



28 Oct - 1 Nov 2008 San Salvador



Unimos talento + Creamos futuro

DOSSIER DE PRENSA



ÍNDICE

QUÉ ES CAMPUS PARTY

Proyección internacional

CAMPUS PARTY IBEROAMÉRICA

Juventud y desarrollo
Talento e innovación
Actividades colaborativas
Inclusión digital

PONENTES PRINCIPALES

Alfonso Cuarón
Ernesto Gálvez
Marco Pontes
Gonzo Suárez

DATOS ÚTILES

Polideportivo Ciudad Merliot
Agenda
Contactos prensa

QUÉ ES CAMPUS PARTY

Unimos talento. Creamos futuro.

Campus Party está reconocida como el mayor evento de tecnología, ocio electrónico y cultura digital en red del mundo. Este encuentro anual reúne durante siete días a miles de participantes con sus ordenadores con el fin de compartir inquietudes, intercambiar experiencias y realizar todo tipo de actividades relacionadas con las comunicaciones y las nuevas tecnologías. El factor humano es el corazón de Campus Party; la pantalla del ordenador cobra vida bajo el lema "Internet no es una red de ordenadores, Internet es una red de personas".



Este evento nace en 1997 en la localidad de Mollina, Málaga (España). Desde su génesis ha tenido un carácter generalista y formativo, y ha logrado reunir a las distintas plataformas y colectivos del mundo de la informática, creando un punto de encuentro propicio para el intercambio de ideas y conocimientos. La Asociación E3 Futura es la organizadora del evento tanto en España, donde ya cuenta con doce ediciones, como en Brasil y Colombia.

Históricamente, Campus Party ha contado con un gran poder de convocatoria de público, una incondicional implicación de las instituciones públicas y privadas, y una extraordinaria repercusión de los medios de comunicación que, año tras año, avalan con su presencia el interés que despierta en la sociedad. Además, por Campus Party han pasado conferenciantes de prestigio internacional como Tim Berners-Lee, Al Gore, Jon "Maddog" Hall, Rasmus Lerdorf, Tony Guntharp, Eveline Herfkens o Rudolph Giuliani, entre otros.



La evolución espectacular en contenidos pone a disposición de los usuarios varias áreas temáticas, que abordan disciplinas que van desde la creatividad digital a la robótica, pasando por el desarrollo de software, el modding o los videojuegos, a través de talleres, charlas y competiciones. Actualmente, se ha convertido en una cita referencial por su consistencia formativa y sus propuestas de vanguardia; así como por el espíritu colaborativo y participativo que siempre ha caracterizado al evento, demostrando que el conocimiento crece cuando se comparte.



"Hemos conseguido transmitir el entusiasmo de los participantes de Campus Party a profesionales de reconocido prestigio internacional. Gracias a su aportación, hemos potenciado las áreas de contenidos y hecho realidad el lema que nos mueve: Unimos talento. Creamos futuro. Más de 100 comunidades vinculadas con la tecnología nos han escogido como punto de encuentro y foro de intercambio de experiencias y conocimientos", afirma Belinda Galiano, directora del evento.

Proyección internacional

El año 2008 ha representado el despegue internacional del evento. Un proyecto que ha llevado los contenidos y el espíritu lúdico de **Campus Party** a **Brasil y Colombia** haciendo del encuentro una cita de referencia mundial en ocio, creatividad y cultura digital.

- Brasil acogió entre el 11 y el 17 de febrero la primera Campus Party celebrada fuera de España en los doce años de existencia del evento. Los protagonistas de esta fiesta tecnológica fueron los 3.300 camperos y los casi 100.000 visitantes que durante una semana ocuparon la Bienal de Ibirapuera en Sao Paulo. Más que la conexión de 5Gb, lo que valoraron los participantes fueron las 330 actividades oficiales durante las que se generaron numerosos contenidos, confirmando el encuentro como un centro de creación digital en distintas disciplinas. La potencia de Campus Party como generador de contenidos se confirma con el dato del tráfico de la red: el 70% fueron uploads, frente a sólo un 30% de downloads. Destaca el intercambio de experiencias y conocimiento que tuvo lugar entre las comunidades de Internet, las universidades, ONG e instituciones públicas. La media de edad de los camperos en Brasil fue de 23 años y llegaron procedentes de más de 20 estados brasileños y 18 países distintos. Mención especial merece el área de inclusión digital, con los tres proyectos que se desarrollaron: Escuela Conectada, Acceso Sao Paulo y el Seminario Nacional de Inclusión Digital.

