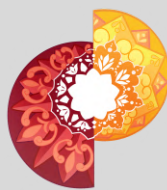


**JUN
2026**

ASoDEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



igda
COSTA RICA



CIDeV
Comunidad Interuniversitaria
de Desarrollo de Videojuegos

6.^a
EDICIÓN

NEWSLETTER COMUNIDAD VIDEOJUEGOS COSTA RICA

PARTICIPÁ EN EL SORORA GAME JAM

APORTADO POR CIDeV

ANTES CONOCIDO COMO EL WOMEN GAME JAM CR, EL SORORA GAME JAM ABRE NUEVAMENTE SU ETAPA DE INSCRIPCIÓN.

ESTA JAM ESTÁ DIRIGIDA A MUJERES, MUJERES TRANS Y PERSONAS NO BINARIAS QUE BUSQUEN UNA EXPERIENCIA INCLUSIVA Y CREATIVA.

ESTÁ ABIERTA A PERSONAS DE CUALQUIER NIVEL Y ÁREA DE ENFOQUE. PUEDES INSCRIBIRTE CON UN EQUIPO YA FORMADO O DE MANERA INDIVIDUAL; EL EQUIPO ORGANIZADOR SE ENCARGARÁ DE EMPAREJARTE CON OTRAS PERSONAS QUE SE ADAPTEN A TU PERFIL.

QUIERO AGRADECER AL EQUIPO DE **LIIT-UNED, CIDeV Y TEC** POR EL TRABAJO QUE REALIZAN CADA AÑO PARA IMPULSAR ESTE TIPO DE INICIATIVAS Y SEGUIR FORTALECIENDO UNA INDUSTRIA MÁS DIVERSA E INCLUSIVA.



[LINK PARA INSCRIPCIÓN](#)

PRÁCTICAS PROFESIONALES VERITAS

¿TU EMPRESA ESTÁ INTERESADA EN RECIBIR ESTUDIANTES EN PRÁCTICA PROFESIONAL?

LA UNIVERSIDAD VERITAS MANTIENE ABIERTA LA INSCRIPCIÓN PARA EMPRESAS E INSTITUCIONES QUE DESEEN OFRECER ESPACIOS DE PRÁCTICA PROFESIONAL SUPERVISADA A ESTUDIANTES DE CARRERAS COMO ANIMACIÓN DIGITAL, CINE & TV, ARQUITECTURA, DISEÑO PUBLICITARIO, DISEÑO DE PRODUCTOS, DISEÑO DEL ESPACIO INTERNO Y FOTOGRAFÍA.

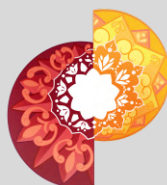
ES UNA EXCELENTE OPORTUNIDAD PARA CONECTAR CON NUEVO TALENTO, APOYAR LA FORMACIÓN DE FUTUROS PROFESIONALES Y FORTALECER EL VÍNCULO ENTRE LA ACADEMIA Y LA INDUSTRIA.

SI ESTÁN INTERESADOS, PUEDEN COMPLETAR EL FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN. EL EQUIPO DE PRÁCTICAS PROFESIONALES DE LA UNIVERSIDAD VERITAS REVISARÁ LA INFORMACIÓN Y SE PONDRÁ EN CONTACTO CON LA EMPRESA PARA CONTINUAR EL PROCESO.

[LINK AL FORMULARIO](#)

**JUN
2026**

ASoDEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



igda
COSTA RICA



CIDEV
Comunidad Interuniversitaria
de Desarrollo de Videojuegos

**6.^a
EDICIÓN**

JUEGOS TICOS EN EL NEXT FEST

FELICITAMOS A LOS EQUIPOS COSTARRICENSES QUE PARTICIPARON EN EL STEAM NEXT FEST DEL 15 AL 22 DE JUNIO. AUNQUE EL FESTIVAL YA TERMINÓ, TODAVÍA PODEMOS APOYAR ESTOS PROYECTOS: PRUEBEN SUS DEMOS Y AGRÉGUELOS A SU WISHLIST.



PANZER PLANET

DESARROLLADOR: TUANIS APPS

¡PREPÁRATE, EQUIPA TU ARSENAL Y SOBREVIVE A FRENÉTICAS BATALLAS EN LA ARENA, REPLETAS DE MEJORAS EXPLOSIVAS, ARMAS DEVASTADORAS Y UN CAOS CONSTANTE DE BULLET HELL!

