



Área de Innovación/Polo Nacional de Contenidos Digitales

EL POLO ACOGE ESTE MES LA XIII EDICIÓN DE LA MARATÓN DE VIDEOJUEGOS MÁLAGAJAM

Tendrá lugar del viernes 28 al domingo 30 de enero, previa inscripción en la web de www.malagajam.com

MálagaJam ha sido 5 años consecutivos la sede oficial de la Global Game Jam más importante de España al reunir el mayor número de participantes

23/01/2022.- El Polo Nacional de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga, en Tabacalera, acoge del 28 al 30 de enero la XIII edición de MálagaJam Weekend, una maratón de videojuegos que se ha convertido en la más grande de nuestro país.

La concejala delegada del Área de Innovación y Digitalización Urbana de Málaga, Susana Carillo, junto a la presidenta de la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos MálagaJam, Lucía Herrero, serán las encargadas de dar la bienvenida a los participantes el próximo viernes 28 de enero a partir de las 15:00 horas.

Durante 48 horas, los asistentes formarán equipos para realizar un videojuego. El objetivo fundamental de este tipo de encuentros es fomentar la comunidad alrededor de la industria del videojuego e impulsar el talento. Músicos, artistas, diseñadores y programadores de cualquier edad y perfil tienen cabida en este evento. Gran parte de los asistentes son aficionados a los videojuegos que buscan iniciarse en la creación de sus propios proyectos.

La primera parte del evento está centrada en la formación de equipos y tendrán cabida las habilidades de programadores, dibujantes, modeladores 2D o 3D, músicos, escritores, traductores, etc. que puedan aportar en este reto.

Otro de los objetivos principales es fomentar la diversidad de género, funcional, racial y de orientación sexual. Para ello, cuenta con la colaboración de las asociaciones Femdevs y Gaymer, que durante el evento estarán disponibles para aconsejar a los participantes en cuestión de representación. Ambas asociaciones premiarán al final del evento a los juegos con mejor representación.

Además, para aquellos niños y niñas entre 14 y 18 años, existe la Sección Junior promovida por Gamia.



La entrega oficial de premios por categorías será desde el Polo Nacional de Contenidos Digitales el domingo 30 de enero a las 20:00 horas.

SEDE OFICIAL DE LA GLOBAL GAME JAM

Como todos los años, MálagaJam es sede oficial de la Global Game Jam, un proyecto internacional donde diferentes desarrolladores de videojuegos de todo el mundo forman equipos y desarrollan videojuegos durante aproximadamente 48 horas con una temática en común.

MálagaJam ha sido 5 años consecutivos la sede oficial de la Global Game Jam más importante de España en número de participantes. Actualmente, esta asociación cuenta con una fuerte comunidad en constante crecimiento donde más de 180 personas participaron en 2021, con 30 juegos realizados en dos días.

INSCRIPCIÓN Y PREMIOS

La inscripción se puede realizar en la página web de www.malagajam.com. La entrada presencial incluye la acreditación, la comida durante el fin de semana, la camiseta, regalos y zona de trabajo e internet, que podrán recoger en la sede del Polo Digital, situada en Tabacalera. También existe la posibilidad de adquirir una entrada online que incluye inscripción, la camiseta y la acreditación.

Este acto contará con todas las medidas de seguridad frente a la Covid-19. Por otro lado, las instalaciones del evento están preparadas para facilitar el acceso a personas con movilidad reducida.

Las categorías de galardones son:

- Mejor juego
- Mejor apartado sonoro
- Mejor diseño de juego
- Mejor narrativa
- Mejor apartado visual
- Reconocimiento especial de la organización

La iniciativa de MálagaJam, asociación sin ánimo de lucro, cuenta con el apoyo del Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, Fycma, Viva Games Studio y con la colaboración de la comunidad LGTB+ de jugadores Gaymer; la Asociación Femdevs, que promueve el interés, la participación y la presencia de las mujeres en la cultura del desarrollo de videojuegos; New Gaming (Córdoba); y Gamia, academia de videojuegos para niños de entre 14 y 18 años.