

Sofía Battegazzore

software and game producer



Sofía Battegazzore es emprendedora y productora de videojuegos. Tiene más de 15 años de experiencia en desarrollo de videojuegos y contenido digital y una amplia red de contactos en la industria.

Durante más de una década dirigió Powerful Robot Games, un estudio de video juegos pionero en América Latina, donde creó proyectos para compañías como Pixar, Lucasfilms, Cartoon Network, Disney y Warner Bros. entre otros.

Además del rol de productora, ha trabajado extensamente como Directora de Arte, tanto en desarrollo de software como en publicidad, Gerencia de Proyectos, Diseño de interfaz de usuarios y atención al cliente, dirigiendo equipos presenciales así como remotos.

En el presente dirige su nuevo estudio, Payana Games, y ha trabajado en proyectos como la app para Guitarras Loog, Tiny Giant Leaps y el juego de Paleo Detectives (en desarrollo).

Además es docente en la carrera de Animación y Videojuegos de la ORT y pertenece al directorio de la CAVI (Cámara Uruguaya de Video Juegos).

Sus videojuegos han sido expuestos en museos y eventos en EEUU, Europa, Japón, Australia y destacados en medios tales como The New York Times, The Wall Street Journal, Wired, CNN, BBC, El País y MIT Technology Review.

Sofía Battegazzore

software and game producer

experiencia

2018 - Crea Payana Games

- Integra el directorio de la (CAVI) Cámara Uruguaya de Video Juegos

2017 - Desarrollo de la app Loog Guitars para iOS y android

- Trabaja como productora para Ingenious Softworks.

2016 - Consultoría y creación de curso sobre Videojuegos para el Ministerio de Economía de El Salvador.

- Premio Dinatel para la realización de un Videojuego para niños, sobre inteligencia emocional: Tiny Giant Leaps.

2012 - 2018 - Docente en la Licenciatura en Animación y Videojuegos, Universidad ORT Uruguay

- Producción Independiente de Videojuegos

2002 - 2012 - CEO, Powerful Robot Games

2000 - 2001 - Diseño Gráfico freelance para diversos clientes y revistas de moda.

1993 - 1999 - Agencia de Publicidad 4ojos, Departamento de Arte.

- 1993 - Agencia de Publicidad Viceversa Young & Rubicam, Departamento de Arte.

proyectos destacados

De más e sesenta juegos producidos en todos estos años estos son algunos ejemplos:

Para Loog Guitars: una app para niños con herramientas y minijuegos para acompañar el aprendizaje con esta original guitarra de tres cuerdas. (2017). Ver [link](#).

Sofía Battegazzore

software and game producer

Para De La Raíz Films “El juego de Buscaespecies” sobre la fauna autóctona del Uruguay (2015). Juego de aventuras, con elementos educativos sobre la fauna y el cuidado del ambiente, realizado para las tablets de Plan Ceibal (android). Ver [video](#).

Para Cartoon Network el juego “Adventure Time, Legends of Ooo - Episode I: The Big Hollow Princess” que llega a la lista de los top 5 más jugados en iOS (2011). Producción, diseño y guión original para el primer episodio y motor del juego de aventuras para iPhone. Ver [link](#).

Para Warner Bros. Scooby Doo - Crystal Cove Online (2011) - Juego RPG episódico, actualizado semanalmente con contenido basado en los capítulos televisados en el que Shaggy y Scooby exploran Crystal Cove y resuelven misterios. Ver [video](#).

Para Cartoon Network el juego “Big Fat Awesome House Party” - Un juego online masivo basado en la serie Fosters Home for Imaginary Friends con nuevos contenidos mensuales, minijuegos y coleccionables. Luego de 8 meses de producción, el juego se publicó en mayo del 2006 y fue actualizado mensualmente. Fue tan popular que en mayo del 2007 Cartoon Network anunció que el juego continuaría por 6 meses más, generando más de 13 millones de cuentas de jugadores.

educación

Primaria y Secundaria en el Liceo Francés.

1984 - Bachillerato Arquitectura en la enseñanza uruguaya.

- Bachillerato Filosofía y Letras en la enseñanza francesa.

1985 - Cursa tres años de Facultad de Arquitectura y luego dos años en el Centro de Diseño Industrial.

2001 - Cursa un año en la Escuela de Cine del Uruguay (ECU).

Estudios de música (piano, flauta dulce y flauta travesa).

Conocimientos de fotografía, pintura y escultura, obteniendo algunos premios y exhibiciones.

Sofía Battegazzore

software and game producer

2015 - Design and Development of Games for Learning, sobre video juegos para la educación.

idiomas

Español - Nativo

Francés - Nativo

Inglés - Muy fluido

Italiano - Muy fluido.

Perfil de [Linkedin](#).