- En junio fue el turno de Colombia, donde las 206 horas de talleres, conferencias, competencias y actividades superaron con creces las expectativas de los más de 2.400 participantes que convirtieron el recinto de Corferias en Bogotá en la capital de la tecnología. Estudiantes, empresarios, investigadores, profesores y curiosos hasta alcanzar un número de 71.000 también quisieron participar de la fiesta haciendo una visita al evento y disfrutando de la exposición interactiva Campus Futuro.

De nuevo las subidas de contenidos a Internet superaron las bajadas (con un porcentaje similar al de Brasil) y la media de edad de los participantes los mostró como un público joven (el 83% estaba entre los 18 y los 30 años) y muy creativo.

Al igual que en Brasil, la zona de inclusión digital fue un gran éxito, recibiendo la visita de 20.000 personas que tuvieron la oportunidad de acercarse por primera vez a Internet. Más de 70 horas de sesiones pedagógicas demostraron el compromiso del evento con la sociedad bogotana.

- En julio bloggers, modders, aficionados a la astronomía, a los robots, a los videojuegos, al software libre... tuvieron su espacio preferente en el encuentro anual de la tecnología, el ocio electrónico y la cultura digital en Valencia. Una auténtica fuente de contenidos con más de 250 actividades entorno a 10 áreas para más de 9.000 participantes.

En esta edición, sin duda la más internacional por la presencia de expertos y campuseros llegados de todo el mundo, se apostó especialmente por la innovación, tanto en ingenios tecnológicos como en contenidos. Según Miguel Ángel Expósito, director del evento, "Este año hemos apostado por ser una auténtica fuente de contenidos, que los campuseros han creado gracias a sus experiencias vividas aquí, fotos, textos, vídeos, programas de software y diseño de herramientas informáticas... que se han ido colgando en la web para poder compartirlos con todo el mundo convirtiendo con ello Campus Party esta semana en el centro mundial de la creación de contenidos".

El científico británico Sir Tim Berners-Lee compartió con todos los campuseros las claves del futuro de la World Wide Web. Fue uno de los ponentes destacados junto al astronauta francés Jean-Francois Clervoy, Mary Hodder (una de las bloggers líderes en nuevas tendencias de comunicación) o Tony Guntharp (creador de Sourceforge, la mayor web compiladora de programas de código abierto del mundo), entre otros.

Campus Party fue también escenario de un encuentro entre campuseros de todas las edades. Jóvenes y mayores compartieron una jornada en el mayor encuentro internacional de tecnología, innovación y vanguardia digital, demostrando que no hay edad en cuestión de nuevas tecnologías e Internet. Estudiantes de informática básica de entre 50 y 85 años visitaron la feria intercambiando experiencias con los campuseros.

CAMPUS PARTY IBEROAMÉRICA

Reunión de talentos en San Salvador

Auspiciada por la SEGIB (Secretaría General Iberoamericana), Campus Party Iberoamérica forma parte de la agenda oficial de la XVIII Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno. Se trata de una reunión de jóvenes cuya pasión por Internet y las nuevas tecnologías es necesaria para mejorar las condiciones sociales y el desarrollo de sus países.



Una cita en la que se reunirán delegaciones de 22 países agrupadas en torno a seis áreas temáticas (Astronomía, CampusBot, CampusCrea, Innovación, Modding y Ocio Digital). Los participantes trabajarán en actividades colectivas, intercambiarán experiencias y conocimientos centrados en el área elegida, y podrán asistir a ponencias de invitados de prestigio.

Las ideas, conocimientos y energía de la juventud iberoamericana, su forma de ver el mundo, se expresará y confluirá para ayudar a cerrar la brecha digital y divulgar los beneficios de las nuevas tecnologías.

