

# Valencia Indie Awards 2018



## Sobre los Organizadores

### [Valencia Indie Summit](#)

La organización de Valencia Indie Summit se encuentra formada por un comité de trabajo de miembros del [Cercle Valencià dels Videojocs](#), un grupo de trabajo multidisciplinar que pretende dinamizar el sector de los videojuegos, y que cuenta con la colaboración en la organización de [GameDevs Valencia](#), la [Asociación de Estudiantes de Videojuegos](#), y el inestimable apoyo e instalaciones de [LasNaves](#).

### [LasNaves](#)

Una entidad pública que depende del Ayuntamiento de València y que promueve la innovación urbana con una clara apuesta por las personas. Poniéndolas en el centro de la acción innovadora. Innovación social con un objetivo: mejorar directa o indirectamente la calidad de vida de todas y cada una de las personas en la ciudad de València de una manera no conocida o no implementada en la práctica. La entidad busca la innovación contando con la implicación activa de actores de las denominadas “cuatro hélices”: sector público, sector privado, sector académico/investigador y sociedad civil.

### [GameDevs Valencia](#)

Se trata de un grupo para todos los interesados en la industria del videojuego, bien sean artistas, programadores, diseñadores, productores, testers, community managers, media... GameDevs Meetup es una quedada informal donde conocer y charlar con profesionales de la industria del videojuego en Valencia. Un evento público y gratuito cuya única "restricción" es ser parte de la industria del videojuego (o quererlo ser).

### [Asociación de Estudiantes de Videojuegos](#)

La Asociación de Estudiantes de Videojuegos es una asociación sin ánimo de lucro de carácter estatal. Se trata de una organización intrínsecamente democrática y donde ningún miembro recibe ningún tipo de remuneración por su trabajo.

La Asociación de Estudiantes de Videojuegos, tal y como determinan sus estatutos, existe para dar cumplimiento entre otros a los siguientes objetivos: Dar cabida a todo aquel que quiera aprender a desarrollar videojuegos o se encuentre en activo en la industria, impulsar el desarrollo de videojuegos mediante el trabajo colaborativo, y favorecer el contacto entre los estudiantes de videojuegos y los profesionales del sector.