

# Prefacio

CoSECiVi nace como el principal evento de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego (SECiVi). En línea con el carácter multidisciplinar de la creación de videojuegos, CoSECiVi pretende ser un punto de encuentro entre investigadores de distintas disciplinas, desde las Humanidades a la Ingeniería, conectados por el interés en los videojuegos, ya sea como objeto de estudio o instrumento a través del cual alcanzar otros fines. Se pretende así facilitar la colaboración y el descubrimiento de sinergias entre grupos de investigación que, por pertenecer a comunidades científicas diferentes, no suelen coincidir en foros científicos. Y precisamente para favorecer ese conocimiento mutuo, además de trabajos regulares y emergentes, en el Congreso se ha incluido una categoría de divulgación de trabajos relevantes ya publicados con resúmenes de trabajos que se consideren relevantes para la comunidad SECiVi.

Las actas de este primer CoSECiVi son un reflejo de esta voluntad multidisciplinar, y junto a un número mayoritario de trabajos provenientes de distintas áreas de la Informática, se incluyen también trabajos en arte y videojuegos, traducción de videojuegos o videojuegos y artes escénicas.

La SECiVi busca también convertirse en un punto de referencia para la industria del videojuego por lo que se refiere a la investigación y el desarrollo en este campo. Para favorecer dicho encuentro, CoSECiVi se ha organizado como un evento satélite de la Gamelab Conference, la feria profesional de videojuegos más importante de España, y que se celebró en Barcelona inmediatamente después. Además de a través de un evento conjunto de networking, esta colaboración se concretó en la inclusión de una mesa redonda sobre financiación de proyectos europeos organizada por SECiVi dentro de la programación de Gamelab.

Los organizadores del CoSECiVi 2014 damos las gracias a Gamelab por las facilidades que nos han dado y confiamos en que este sea el primero de una larga y fructífera serie de eventos sobre el apasionante mundo de los videojuegos.

Junio 2014

David Camacho  
Marco Antonio Gómez Martín  
Pedro Antonio González Calero