cuales se realizarán del 21 al 24 de septiembre del año en curso, dentro de las instalaciones del Centro de Cultura Digital, ubicado en Paseo de Reforma s/n esquina Lieja, delegación Cuauhtémoc, colonia Juárez en la Ciudad de México.

Bases de la convocatoria

- Se aceptarán todas las propuestas sobre el juego en cualquiera de sus manifestaciones así como de aplicaciones de tecnologías de inmersión. Por lo que cualquier propuesta relacionada a los temas antes mencionados puede ser tratada desde cualquier perspectiva que guste el ponente.
- Todas las propuestas serán evaluadas por un Comité Dictaminador el cual es externo a la organización del Foro, por lo que el fallo de este organismo es inapelable. En el caso de las propuestas académicas, se dictaminarán por un grupo de académicos de distintas universidades públicas y privadas; para las propuestas relacionadas con temas de industria se tendrá a un grupo de asesores de la industria nacional e internacional para dictaminar las propuestas.
- El Comité Dictaminador puede emitir recomendaciones sobre las ponencias, las cuales deberán ser aceptadas y aplicadas para la presentación final.
- Cada postulante se compromete a entregar en tiempo y forma toda la documentación que le sea solicitada, de lo contrario su participación en el foro será cancelada.
- La convocatoria concluye el domingo 30 de abril a las 11:59 pm.

Sobre las ponencias

- El formato de las conferencias será de 20 minutos.
- Puede realizarse la presentación de forma individual o grupal. Cada conferencia deberá tener un representante, quien dará seguimiento al trámite de la convoca-

toria y con el cuál se pondrá el foro en contacto en caso de que la propuesta sea aceptada o se requiera más información al respecto.

- La ponencia puede presentarse de forma presencial, a través de streaming o con un video pregrabado.

Sobre el registro de ponencias

- El postulante deberá llenar el formulario completo.
- Las ponencias se dividen por áreas temáticas, las cuales no son limitantes para la postulación de propuestas. Esto quiere decir que la propuesta puede involucrar a más de un área temática o ninguna bajo nuestra definición y aún así ser aceptada. Las áreas temáticas son:
 - **Estudios sobre juegos:** Estudios académicos y proyectos de investigación relacionados al juego o tecnologías de inmersión.
 - **Tecnología aplicada:** Sobre la aplicación de la tecnología en los juegos así como de los avances tecnológicos en los campos de realidad virtual, accesibilidad, generación de gráficos, generación de sonidos y ambientaciones, inteligencia artificial y cualquier campo que resulte afín o aplicable al desarrollo y diseño de juegos.
 - **Artes aplicadas:** Todas las expresiones artísticas que pueden aplicarse al desarrollo o diseño de juego como: narrativa, música, diseño gráfico, ilustración.
 - **Negocios y emprendimiento:** Todos los temas relacionados al fomento y mejora de las prácticas profesionales de la industria del juego.
- La sinopsis de la ponencia deberá de tener un máximo de 280 caracteres.
- La propuesta de ponencia deberá contener la información necesaria para evaluar la pertinencia del tema, puede presentarse como un documento de texto o una infografía del tema.

Registro de propuestas:
<https://goo.gl/xwyrRs>