Durante cinco días 600 líderes de Internet, se reúnen para aportar ideas y compartir conocimientos. Suman sus voces para transmitir un mensaje: la tecnología es indispensable para avanzar en la construcción de un mundo mejor. Estos jóvenes comparten los valores de innovación y visión de futuro, al tiempo que su participación en el evento permite tejer una red de interconexión entre los colectivos más dinámicos de Internet en distintas áreas tecnológicas.

Campus Party Iberoamérica muestra iniciativas, proyectos y casos de éxito en Internet y nuevas tecnologías impulsados por jóvenes de toda la región, lo que permite crear un foro de vanguardia para fomentar y estrechar la cooperación entre los países dentro del universo digital.

Juventud y desarrollo

El lema de la XVIII Cumbre Iberoamericana de este año es *Juventud y desarrollo*. Existe en Iberoamérica una juventud preparada y con conocimientos y motivación, que está lista para liderar el desarrollo de sus países con imaginación, talento e

innovación. Ese talento puede muy bien expresarse a través de la tecnología y esa es la razón por la que la Cumbre acoge en su agenda oficial la Primera Campus Party Iberoamérica.

El éxito de participación, la gran repercusión mediática y la potencia de contenidos que caracterizan el evento permitirá sensibilizar a los ciudadanos y gobiernos iberoamericanos del importante papel que tiene el desarrollo de las nuevas tecnologías como aliado estratégico en el desarrollo de los países.



Uno de los Objetivos del Milenio de Naciones Unidas, el octavo, afirma en uno de sus puntos la necesidad de hacer accesibles para todo el mundo “los beneficios de las nuevas tecnologías, en especial las tecnologías de la información y la comunicación”. Eveline Herfenks, coordinadora ejecutiva de la campaña por los Objetivos del Milenio de Naciones Unidas, estuvo en el año 2006 en la Campus Party de Valencia y allí afirmó que “las nuevas tecnologías jugarán un papel importante en la lucha contra la pobreza”. En este sentido, la importancia de Internet es esencial.

Talento e innovación

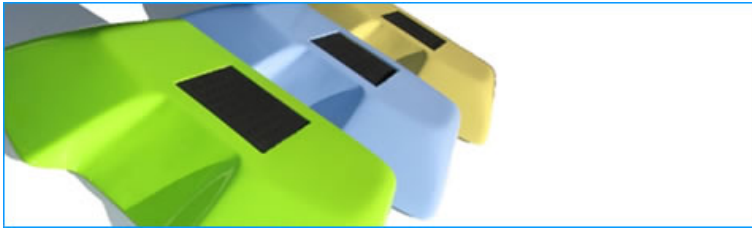
La innovación y el uso de la Red son una oportunidad inmejorable de desarrollo para Iberoamérica. En toda la región existen iniciativas y proyectos de gran importancia en Internet y Campus Party representa un foro de vanguardia para fomentar y estrechar la cooperación entre los países de la región dentro del universo digital.

Las distintas delegaciones presentes en Campus Party Iberoamérica llevarán al encuentro los proyectos de innovación que hayan realizado o en los que estén trabajando. Crearemos así un foro que se enriquecerá con las opiniones de todos y que se convertirá en un escaparate de la imaginación y el talento de la región. Habrá casos de éxito, proyectos de inclusión digital, herramientas de software, etcétera.

Algunos de los proyectos que ya han confirmado su presencia son un buen ejemplo de cómo la tecnología puede utilizarse para impulsar la igualdad y la inclusión digital.

Proyecto IRIS

Nacionalidad: Colombia



El Proyecto IRIS es un sistema que permite a las personas con limitaciones visuales percibir todo tipo de imágenes, formas, figuras y colores por medio del tacto. En este

momento la aplicación principal es permitir a niños con limitaciones visuales, acceder a recursos pedagógicos de igual calidad a los impartidos en un aula tradicional.

Webmaster sin Fronteras

Nacionalidad: España / Perú



Proyecto de formación profesional e inserción laboral para jóvenes de escasos recursos económicos. La organización colabora con jóvenes de un orfanato, de entre 17 y 20 años, con la

problemática de tener que abandonar el hogar infantil donde han crecido e independizarse. Para que esa experiencia no sea tan traumática, Webmasters sin Fronteras les forma y da un trabajo.

