

CALENDARIZACIÓN

Horario: Viernes y, 3 sesiones serán eventos con participación de público, en horario Sábado 16:00

Requisito: Los/as participantes deberán contar con una idea de juego ya definida y un primer prototipo jugable.

| # | Sesión | Fecha | Lugar |
|----|--|-----------|--------|
| 1 | Taller: Conocer la Industria de los juegos de mesa. Los roles de los principales actores de la cadena, de principio a fin. Conocer el desarrollo de un juego como producto. | Vi 09 Ago | CCE |
| 2 | Taller: Mecánica, Temática y Estética de un Juego. Tipos de Juego. Diseño enfocado en la experiencia. Tipos de público. | Vi 23 Ago | NO-CCE |
| 3 | Charla: "Creación y Edición de Juegos de Mesa con Perspectiva de Género" | Vi 30 Ago | CCE |
| | CLUB DE TESTEO | Sa 31 Ago | |
| 4 | Taller: Tipos de Prototipos y Tipos de Testeo. Testeos efectivos | Vi 06 Sep | CCE |
| 5 | Taller: Oportunidades para lograr la Publicación de un Juego. | Vi 13 Sep | CCE |
| 6 | Charla: "Diseño de Juego: un arte que crea productos culturales" | Vi 27 Sep | CCE |
| | CLUB DE TESTEO | Sa 28 Sep | |
| 7 | Taller: Estructura de un Manual. | Vi 18 Oct | CCE |
| | CLUB DE TESTEO | Sa 19 Oct | |
| 8 | Charla: "Diseño de juegos de mesa y el aporte de otros saberes creativos" | Vi 25 Oct | CCE |
| 9 | Taller: Estructura de Hoja de Venta y Pitch Exploración de oportunidades de edición. | Vi 08 Nov | CCE |
| 10 | Charla: "El rol de las Ludotecas en la Creación de Audiencias y comunidades lúdicas" | Vi 15 Nov | CCE |
| | CLUB DE TESTEO | Sa 30 Nov | CCE |
| | PRESENTACIÓN FINAL | Vi 27 Dic | CCE |