[LINK PARA JUGAR DEMO Y WISHLIST](#)



B.O.B.Y'S JOURNEY

DESARROLLADOR: DON'T BE SCAREED

SIGUE EL VIAJE DE UN ROBOT EN BUSCA DE LA ISLA ESPIRITUAL, DONDE ESPERA ENCONTRAR LA CLAVE PARA BRINDAR UN APOYO EMOCIONAL GENUINO MIENTRAS SANA Y SE TRANSFORMA DESDE SU INTERIOR.

[LINK PARA JUGAR DEMO Y WISHLIST](#)

JUEGOS TICOS EN EL LAGS SHOWCASE

APORTADO POR CIDEV

UNA VEZ MÁS COSTA RICA PRESENTA UNA OFERTA FUERTE AL MUNDO, EN ESTA OCASIÓN CON 4 JUEGOS COSTARRICENSES QUE TUVIERON PRESENCIA EN EL LATIN AMERICAN GAMES SHOWCASE, EDICIÓN DE VERANO 2026.

LOS JUEGOS MOSTRADOS FUERON GUNNY ASCEND, TEEKO, THE BIRDSONG TREE Y LA MENCIÓN A LOG AND CHUPACABRA EN LA SECCIÓN DE JUEGOS GALARDONADOS DEL GAME JAM. DEJAMOS POR ACÁ LOS ENLACES CON LOS TIEMPOS EN LOS QUE SE MENCIONAN NUESTROS JUEGOS, PARA SU DISFRUTE Y CELEBRACIÓN:

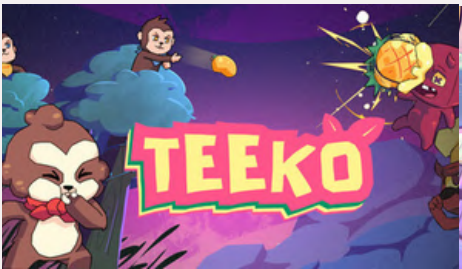


GUNNY ASCEND

SUNNA ENTERTAINMENT

[LINK A PÁGINA DE STEAM](#)

[LINK PARA VER SEGMENTO](#)



TEEKO

RIPE RENDER

[LINK A PÁGINA DE STEAM](#)

[LINK PARA VER SEGMENTO](#)

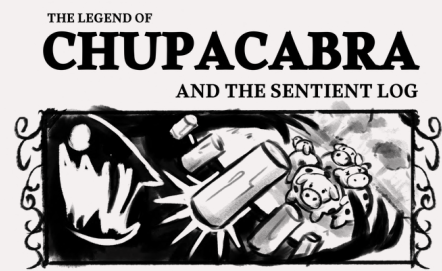


THE BIRDSONG TREE

HONGO NEÓN

[LINK A PÁGINA DE STEAM](#)

[LINK PARA VER SEGMENTO](#)



LOG AND CHUPACABRA

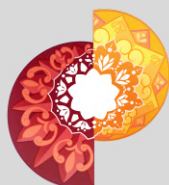
TRONQUITO GAMES

[LINK A PÁGINA DE ITCH.IO](#)

[LINK PARA VER SEGMENTO](#)

**JUN
2026**

ASoDEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



igda[®]
COSTA RICA



CIDEV
Comunidad Interuniversitaria
de Desarrollo de Videojuegos

6.^a
EDICIÓN

LA DEMO DE TEEKO YA SE ENCUENTRA DISPONIBLE EN STEAM!

EMBÁRCATE EN UNA AVENTURA POR LAS SIETE PROVINCIAS DE COSTA RICA COMO TEEKO, UN ADORABLE PEREZOSO CON LA MISIÓN DE DERROTAR A LAS GIGANTESCAS MÁSCARAS DESCONTROLADAS DEL TRADICIONAL DÍA DE LAS MASCARADAS.

