

Candidatura a II Premio iTIC Mención Especial - Asturias

Nombre del candidato

Iván Fernández Lobo

Perfil en linkedIn: <http://www.linkedin.com/pub/ivan-fernandez-lobo/6/b60/1aa>

Perfil en Facebook:

<https://www.facebook.com/drhodini?ref=ts&fref=ts>

Datos de contacto públicos (ivan.lobos@gamelab.es)



Antecedentes (o motivación)

Ivan Fernandez Lobo, es Ingeniero Técnico en Informática, Ingeniero en Informática por la Universidad de Oviedo. Masters Computer Science en University of North Carolina at Chapel Hill.

Desde 1999 hasta el 2012 trabajó en la Universidad de Oviedo como profesor asociado, compatibilizando este trabajo con otros en la empresa privada y como profesional autónomo. Consiguió crear el primer laboratorio de video-juegos dentro la Universidad de Oviedo, llamado "GameLab".

Gamelab es el nombre de la primera feria profesional sobre videojuegos y ocio interactivo creada en España. Fundada en 2004 por el profesor de la Universidad de Oviedo Iván Fernández Lobo, Gamelab se situó desde su origen como un punto de referencia para empresas y profesionales del sector del videojuego.

Durante tres días, Gamelab ofrece al público un programa de conferencias, mesas redondas, talleres y actividades de networking con los principales interlocutores del sector en España y figuras internacionales de primer orden. Leyendas del sector, como el pionero de los mundos virtuales, Richard Bartle o el creador de la saga Tomb Raider, Ian Livingston, acompañan cada año a empresarios y creadores nacionales que debaten sobre las últimas tendencias y novedades del sector.

Junto a ellos, intelectuales, periodistas y destacados creadores de otras áreas de la Cultura, debaten sobre el fenómeno del videojuego en un tono más divulgativo. Santiago Segura, Vicente Verdú, Nacho Vigalondo o Juan José Millás, entre otros, han amenizado a los asistentes compartiendo su visión sobre el mundo del videojuego.

Desde 2008, además, Gamelab otorga los Premios Nacionales a la Industria del Videojuego. El galardón en forma de "pulga", en honor al primer videojuego creado en España por Paco Suárez.

Gamelab, que en 2009 fue inaugurada por la Ministra de Cultura, Ángeles González-Sinde, cuenta desde entonces con el apoyo de este Ministerio y del Instituto de Comercio Exterior.

Al margen de la celebración de la feria, la organización de Gamelab trabaja durante todo el año en la difusión del fenómeno y la industria del videojuego en España. Parte activa en el proceso de reconocimiento del sector como industria cultural por el Congreso de los Diputados, Gamelab ha promovido acciones como la candidatura de Shigeru Miyamoto al Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades (2012) o la creación de la Academia Española de las Artes y las Ciencias Interactivas (2010).

Premios Nacionales Gamelab a la Industria del Videojuego

Los Premios Nacionales Gamelab a la Industria del Videojuego se otorgan desde 2008 dentro de los eventos que forman parte de Gamelab, la Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo, para distinguir los mejores trabajos desarrollados durante el último año. Suponen el mayor reconocimiento a la dedicación y resultados de las empresas y profesionales del sector.

A la vez, ofrecen a la opinión pública y medios de comunicación un termómetro fiable del nivel de nuestra Industria y sus empresas.

Tradicionalmente el jurado de los premios ha estado formado por prestigiosos profesionales del sector, del mundo de la comunicación y de la prensa. En esta edición, los ganadores serán votados por los miembros de la recientemente creada **Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas**, excepto los Premios Especiales elegidos por la prensa y el público.

El **Premio del Público** al Mejor Videojuego se vota a través de www.gamelab.es y el ganador se da a conocer también en la ceremonia de entrega de premios.

El **Premio Especial de la Prensa** lo votan los medios acreditados a Gamelab.

Descripción de la actividad(es) realizada(s) (o de la trayectoria)

<http://www.gamelab.es/>

<http://www.interactivas.org/>

Resultados

Estos son algunos datos resumen de logros conseguidos:

- Creación de la feria internacional sobre video-juegos (2004)

- Creación de los Premios Nacionales a la Industria del Videojuego para dar reconocimiento a empresas y al trabajo de las personas que componen esta industria (2008)
- Creación de la [Academia Española de las Artes y las Ciencias Interactivas](#) (2010)

Datos del sector del video-juego: una industria de 200 empresas y 3.000 trabajadores

Conclusiones

El trabajo encomiable que con gran esfuerzo y tesón ha realizado Iván, ha conseguido poner en el mapa de la industria a la industria del video-juego, siendo esta, una industria que genera más volumen económico que la industria del cine y la música juntas.

Además su trabajo se centra en externalizar y apoyar a las empresas españolas internacionalmente, trabajo que es de vital importancia para la expansión de esta industria en el mundo. Consiguiendo poner a España en el mapa de la industria de videojuegos a nivel mundial.