Teradesk for Android

Nacionalidad: Brasil



Teradesk es una plataforma cliente/servidor que integra ordenadores, dispositivos móviles y un disco virtual para almacenar información. Los dispositivos Android

pueden conectarse al ordenador, copiar archivos, compartirlos usando Bluetooth y mensajes MMS o almacenarlos en el disco virtual, manteniendo los datos del usuario siempre sincronizados y accesibles desde cualquier lugar. Gracias a este proyecto, José Augusto Ferrarini ganó el Android Developers Challenge.

Actividades colaborativas

Una de las características más importantes del evento es que se realizarán trabajos colectivos entre los representantes de las distintas delegaciones. Se demostrará así que la cooperación y el conocimiento compartido son herramientas fundamentales para aprovechar todo ese talento.

Durante 5 días los líderes de la red procedentes de 22 países compartirán los valores de innovación y visión de futuro, al tiempo que su participación en el evento permitirá

tejer una red de interconexión entre los colectivos más dinámicos de Internet en distintas áreas tecnológicas. Campus Party Iberoamérica se muestra así como un espacio de encuentro donde se reúnen personas que, desde lo digital, la tecnología y el conocimiento, configuran tendencias, trabajan en comunidad y generan nuevas posibilidades de producción y aprendizaje.

Cada una de las áreas temáticas del evento afrontará su propio reto colectivo.

Astronomía

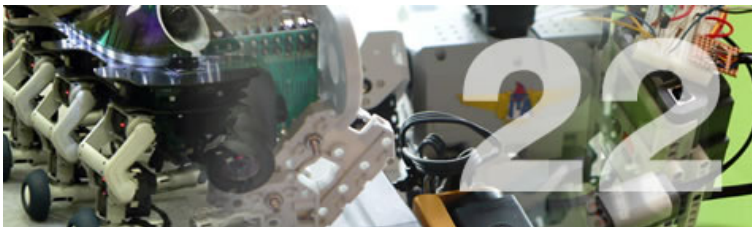
Reto Messier



En 1774 el astrónomo francés Charles Messier publicó un [catálogo](#) que lleva su nombre, con una recopilación de 110 nebulosas y cúmulos de estrellas que “uno encuentra entre las estrellas fijas sobre el horizonte de París”. Hoy ese catálogo sigue siendo una referencia y, para los astrónomos llegados de toda Iberoamérica a San Salvador, es también un reto. Entre todos colaborarán para fotografiar –gracias a la posibilidad de la observación a través de Internet y el manejo remoto de telescopios– estos 110 objetos y publicar su logro.

CampusBot

Construcción de robots



La robótica es una ciencia en expansión. Y es que, más allá de la imagen literaria o cinematográfica del humanoide que acompaña a los seres humanos, existe toda una industria cuyas cifras crecen año tras año. Robótica es, entonces, sinónimo de progreso y tecnología, dos términos muy presentes en Campus Party Iberoamérica. En San Salvador se podrán ver 22 robots trabajando de forma conjunta en una espectacular acción: una coreografía para lanzar un zeppelin con las banderas de todos los países y el logotipo del evento.

CampusCrea

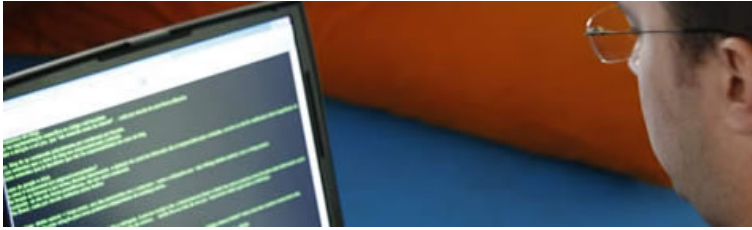
Creación de campaña publicitaria



Asesorados Orbital de BBDO, una de las agencias publicitarias más importantes del mundo, jóvenes creativos de los 22 países de la región se reunirán en San Salvador para formar una gran agencia. Su misión será diseñar una campaña de sensibilización dirigida a los ciudadanos de Iberoamérica acerca de la importancia de la tecnología como oportunidad para el desarrollo y progreso de las poblaciones.