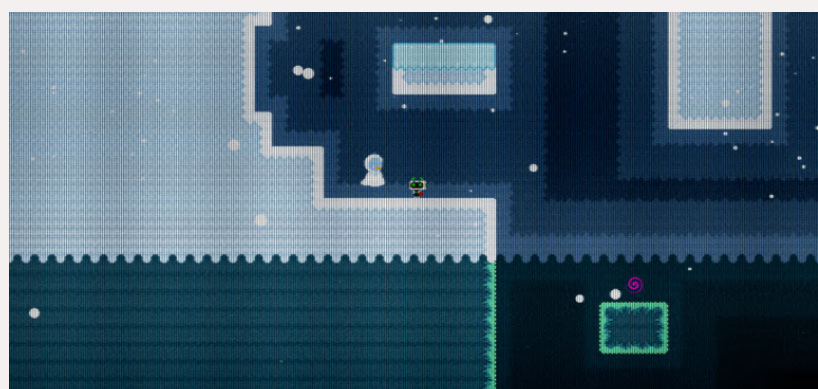
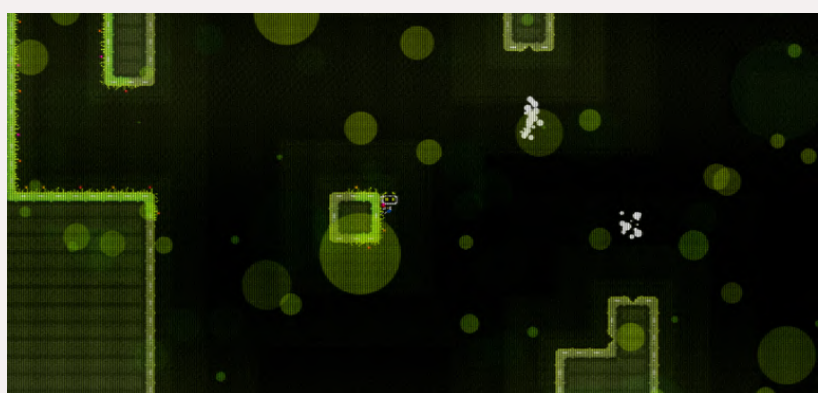
EL JUEGO, RECIENTEMENTE AGREGADO AL CATÁLOGO DE ESENCIAL COSTA RICA FUE DESARROLLADO POR RIPE RENDER YA ESTÁ EN STEAM PARA JUGARLO Y AGREGARLO A TU LISTA DE DESEOS, ASÍ PODRÁS ESTAR ATENTO DEL LANZAMIENTO.

FELICITO PERSONALMENTE AL EQUIPO DE UN JUEGO QUE TUVE LA DICHA DE VER CRECER POR MÁS DE TRES AÑOS POR UN EXCELENTE TRABAJO



[LINK AL JUEGO](#)

LANZAMIENTO OFFICIAL DE B.O.B.Y'S JOURNEY EN STEAM!



ESTE DESAFIANTE JUEGO DE PLATAFORMAS DE PRECISIÓN PONE A PRUEBA TUS HABILIDADES A LO LARGO DE 13 NIVELES DE DIFICULTAD CRECIENTE, REPLETOS DE PLATAFORMAS MÓVILES, SUPERFICIES QUE DESAPARECEN Y MECÁNICAS ÚNICAS QUE TE OBLIGARÁN A MANTENERTE SIEMPRE ALERTA. CADA NIVEL INTRODUCE NUEVOS RETOS QUE EXIGEN PRECISIÓN, REFLEJOS Y CAPACIDAD DE ADAPTACIÓN.

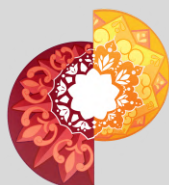
B.O.B.Y.'S JOURNEY FUE DESARROLLADO POR DON'T BE SCAREED Y PUBLICADO POR BEAR SNEEZE. ADEMÁS, MARCA EL PRIMER LANZAMIENTO QUE ANUNCIAMOS OFICIALMENTE A TRAVÉS DE ESTE NEWSLETTER, LO QUE HACE MUY ESPECIAL VERLO SER LANZADO EN STEAM.

¡MUCHÍSIMAS FELICIDADES AL EQUIPO DESARROLLADOR! TUVE LA OPORTUNIDAD DE JUGARLO Y PUEDO DECIR QUE ES UN JUEGO REALMENTE DIVERTIDO, CON UNA HISTORIA PROFUNDA, DE LA CUAL MI ÚNICA QUEJA ES NO TENER PODER MÁS. ¡LES DESEAMOS MUCHÍSIMO ÉXITO EN SU LANZAMIENTO!

[LINK AL JUEGO](#)

JUN
2026

ASODEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



igda®
COSTA RICA



CIDeV
Comunidad Interuniversitaria
de Desarrollo de Videojuegos

6.^a
EDICIÓN

DESAYUNO DE DESARROLLADORES



UNA EXCELENTE PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD Y UN ESPACIO DE INTERCAMBIO MUY VALIOSO ENTRE ESTUDIOS, DESARROLLADORES INDEPENDIENTES Y PERSONAS INTERESADAS EN LA INDUSTRIA.

PRÓXIMO DESAYUNO:

4 DE JULIO

9:00 A.M. – 11:30 A.M.

