



MEETINGGAMERS™

**GAME & TECHNOLOGIES
UNIVERSITIES
WORLD CONGRESS**



GTUWC, ES EL CONGRESO MUNDIAL DE LA CULTURA Y CREATIVIDAD DIGITAL INTERACTIVA, DONDE CONFLUYEN UNIVERSIDADES DE LOS 5 CONTINENTES Y LAS COMPAÑÍAS MAS IMPORTANTES DEL SECTOR.

UN ESPACIO DONDE LOS PROTAGONISTAS SON LOS PROYECTOS Y LAS IDEAS MÁS IMPORTANTES SURGIDAS EN EL PANORAMA INTERNACIONAL DEL NEW MEDIA, EL DISEÑO DE INTERACCIÓN, LOS VIDEOJUEGOS Y LA ANIMACIÓN DIGITAL.

EL ÉXITO DE ESTE FORO RESIDE EN EL GRAN MAGNETISMO QUE EL OCIO DIGITAL INTERACTIVO REPRESENTA PARA EL PÚBLICO VISITANTE.



- Crear un punto de encuentro entre las universidades y las compañías más importantes de videojuegos, redes sociales, Internet, informática y telefonía móvil.
- Ser promotores de proyectos compartidos entre universidades y/o multinacionales del sector del ocio interactivo digital y la educación recreativa.
- Fomentar el I+D+I de la tecnología para el desarrollo de videojuegos, en aplicaciones como la medicina, discapacidad intelectual, etc.
- Dar la oportunidad a jóvenes talentos que presenten sus producciones a las compañías de referencia internacional.
- Realizar una gran TORNEO de los videojuegos más de moda.
- Poner al alcance de los Gamers las últimas novedades del mercado.
- Disfrutar de una gran exposición de ocio interactivo digital.
- Promover el videojuego no sólo como una actividad lúdica individual, sino también familiar.



MEETINGGAMERS™

Por qué participar en el GAME & TECHNOLOGIES UNIVERSITIES
WORLD CONGRESS.

EL CONGRESO MUNDIAL QUE REÚNE A UNIVERSIDADES Y LAS
COMPAÑÍAS MAS RELEVANTES DEL OCIO INTERACTIVO DIGITAL
Y LA EDUCACIÓN RECREATIVA.

EL MAYOR FORO DE COPRUDUCCIÓN DEL MUNDO ENTRE
UNIVERSIDADES Y EMPRESAS.

ES LA MAYOR PLATAFORMA MUNDIAL DE CONTACTOS, PARA
GENERAR NUEVOS NEGOCIOS Y FIDELIZAR A CLIENTES.

ES LA MAYOR CONCENTRACIÓN DE “QUIÉN ES QUIIÉN” DE LAS
UNIVERSIDADES Y DE LA INDUSTRIA DEL OCIO INTERACTIVO
DIGITAL.



WORLD CONGRESS

Congreso mundial sobre el ocio interactivo digital y educación recreativa, con la participación de las universidades y los máximos responsables de las multinacionales del sector.





WORKSHOP

Plataforma mundial de contactos entre universidades y empresas, donde podrán gestionarse las relaciones profesionales con el objetivo de cooperar en I+D+I, comercializar proyectos, etc.





AREA EXPOSITIVA

Los visitantes podrán conocer personalmente la oferta formativa de las más prestigiosas universidades y a las multinacionales del sector del ocio interactivo digital.

Se podrá no sólo asistir a demostraciones y presentaciones de nuevos juegos, sino que tendrán la oportunidad de probar las últimas novedades del mercado.





AREA EXPOSITIVA

Para dar respuesta a educadores y padres, sobre la nueva realidad digital y la relación de ésta con los niños y jóvenes, vamos a poder interrelacionar el videojuego y la educación.

E-ducate, mostrará todo el e-universo y su relación con los niños y jóvenes, en función de su edad, recorrerán realidades distintas que les acercarán a la nueva era digital y del videojuego "con una visión relacionada con la educación, el ocio y la no violencia".





FORO DE COPRODUCCIÓN

Jovenes talentos presentarán sus producciones a compañías del sector, para tener la oportunidad de desarrollar o lanzar conjuntamente sus proyectos al mercado.





AREA DE COMPETICIONES

Diferentes torneos donde los protagonistas serán los Gamers y su dominio sobre los videojuegos de moda en el panorama actual.





ÁREA DE EXPOSICIÓN

El arte digital interactivo de empresas del sector y de jóvenes creativos, se exhibirá al público visitante así como en la web de MEETING GAMERS, con la posibilidad de vender sus obras.





OTRAS ACTIVIDADES

Flashmob.

La mayor concentración de gamers disfrazados de personajes de videojuegos.

Concurso de producción de videojuegos en tiempo record.





PERFIL DE EXPOSITOR

Universidades y centros de formación
Compañías productores/distribuidores
de videojuegos.

Compañías de telefonía móvil

Productoras de animación digital

Compañías de robótica

Compañías informáticas hard/soft,
redes sociales, Internet, etc.

Instituciones públicas (CE, Ministerio
Educación, Consejerías de Educación de
las Comunidades Autónomas, etc)





MEETINGGAMERS™

PERFIL DEL VISITANTE

Profesionales de los sectores de referencia.

Universitarios y pre-universitarios.

Familias.

Niños, jóvenes y mayores.





MEETINGGAMERS™

FECHA: Julio de 2012

DURACIÓN: de lunes a domingo

Lugar, ciudad, país : a determinar





MEETINGGAMERS™

