



Área de Innovación / Polo Nacional de Contenidos Digitales

MÁLAGAJAM, LA MARATÓN DE VIDEOJUEGOS MÁS GRANDE DE ESPAÑA, VUELVE EN SU XIV EDICIÓN EN EL FORMATO DE VERANO

Las inscripciones están abiertas en <https://malagajam.com/>

27/06/2022.- El Polo Nacional de Contenidos Digitales, ubicado en Tabacalera, acogerá de forma presencial los días 29, 30 y 31 de julio la XIV edición de la MálagaJam Weekend, la sede más grande de España de las Global Game Jam durante seis años consecutivos.

Los participantes crearán videojuegos en un fin de semana de convivencia y la inscripción se puede realizar en la página web de www.malagajam.com. Así mismo, Malagajam Weekend retransmitirá fragmentos del evento en el canal de Twitch de la asociación MalagaJam en <https://www.twitch.tv/malagajam> con entrevistas a los participantes y colaboradores.

Este año, como novedad, MálagaJam Weekend XIV dispondrá durante 24 horas de las instalaciones del Polo Nacional de Contenidos Digitales, con la posibilidad de poder hacer noche durante el evento mientras desarrollan videojuegos. Los participantes, además, podrán hacer uso de las áreas de descanso de las instalaciones de 42 Málaga, que patrocina el evento.

La organización ofrecerá galardones en las siguientes categorías: Mejor juego, Mejor apartado sonoro, Mejor diseño de juego, Mejor narrativa, Mejor apartado visual, Reconocimiento especial de la organización y Premio Uptodown.

La entrega oficial de premios por categorías será en el Polo Nacional de Contenidos Digitales el domingo 31 de julio a las 20:00 horas.

El objetivo de este encuentro es el de formar comunidad, divertirse e impulsar el talento, industria y cultura, conectando a la comunidad local de desarrolladores y emprendedores del sector del videojuego. Asimismo, se fomentará en esta edición la diversidad de género, racial, funcional y de orientación sexual en los contenidos de los videojuegos que se desarrollen; para ello, se cuenta con la colaboración de asociaciones como Femdevs y Gaymer, que estarán presentes para aconsejar en cuestiones de representación de diversidad de género u orientación sexual, y premiarán al final del evento a los juegos que mejor lo lleven a cabo.

Programadores, músicos, diseñadores, creadores, escritores y artistas de cualquier edad o experiencia formarán equipos y convivirán para crear un juego a contrarreloj en tan solo las 48 horas que duran las jornadas. La única norma:



los proyectos creados deben girar en torno al tema que anuncia la organización como pistoletazo de salida.

La primera parte del evento estará centrada en la formación de los equipos, en los que los participantes multidisciplinares tendrán que reunirse antes de que se anuncie el tema. Los niños y niñas de entre 14 y 18 años pueden disfrutar de la sección Junior promovida por la asociación.

MÁLAGAJAM, COMUNIDAD EN CRECIMIENTO

La iniciativa de MálagaJam, asociación sin ánimo de lucro que fomenta y apoya la cultura del videojuego, cuenta con el apoyo del Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales y Fycma, así como de Uptodown, KrillAudio, Odders Labs, Viva Games, Stega Academy, The Game Kitchen, Campero Games y CocaCola junto 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 y New Gaming, asociación cultural de Córdoba.

Como uno de los patrocinadores principales de la MálagaJam Weekend XIV, Uptodown (marketplace libre de aplicaciones Android y Windows/Mac) ofrece la posibilidad de que los juegos sean hospedados y promocionados de forma totalmente gratuita a través de Uptodown App Store. Todos los títulos participantes que dispongan de una versión pública descargable tendrán la opción de ser publicados dicha plataforma.

MálagaJam Weekend tiene una gran comunidad en crecimiento que contó con más de 200 participantes en la edición del pasado enero y con 37 juegos realizados en un fin de semana.