 **CAFÉ ROJO**

JUEGO MOSTRADO EN LA PORTADA:
CAT DISTRIBUTION SYSTEM

REUNIÓN TICOS A GAMESCOM

SI VAS A ASISTIR A GAMESCOM DEV ESTE AÑO,
¡NOS ENCANTARÍA VERTE ANTES DEL VIAJE!

NOS ESTAREMOS REUNIENDO EL JUEVES 16 DE JULIO EN EL JARDÍN DE LOLITA PARA COMPARTIR, CONOCERNOS, CONVERSAR SOBRE LA FERIA Y CONECTAR CON OTROS COSTARRICENSES QUE TAMBIÉN ESTARÁN PRESENTES EN COLONIA.

16 DE JULIO

6:00 P.M. – 8:00 P.M.

 EL JARDÍN DE LOLITA, ESCALANTE



DOCUMENTAL VIDEOJUEGA

AUDIOVISUALES UNED

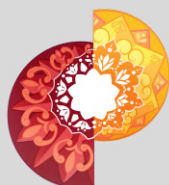


UNA PRODUCCIÓN DE AUDIOVISUALES UNED SOBRE MUJERES Y VIDEOJUEGOS: UN TRABAJO CORAL QUE PERMITE ESCUCHAR DISTINTAS VOCES Y ADENTRARSE EN LA VIDA DE LAS PROTAGONISTAS EN DIFERENTES FACETAS COMO GAMERS, PROFESIONALES Y ACÁDEMICAS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

[LINK AL DOCUMENTAL PARA SU DISFRUTE](#)

JUN
2026

ASODEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



igda®
COSTA RICA



CIDeV
Comunidad Interuniversitaria
de Desarrollo de Videojuegos

6.^a
EDICIÓN

LOOTARA – VISIBILIDAD EN MERCADOS BRASILEÑOS

APORTADO POR PRESIDENCIA ASODEV

LOOTARA (PRESS-START.LIVE) ES UN SERVICIO QUE CONECTA DESARROLLADORES CON CREADORES DE CONTENIDO. EL SERVICIO ES **GRATUITO** Y ESTÁ DISPONIBLE PARA JUEGOS **PUBLICADOS EN STEAM**. FUNCIONA DE LA SIGUIENTE MANERA: EL DESARROLLADOR CREA UNA CUENTA Y AÑADE SUS JUEGOS, AL AÑADIR EL ENLACE A STEAM SE CARGAN AUTOMÁTICAMENTE LOS DATOS DE LA PÁGINA Y SE HABILITA UN ESPACIO PARA QUE EL DESARROLLADOR PUEDA SUMINISTRAR KEYS PARA DISTRIBUCIÓN.

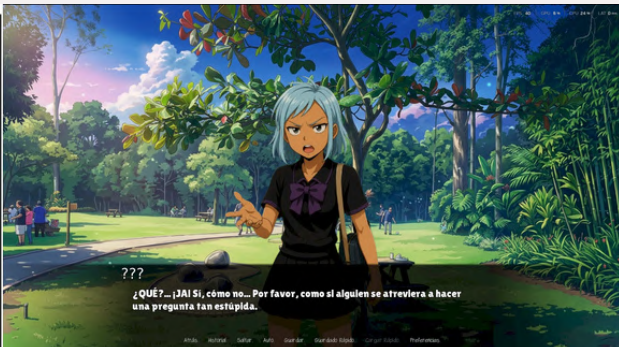
LOOTARA UTILIZA UN ALGORITMO PARA BUSCAR CREADORES DE CONTENIDO AFINES AL PROYECTO Y CADA UNO PUEDE SOLICITAR UNA KEY, EL DESARROLLADOR PUEDE APROBAR ESTAS SOLICITUDES Y AL HACERLO EL CREADOR TIENE UN TIEMPO LIMITADO PARA CREAR CONTENIDO DEL JUEGO.

NOTAS IMPORTANTES: EN ESTE MOMENTO LA MAYORÍA DE CREADORES DISPONIBLES SON DE BRASIL, POR LO QUE ES ALTAMENTE RECOMENDABLE QUE LOS JUEGOS ESTÉN DISPONIBLES EN PORTUGUÉS. SI ERES CREADOR DE CONTENIDO, PUEDES REGISTRARTE TAMBIÉN EN ESE ROL. EL SERVICIO PERMITE PAGAR UNA TARIFA DE APROXIMADAMENTE \$500 CON LA CUAL SE LANZA UNA CAMPAÑA DE VISUALIZACIÓN QUE PONE EL JUEGO FRENTE A MÁS CREADORES. IDEAL PARA CAMPAÑAS DE LANZAMIENTO.

