

EXPOSITORES



TAKASHI TOKITA

Productor Creativo de ONINAKI

TAKASHI TOKITA es el productor creativo de ONINAKI, el último título de Tokyo RPG Factory – el estudio SQUARE ENIX ® dedicado a combinar el carácter distintivo de los clásicos juegos de rol japoneses con la última tecnología para una nueva generación de jugadores.

Desde que se unió a Square Enix (Square) en 1986, después de trabajar en FINAL FANTASY, FINAL FANTASY LEGEND, etc., como diseñador gráfico, desarrolló FINAL FANTASY IV como diseñador de juegos. Tokita ha trabajado como director en diferentes títulos incluyendo CHRONO TRIGGER y PARASITE EVE.

Trabajó como supervisor durante los últimos 2 títulos de Tokyo RPG Factor: I AM SETSUNA y LOST SPHEAR, y luego formó parte del proyecto para ONINAKI desde su concepción.



CHRISTIAN ANDRADE

Director de Relaciones con Desarrolladores en Latin Epic Games

*Christian Andrade es Director de Relaciones con Desarrolladores en Latin Epic Games. Epic es una compañía de Videojuegos de Estados Unidos con base en Cary, North Carolina, fundada en 1991. Ha sido conocida por el desarrollo de la tecnología Unreal Engine, que ha impulsado sus títulos propios Fortnite, Unreal, Gears of War, Infinity Blade, y otros juegos. Ha sido premiada por la Guinness World Records como el "motor de videojuegos más exitoso del mundo". Es la compañía "padre" de la desarrolladora de videojuegos "Chair Entertainment", y estudios de videojuegos en Seattle, Guildford, Berlin, Tokyo, etc.

Como Director de Relaciones con Desarrolladores en Latinoamérica, Christian viaja por México, América del Sur y Central ayudando a desarrolladores de videojuegos a construir experiencias exitosas con Unreal Engine a través de apoyo técnico, entrenamiento y educación. Christian ha trabajado por más de quince años como programador de juegos y educador, ha desarrollado experiencias para celulares, AR/VR y PC para numerosos proyectos en empresas de muchos países de Latinoamérica.



STEVE SINGER

Vicepresidente de Relaciones con Publishers y Desarrolladores (PDR) en Nintendo para América Latina

Steve Singer es vicepresidente de relaciones con publishers y desarrolladores (PDR) en Nintendo para América Latina. Es responsable de liderar el negocio de terceros, incluyendo: supervisar las relaciones con los socios, la estrategia, el marketing, el soporte operativo y administrativo. Comenzó su carrera en Nintendo como Gerente General para América Latina en Nintendo. Antes de su cargo actual, Steve también fue vicepresidente de licencias.

Antes de unirse a Nintendo, Steve pasó más de una década trabajando en Whirlpool Corporation en muchas disciplinas: gestión de ventas, planificación comercial, negocios internacionales, incluidas tareas en América Latina, Singapur, Tailandia, Taiwán, Australia y Nueva Zelanda. Steve también fue vicepresidente de Whirlpool para Latinoamérica y presidente de Whirlpool Colombia.

Steve posee una doble licenciatura de la Universidad Estatal de Arizona en Marketing y Negocios Internacionales, y una maestría en Finanzas de la Universidad Estatal de Michigan. Es fanático de los deportes, prefiere el golf y el hockey sobre hielo, y le encanta viajar.

Los videojuegos favoritos de Steve son Fortnite, la serie Call of Duty y Legend of Zelda Breath of the Wild.



ALEX PALOMARES

Lidera el negocio de Desarrolladores y Operaciones de terceros en Nintendo para América

Alex Palomares lidera el negocio de Desarrolladores y Operaciones de terceros en Nintendo para América. Trabaja con socios internos y externos, para defender en nombre del negocio de software de terceros, incluyendo canales operativos de publicación física y digital, y establecer nuevas oportunidades de distribución y amplificación.

Se unió a Nintendo en 1999 como Representante Bilingüe de Servicio al Consumidor, tiene varios equipos, incluyendo marketing, división para Latinoamérica, logística inversa, operaciones, licencias y finalmente el grupo de relaciones con publishers y desarrolladores.

Alex estudió Estudios Interdisciplinarios en Bellevue College con énfasis en relaciones internacionales. Es padre de 6 y ávido fanático de los deportes.

Le encanta entrenar los equipos deportivos de sus hijos y servir a su comunidad. Actualmente jugando Apex Legends.

NINTENDO



SCOTT HAWKINS

Lidera el equipo de Relaciones con Desarrolladores en Nintendo para América,

Scott Hawkins lidera el equipo de Relaciones con Desarrolladores en Nintendo para América, trabajando con desarrolladores y publisher externos para ayudar a crear grandes juegos para las plataformas de Nintendo. Scott se unió a Nintendo en agosto de 2018, pero ha estado desarrollando, diseñando y produciendo juegos durante más de veinticinco años.

Antes de comenzar en Nintendo, Scott ocupó puestos de producción ejecutiva en las cuatro publishers más importantes (Activision, SEGA, Vivendi Games y Wargaming) y cofundó tres estudios independientes de desarrollo de videojuegos. Scott comenzó su carrera en entretenimiento interactivo como programador de investigador de programación trabajando en proyectos de reconocimiento de voz en Panasonic.

Scott tiene una licenciatura en Ciencias de la Computación de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de California, Santa Bárbara. Creó el concepto original para la franquicia de Karaoke Revolution y es el productor ejecutivo del videojuego The Voice. El videojuego favorito de Scott es Fortnite.