Innovación

Desarrollo de un software educativo



Una parte importante del potencial humano con el que contamos en Iberoamérica se expresa en el campo del desarrollo de software, especialmente en la programación de aplicaciones de código

abierto (open source). Utilizando precisamente esta capacidad, durante Campus Party Iberoamérica se llevará a cabo una actividad colaborativa entre los 22 países de la región, que consistirá en el diseño e implementación de una aplicación educativa en relación con la inclusión digital.

Modding

Mod conmemorativo de la XVIII Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno



Los modders de 22 países unirán su imaginación, su habilidad y su capacidad para convertir los ordenadores en obras de arte, para construir un equipo modificado tanto

en lo estético como en sus funcionalidades. Durante Campus Party Iberoamérica se ensamblará y programará este mod, en uno de los retos colectivos más espectaculares del encuentro.

Ocio digital

Torre de control de la XVIII Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno



Los aficionados a la simulación de vuelo hacen de esta actividad una auténtica pasión. Y así lo van a demostrar en San Salvador, donde construirán en conjunto

una espectacular torre de control aéreo (con cabinas de pilotos incluidas) especialmente diseñada para la ocasión.

Inclusión digital

Esta iniciativa parte de la apuesta de la Asociación E3 futura y el grupo Telefónica por acercar las nuevas tecnologías a aquellos que no tienen contacto permanente o acceso a conocimientos sobre los avances de la Red. Las experiencias previas realizadas por Campus Party en Brasil, Colombia y España avalan la importancia de estas acciones. En San Salvador, gracias al apoyo de SEGIB (Secretaría General Iberoamericana) y el gobierno del país anfitrión de la XVIII Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno, se montará una carpa en la Villa Olímpica de Merliot, que acogerá a miles de salvadoreños para que experimenten los beneficios de Internet.



Reducir la brecha digital contribuye decisivamente al desarrollo de los países y en Campus Party son los propios ciudadanos quienes impulsan dicha innovación. Será a través de acciones como el Bautizo Digital, la formación de profesores en el uso de la tecnología como recurso educativo, de la presentación de iniciativas y proyectos de los campuseros en inclusión digital.

Bautizo Digital

Campus Party Iberoamérica contará con una zona dedicada a que miles de ciudadanos reciban su "bautizo en Internet". Miles de personas tendrán la oportunidad de dar sus primeros pasos en la Red con la guía de colaboradores especializados y contenidos multimedia interactivos (vídeo, audio y texto). A través de esta iniciativa podrán aprender más sobre los usos habituales de Internet como el correo electrónico, la navegación, las redes sociales o el gobierno en línea; así como las diferentes formas que hay de divertirse, relacionarse, aprender y producir contenidos a través de la Red.



Este "Bautizo Digital" hace parte de las actividades y montaje que ofrece el espacio de Inclusión Digital, estará equipado con más de 100 computadoras de última generación conectadas a Internet a través de Banda Ancha.

Los asistentes al Bautizo Digital realizarán un recorrido de aproximadamente una hora por estas actividades interactivas asistidos en todo momento por monitores especializados. Entre los colectivos participantes habrá grupos de la iniciativa Pro-Niño de Fundación telefónica, grupos de docentes y estudiantes de escuelas públicas y de formación profesional, amas de casa, jubilados y asociaciones civiles.

Formación para docentes

Con la colaboración de Fundación Telefónica y Educared se realizarán actividades de formación en métodos de enseñanza con nuevas tecnologías, en las que participarán docentes salvadoreños convocados a través del Ministerio de Educación del Gobierno de El Salvador.



Grupos de discusión de Inclusión Digital

Los participantes en Campus Party Iberoamérica de cada uno de los países tendrán la oportunidad de reunirse en un grupo de discusión de una hora de duración para ampliar y concluir los aportes que cada uno ha realizado individualmente durante su proceso de inscripción al evento.

Los grupos contarán con un dinamizador que se encargará de ordenar las ideas para generar entre todos un documento final. El cual será entregado a los Jefes de Estado presentes en la cumbre, donde se recogerán las sugerencias salidas del corazón de la Internet Iberoamericana, con iniciativas prácticas y medidas propuestas para acabar con la Brecha Digital en la región, así facilitar el aprovechamiento de las oportunidades de desarrollo social y económico que ofrece la Red.