[LINK AL SERVICIO](#)

COMPARATIVA VISUAL PARA EL AÑO DE EVOLUCIÓN DE THE VOYNICH PROJECT

APORTADO POR LEOSHIRO



THE VOYNICH PROJECT, NOVELA VISUAL ROMÁNTICA ESTILO ANIME DESARROLLADA POR LEOSHIRO, CUMPLE UN AÑO DE DESARROLLO.

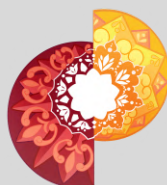
EN ESTA COMPARATIVA SE PUEDE APRECIAR LA EVOLUCIÓN DEL PROYECTO EN SU APARTADO VISUAL, INTERFAZ, DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y PRESENTACIÓN GENERAL, JUNTO CON MEJORAS IMPORTANTES EN MÚSICA, PROGRAMACIÓN Y EXPERIENCIA DE USUARIO RUMBO A SU LANZAMIENTO EN STEAM.

[LINK A LA IMAGEN EN TAMAÑO COMPLETO](#)

[LINK A PÁGINA DE STEAM](#)

JUN
2026

ASODEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



igda®
COSTA RICA



CIDeV
Comunidad Interuniversitaria
de Desarrollo de Videojuegos

6.^a
EDICIÓN

GANADOR BECA GAMESCOM 2026

APORTADO POR PRESIDENCIA ASODEV



¡FELICITAMOS A IGNACIO RIVERA, GANADOR DE LA BECA PARA ASISTIR A GAMESCOM!

NOS ALEGRA VER A MÁS TALENTO COSTARRICENSE REPRESENTANDO AL PAÍS EN UNO DE LOS EVENTOS MÁS IMPORTANTES DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS.

ESPERAMOS TENER MÁS OPORTUNIDADES COMO ESTA PARA OFRECER EN EL FUTURO.

UN MENSAJE DE ASODEV

APORTADO POR PRESIDENCIA ASODEV (RODOLFO MORA)

YA PASARON 6 MESES DESDE QUE INICIAMOS NUESTRA GESTIÓN A CARGO DE LA ASODEV. EN ESTE TIEMPO UNA DE LAS PRINCIPALES PREOCUPACIONES EN LA QUE HEMOS TRATADO DE CONCENTRAR NUESTROS ESFUERZOS HA SIDO VISIBILIZAR MEJOR LO QUE LA ASOCIACIÓN HACE. POR ESO EL DÍA DE HOY QUIERO HACER UNA PAUSA Y COMPARTIR ALGUNOS DE NUESTROS PRINCIPALES PROYECTOS:

NEWSLETTER

UNO DE LOS PROYECTOS MÁS IMPORTANTES QUE LANZAMOS EN ESTA ADMINISTRACIÓN LO ESTÁS LEYENDO. **ESTE NEWSLETTER**, INICIATIVA DE **ARIANA PHILLIPS**, QUIEN FUNGE COMO SECRETARIA EN LA JUNTA DIRECTIVA, BUSCA **VISIBILIZAR Y TRANSPARENTAR** MEJOR NUESTROS PROCESOS A LOS ASOCIADOS Y A TODA LA COMUNIDAD. EL NEWSLETTER SE PUBLICA **CADA MES** Y REÚNE LAS NOTICIAS E HITOS MÁS IMPORTANTES DE LOS ÚLTIMOS 30 DÍAS. ALGUNOS SE REPITEN, PORQUE SON COSAS QUE TOMAN MÁS DE UN MES EN LLEVARSE A CABO. ESTA HERRAMIENTA NOS HA PERMITIDO DARLE PROTAGONISMO A LAS DIFERENTES PERSONAS QUE ESTÁN TENIENDO UN IMPACTO POSITIVO EN EL DÍA A DÍA, COMO PARTICIPAR EN SHOWCASES IMPORTANTES, GANAR CONCURSOS Y LANZAR JUEGOS.

