

EURÍDICE CABAÑES



Doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid Cum Laude Mención Internacional con la tesis titulada “La Tecnología en las fronteras”. Es actualmente profesora en el máster de Diseño Tecnopedagógico en la Universidad Isabel I de Castilla y en la maestría en Comunicación y Humanidades Digitales de la Universidad del Claustro de Sor Juana.

Cuenta con más de cincuenta publicaciones, entre las que cabe destacar el libro *El aprendizaje en juego*. Ha sido directora de la Fábrica Digital El Rule de la Secretaría de Cultura de la CDMX; parte del equipo curatorial en *TransitioMX_06* y asesora y colaboradora con el Centro Multimedia del CENART. Actualmente es CEO de ARSGAMES. Diseña videojuegos que experimentan con la interfaz: *Audiogames*; videojuegos educativos: *Enova*; videojuegos radicales: *Homozzaping*; y videojuegos independientes como *Grotto*, ganador del primer premio del Programa por la Innovación del Desarrollo del Videojuego en España.