PONENTES PRINCIPALES

Alfonso Cuarón



El mexicano Alfonso Cuarón comenzó su andadura en el mundo del cine como técnico en la película "La Víspera" y como asistente de dirección en "Nocaut", de

García Agraz; aunque su primera incursión fue un corto llamado "La venganza es mía", grabado con sus amigos Carlos Marcovich y Emmanuel Lubezki. En 1991 escribió con su hermano Carlos su primera película, "Sólo con tu pareja", que consiguió dirigir gracias a una subvención del IMCINE. El éxito de la película hizo que los productores de Hollywood se fijaran en él. Se mudó a Los Ángeles y dirigió, a petición de Sydney Pollack, uno de los episodios de la serie *Fallen Angels*. Posteriormente, firmó un contrato con la Warner Brothers para realizar la película "Adictos al amor" pero renunció para dirigir "La princesita", que recibió dos nominaciones a los Oscars.

La Twentieth Century le hizo una oferta para dirigir la adaptación cinematográfica del clásico de Dickens "Grandes esperanzas". Tras su mala experiencia, fundó, junto con el productor Jorge Vergara, Anhele Productions y Moonson Productions, cuya primer título sería "Y tú mamá también". "Hijos de los hombres" iba a ser su siguiente largo pero, durante la preproducción, la WB le propuso dirigir "Harry Potter y el prisionero de Azkaban" y decidió retrasar la grabación. La tercera entrega de Harry Potter se convertiría el mayor éxito de taquilla de su carrera. Firmó un acuerdo por tres años con la WB y actualmente se encuentra embarcado en dos proyectos "History of love" y "Memory of running"; al tiempo que termina de grabar "Mexico 68", una historia sobre las revueltas estudiantiles de ese año.

Ernesto Gálvez (Inmersion Games)



El fundador de Inmersion Games sabe bien cómo abrirse camino en el mundo de los videojuegos partiendo desde Iberoamérica. No en vano su compañía ha

conseguido situar sus productos en el mercado mundial y ya tienen una oficina en México, como primer paso para seguir creciendo en la región.

Sin embargo los inicios no fueron fáciles. Consiguieron la tecnología necesaria para ensamblar y armar la maqueta, gracias a un acuerdo con Artificial Studios a través del cual la empresa norteamericana entraba a ser socio del proyecto Cell Factor. Dada la complejidad de la historia, Artificial Studios les propuso realizar primero una reinterpretación de *Monster Madness*, un título de los 80. Presentaron el proyecto en la Games Developer Conference en San Francisco, al tiempo que Microsoft lo seleccionaba como título para Xbox360 y entraba también dentro del catálogo de PS3. La empresa Ageia, que había usado la maqueta de *Monster Madness* con su nuevo motor, les pidió un nuevo proyecto y les presentaron Cell Factor.

Con la entrada de la nueva empresa, llegaron a la E3 y nació Cell Factor Revolution. A finales de mayo, South Peak Interactive comenzó a distribuir mundialmente Monster Madness. Actualmente, Inmersion Games se encuentra desarrollando dos nuevos proyectos que todavía no tienen título.

Marco Pontes



Marcos César Pontes se convirtió en 2006 en el primer brasileño en viajar al espacio. Este piloto de las Fuerzas Aéreas Brasileñas fue seleccionado por la Agencia

Espacial Brasileña para realizar el programa espacial de la NASA. Su viaje a bordo del Space Shuttle fue postpuesto por varios retrasos en el componente brasileño que tenía que transportar. Finalmente, un acuerdo entre su gobierno y el de Rusia, le permitió realizar todo el programa en Star City.

Allí aprendió todo lo necesario acerca del sistema operativo la nave Soyuz TMA-8 y de sus soportes vitales. Durante una semana viajó a la Estación Espacial Internacional, transportando ocho experimentos seleccionados por la Agencia Espacial Brasileña. Regresó el 8 de abril con la tripulación del Expedición 12. El vuelo de Pontes coincidió con las celebraciones del centenario del exitoso vuelo de Alberto Santos-Dumont, pionero de la aviación brasileña

Gonzo Suarez



Gonzalo Suarez Girard es director de juegos y comenzó su andadura en Opera soft, de donde surgieron títulos como *Goody*, *Sol Negro* o *Crazy Billiards*. Posteriormente, se unió a Javier Fafula

para programar versiones de juegos para Dinamic, entre otras empresas, y estuvo un tiempo dedicado al desarrollo de aplicaciones gráficas para el sistema de telecomunicaciones Ibertex. Con Diego Soriano, Javier Arévalo y Jon Beltrán de Heredia funda Arvirago Software, en donde desarrollaron *Head Hunter*, un título que nunca vio la luz por falta de acuerdo con la distribuidora.