EVENTOS B2C

OTRO PROYECTO MUY IMPORTANTE PARA MÍ Y QUE SIGUE EN CURSO ES LA COORDINACIÓN DE LAS DELEGACIONES EN EVENTOS MASIVOS. A ESTE LE LLAMAMOS **EVENTOS B2C**. SI HAS PARTICIPADO DE ALGUNA DE ESTAS DELEGACIONES HABRÁS NOTADO QUE ES UN PROCESO UN POCO MÁS INVOLUCRADO DE LO QUE PARECE. LA RAZÓN POR LA QUE ESTE PROYECTO INVOLUCRA TANTO SEGUIMIENTO ES PORQUE QUEREMOS FOMENTAR UNA CULTURA DE PONER EL MEJOR PIE AL FRENTE DE ESTAS ACTIVIDADES. SÍ, EL ESPACIO ES GRATUITO, PERO IR A UN EVENTO DE ESTOS REQUIERE **INVERSIÓN Y PLANEACIÓN**. POR ESO LES INSISTIMOS TANTO EN QUE LLEVEN OBJETIVOS CLAROS Y QUE PREPAREN MATERIAL Y EQUIPO. NUESTRA META ES **CREAR CAPACIDADES EN LA COMUNIDAD**. ESTE PROYECTO LO INICIÉ YO HACE YA VARIOS AÑOS, PERO ACTUALMENTE **AGUSTÍN PIEDRA** ES QUIEN LO LIDERA Y HA ELEVADO LA PLANEACIÓN Y EJECUCIÓN EN FORMAS QUE YO NO HABÍA PODIDO.

INVENTARIO DE JUEGOS NACIONALES

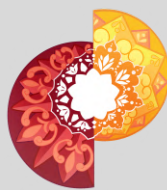
EL INVENTARIO ES POSIBLEMENTE EL PROYECTO MÁS AMBICIOSO QUE TENEMOS EN ESTE MOMENTO. ARIANA, EDUARDO Y YO CONVERSAMOS HACE YA UN AÑO SOBRE LA **MEMORIA HISTÓRICA** (O FALTA DE) DE LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS COSTARRICENSE. PRODUCTO DE ESTO PLANTEAMOS COMO SOLUCIÓN LEVANTAR UN INVENTARIO Y HACER UNA FICHA POR CADA VIDEOJUEGO HECHO EN COSTA RICA. ESTE TRABAJO AVANZA LENTO, YA TENEMOS UNA LISTA BASTANTE COMPLETA DE JUEGOS, PERO NOS VA A TOMAR **MUCHO TIEMPO**, POSIBLEMENTE AÑOS, HACER TODAS LAS FICHAS. TENEMOS UN FORMATO DE FICHA CORTA, HEMOS HECHO ALGUNAS PARA ALGUNOS LANZAMIENTOS, Y UNA VERSIÓN EXTENDIDA QUE INCLUYE UNA ENTREVISTA AL DESARROLLADOR CON INFORMACIÓN MÁS PROFUNDA. NUESTRO PLAN EN ESTE MOMENTO ES AVANZAR CON LAS FICHAS CORTAS Y HACERLE UNA A TODOS LOS JUEGOS. LUEGO POCO A POCO IR EXTENDIÉNDOLAS. TU JUEGO POSIBLEMENTE APARECERÁ ENTRE LAS FICHAS, NO ES NECESARIO QUE LO ENVÍES, TAN PRONTO NOS ENTERAMOS DE UN TÍTULO QUE NO CONOCÍAMOS LO AÑADIMOS DE INMEDIATO A NUESTRA LISTA DE CONTROL INTERNO.

BECAS

LAS **BECAS GDC** Y LA **COMISIÓN DE BECAS** DE ASODEV ES UN PROCESO PERMANENTE QUE SE ENFOCA EN MEDIAR Y CONVOCAR TODAS LAS OPORTUNIDADES DE BECAS QUE NOS LLEGAN. PRINCIPALMENTE RECIBIMOS CONVOCATORIAS DE LA **FEDERACIÓN LATINOAMERICANA DE VIDEOJUEGOS**, AUNQUE HEMOS MEDIADO TAMBIÉN ALGUNAS OTRAS OPORTUNIDADES COMO EL LATAM BIZ. LA PRINCIPAL DE ESTAS BECAS ES LA DEL GAME DEVELOPERS CONFERENCE QUE SE CELEBRA ANUALMENTE. ESTA COMISIÓN SE HA ENCARGADO DESDE QUE SE FUNDÓ LA ASOCIACIÓN DE DISEÑAR LA CONVOCATORIA, EVALUAR LAS APLICACIONES, ASIGNAR LAS BECAS Y COORDINAR LAS DELEGACIONES. ACTUALMENTE LA COMISIÓN LA PRESIDIO YO Y PARTICIPAN **EDUARDO RAMÍREZ Y DANIEL RODRÍGUEZ**.