Su gran éxito llegaría tras unirse a la iniciativa empresarial de Ignacio y Javier Pérez para formar Pyro Studios, donde diseña y dirige el desarrollo de los juegos *Commandos 1 y 2*. Esta serie, ambientada en la Segunda Guerra Mundial, obtuvo un éxito internacional sin precedentes para un proyecto español, ya que fue el 2º juego más vendido de Europa y el 3º del mundo.

Tras abandonar Pyro Studios, creó Arvirago Entertainment, donde se encuentra desarrollando *The lord of creatures*, cuyo lanzamiento se espera para el próximo año.

DATOS ÚTILES

Complejo deportivo Ciudad Merliot

Jardines de La Sabana, 2da. Etapa, Ciudad Merliot, Santa Tecla

Construido en 1994, para los V Juegos Deportivos Centroamericanos, este escenario cuenta con un amplio Gimnasio para eventos deportivos como Gimnasia y Tiro con Arco. Está disponible también para reuniones, convenciones de carácter religiosas, políticas y artísticas.

El estacionamiento cuenta con vigilancia privada y espacio para algunos 100 vehículos. El gimnasio Merliot cuenta con capacidad para 3.000 personas.

El Polideportivo Ciudad Merliot está situado a escasos kilómetros del Centro Internacional de Ferias y Convenciones de San Salvador, sede de la Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno.



Agenda

Martes 28 de octubre

- 18.30h Inauguración
- 21.00h Presentación áreas de contenido

Miércoles 29 de octubre

- 10.00h Ponencia ASTRONOMÍA: Marco Pontes
- 11:00h Reuniones por delegaciones
- 14:00h Reuniones por delegaciones
- 16:00h Ponencia CREA: Pixar / Chung
- 17:00h Reuniones por delegaciones
- 18:00h Reto MODDING: Overclocking
- 20:00h Reuniones por delegaciones

Jueves 30 de octubre

- 09:00h Reuniones por delegaciones
- 10:00h Presentación OCIO DIGITAL: Juego ONU Food a Force
- 11:00h Ponencia CREA: Alfonso Cuarón
- 12:00h Reuniones por delegaciones
- 14:00h Reuniones por delegaciones
- 16:00h Actividad INNOVACIÓN: Campuseros Presentan
- 17:00h Reuniones por delegaciones
- 18:00h Ponencia OCIO DIGITAL: Inmesion Games
- 20:00h Reuniones por delegaciones

Viernes 31 de octubre

- 09:00h Reuniones por delegaciones
- 11:00h Ponencia OCIO DIGITAL: Gonzo Suárez
- 12:00h Presentación INNOVACIÓN: Aplicación de la cumbre
- 15:00h Presentación OCIO DIGITAL: Unidad de control aéreo
- 16:00h Presentación CREA: Campaña publicitaria
- 17:00h Presentación MODDING: Mod de la cumbre
- 18:00h Presentación ROBÓTICA: demo Robot de la cumbre
- 20:00h Reuniones por delegaciones

Contacto prensa

Si necesitas cualquier información sobre Campus party Iberoamérica o quieres acreditarte como prensa para asistir al evento, ponte en contacto con nosotros.

Dirección de comunicación del evento

José L. Álvarez Cedena
joseluis.alvarez@furanetworks.com
Teléfono: (+34) 91 523 94 30
Móvil: (+34) 629 119 328

Iván Botero
Ivan.botero@furanetworks.com
Teléfono: (+57 1) 635 61 34
Móvil: (+57) 31 0 28 137 34

- Fotografías en alta resolución
www.flickr.com/photos/campusparty
- Canal de YouTube
www.youtube.es/campusparty