JUN
2026

ASODEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



igda®
COSTA RICA



CIDeV
Comunidad Interuniversitaria
de Desarrollo de Videojuegos

6.^a
EDICIÓN

DESAYUNOS

Y SEGURAMENTE EL PROYECTO QUE MÁS CONOCES ES EL DE LOS **DESAYUNOS DE LA COMUNIDAD**. ESTE FUE EL PRIMER PROYECTO DE LA ASOCIACIÓN, INCLUSO EN SU MOMENTO RECIBÍO APOYO DEL MINISTERIO DE CULTURA CUANDO NOS FINANCIABAN UNOS CAFECITOS EN LUNA ROJA EN BARRIO ESCALANTE. ESTE PROYECTO HA CAMBIADO MUCHAS VECES, LO HEMOS SUSPENDIDO POR TEMPORADAS Y RETOMADO. UN TIEMPO YO ESTUVE ORGANIZANDO DESAYUNOS VIRTUALES DURANTE LA PANDEMIA EN NUESTRO DISCORD, ESOS TENÍAN CHARLAS. ACTUALMENTE LOS DESAYUNOS ESTÁN A CARGO DE **EDUARDO RAMÍREZ Y JHOEL GONZÁLEZ** Y SE ESTÁN HACIENDO **TODOS LOS MESES SIN FALTA EN CAFÉ ROJO** EN BARRIO AMÓN, GRACIAS AL APOYO INVALUABLE DE MI ESTIMADO **JIMMY**.

¿QUÉ SIGUE?

MI PRINCIPAL PREOCUPACIÓN, ES QUE EL PANORAMA JURÍDICO EN COSTA RICA PARA EMPRENDIMIENTOS DE ECONOMÍA NARANJA ES DEMASIADO CONFUSO Y CONTRADICTORIO. DESDE QUE INICIÉ MI GESTIÓN HE TENIDO VARIAS REUNIONES CON EL OBJETIVO DE ACLARAR VARIOS ASPECTOS DE CÓMO EL MARCO JURÍDICO NACIONAL NOS APLICA, ESTO TIENE IMPLICACIONES EN TEMAS DE IMPUESTOS, REGISTRO NACIONAL, TRÁMITES Y FIGURAS JURÍDICAS. YA ESTAMOS LLEGANDO A UN PUNTO DONDE ENTENDEMOS RAZONABLEMENTE BIEN DÓNDE SE UBICA LA MAYORÍA DE NUESTRAS EMPRESAS. LA MEJOR FIGURA JURÍDICA PARA NOSOTROS (LA S.A. O LA S.R.L.). CÓMO DECLARAR IMPUESTOS DE LAS VENTAS QUE GENERAMOS EN TIENDAS DIGITALES (FACTURA DE EXPORTACIÓN PARA VENTAS EN STEAM O SIMILARES, HAY QUE DECLARAR LAS FACTURAS PERO NO PAGAN IVA PORQUE LAS EXPORTACIONES NO ESTÁN GRAVADAS, Y TODO LO QUE GENERAMOS ENTRA EN EL RÉGIMEN ORDINARIO DE RENTA, ESE HAY QUE DECLARARLO NORMALMENTE). AÚN NOS FALTAN DOS ELEMENTOS CLAVE QUE NECESITAMOS DILUCIDAR, TEMAS DE PATENTES PARA COMERCIOS VIRTUALES, Y EL TEMA DE LA CCSS PARA EMPRENDIMIENTOS QUE NO HAN ALCANZADO SOSTENIBILIDAD ECONÓMICA. MI ENFOQUE EN LOS PRÓXIMOS MESES ES TRABAJAR ESOS DOS PUNTOS, INFORMARNOS SOBRE CÓMO SE MANEJA EN OTROS SECTORES, LEERNOS LEYES, ASESORARNOS.

TODO ESTO LO QUEREMOS SISTEMATIZAR, AÚN NO ESTOY SEGURO DE CÓMO LOGRAREMOS ESO, PERO EN MI MENTE, EN LA PÁGINA DE ASODEV HABRÁ UNA SECCIÓN DE MARCO JURÍDICO EN DONDE ENCONTRARÁS UNA GUÍA PASO A PASO DE CADA PROCESO Y TRÁMITE RELEVANTE QUE VAYAMOS RESOLVIENDO. CONFORME SE ACLAREN LOS NUBLADOS DEL DÍA ESTO IRÁ AGARRANDO FORMA.

QUÉ NO SIGUE

LA **EXPOVIT**. LA EXPO NO SIGUE, AL MENOS ESTE AÑO. QUIENES CONOCEN ESA HISTORIA SABRÁN QUE ORIGINALMENTE SE LLAMABA LA **MUESTRA NACIONAL DE VIDEOJUEGOS** Y QUE FUE CREADA HACE MUCHOS AÑOS POR OTRO COLEGA, ANTES DE QUE EXISTIERA LA ASODEV. YO LA ASUMÍ EN 2018 Y EN 2019 LE CAMBIÉ LA MARCA A EXPOVIT. CON APOYOS VARIOS LOGRAMOS PRODUCIR 5 EDICIONES DE LA EXPO, MI OBJETIVO CON LA EXPO ERA DAR UNA VENTANA A JUEGOS TICOS PARA PÚBLICO NACIONAL, ESO NUNCA SE LOGRÓ. DURANTE LA PANDEMIA PIVOTEAMOS HACIA B2B Y NO NOS FUE TAN MAL, PERO EL ESFUERZO QUE REQUIERE ORGANIZAR UN B2B ES CONSIDERABLE Y LA EXPO NO TIENE RECURSOS, NI YO PUEDO FINANCIAR ALGO ASÍ CON MI SALARIO DE PROLETARIO.

LA QUINTA EDICIÓN LA CERRAMOS CON PÉRDIDAS MONETARIAS Y MORALES. NO FUE GRAVE PERO ERA CLARO QUE LA EXPO NO ESTABA CUMPLIENDO Y OTRO FACTOR SE PRESENTÓ QUE HACÍA QUE LA EXPO NO TUVIERA SENTIDO: **EL KURI FEST**. DESPUÉS DE LA PANDEMIA NOS SENTAMOS A CONVERSAR CON LOS COLEGAS DE **NIRVANA PRODUCCIONES** QUIENES NOS ABRIERON SUS PUERTAS Y NOS PROMETIERON ACOMPAÑARNOS EN LOS EVENTOS DE ELLOS, PROMESA QUE HAN CUMPLIDO Y MUCHO MÁS. EN DOS AÑOS EL PROYECTO DE **EVENTOS B2C** ALCANZÓ Y SUPERÓ SIGNIFICATIVAMENTE EL IMPACTO QUE LA EXPO HABÍA TENIDO EN LAS 5 EDICIONES QUE PRODUJE. NO ME DUELE PONER EN HIELO LA EXPOVIT, LAS EDICIONES QUE PRODUJE FUERON BUENAS, PERO TENEMOS UN OBJETIVO Y LO ESTAMOS CUMPLIENDO CON OTRO PROYECTO, NUESTRAS ENERGÍAS ESTÁN ENFOCADAS EN ESE Y **HA VALIDO 100% LA PENA**. POR AHORA VOY A CONSERVAR LA MARCA Y QUIZÁS VUELVA CON OTRA LÍNEA EN EL FUTURO.

PARA CERRAR

QUEREMOS AGRADECER A TODA LA COMUNIDAD POR EL APOYO Y POR HACER POSIBLE UNA EDICIÓN LLENA DE CONTENIDO. VER TANTOS PROYECTOS, EVENTOS Y LOGROS NOS CONFIRMA QUE LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS EN COSTA RICA SIGUE CRECIENDO, Y COMO ASOCIACIÓN SEGUIREMOS TRABAJANDO PARA IMPULSAR ESE CRECIMIENTO Y DAR VISIBILIDAD AL TALENTO NACIONAL. QUEREMOS SEGUIR CONSTRUYENDO UN ESPACIO DE INCLUSIÓN, RESPETO Y COLABORACIÓN, DONDE TODAS LAS VOCES DE LA COMUNIDAD SE SIENTAN BIENVENIDAS PARA COMPARTIR, COLABORAR Y CRECER JUNTAS.

NOTA: DEBIDO AL ALTO VOLUMEN DE CONTENIDO DE ESTA EDICIÓN, LA SECCIÓN "**MECÁNICAS QUE NOS HICIERON**" REGRESARÁ EN EL PRÓXIMO NEWSLETTER.

¿QUERÉS QUE TU CONTENIDO SALGA EN EL PRÓXIMO NEWSLETTER?

ESTE NEWSLETTER ES UN ESPACIO ABIERTO A TODA LA COMUNIDAD.

SI TENÉS EVENTOS, ANUNCIOS, RECURSOS, OPORTUNIDADES O ACTUALIZACIONES QUE QUIERAS COMPARTIR, PODÉS ENVIARLOS MEDIANTE [ESTE FORMULARIO](#)