



Área de Innovación / Polo Nacional de Contenidos Digitales

MÁLAGAJAM WEEKEND CRECE EN 2023 CON 300 PLAZAS DISPONIBLES Y UN ENCUENTRO CON PROFESIONALES RECONOCIDOS DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

La XV edición se vuelve a celebrar en el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga

Tendrá lugar del 3 al 5 de febrero y repite como la sede más numerosa de España de la Global Game Jam

23/01/2023.- Del 3 al 5 de febrero tendrá lugar en el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga, ubicado en Tabacalera, la XV edición de MálagaJam Weekend, que este año aumenta el número de plazas disponibles hasta las 300 y amplía programa incorporando un encuentro previo con profesionales de la industria.

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, siendo aficionados la gran parte de los asistentes que buscan iniciarse en la creación de sus propios proyectos.

La MálagaJam Weekend vuelve a consolidarse como la sede presencial más grande de España de las Global Game Jam durante varios años consecutivos y se convierte en la edición con mayor número de participantes presenciales de la historia de MálagaJam, con 300 inscritos.

La iniciativa ha sido presentada esta mañana por la concejala delegada de Innovación y Digitalización Urbana, Susana Carillo, y la presidenta de la asociación Málaga Jam, Lucía Herrero.

Además, esta edición contará con una sección junior para que los jóvenes de entre 14 y 18 años puedan participar.

Como novedad, también este año ofrecerá el jueves 2 de febrero un encuentro denominado 'Charlitas Deluxe', donde profesionales de reconocidos y prestigiosos estudios de desarrollo de videojuegos realizarán ponencias sobre la industria nacional e internacional. Entre ellos, participarán Edu Verz, de Brainwash Gang; Javier Camacho, de Odders Labs; Mariana Orihuela, del internacional Tequila Works; y Alberto Boderó, del estudio sevillano The Game Kitchen.



Este encuentro gratuito se llevará a cabo también en el Polo Nacional de Contenidos Digitales como una reunión previa entre los desarrolladores de videojuegos antes del comienzo de la Game Jam el 3 de febrero.

MálagaJam Weekend XV volverá a contar con los espacios del Polo abiertos durante 24 horas, con la posibilidad de poder hacer noche durante el evento mientras desarrollan videojuegos y sumando las zonas de descanso de 42 Málaga, gracias al patrocinio de Fundación Telefónica.

Además, contará con participantes procedentes de Córdoba, Cádiz, Granada, Madrid, Barcelona, Las Palmas, Pontevedra, Alicante e, incluso, Países Bajos.

El evento será retransmitido parcialmente en el canal de Twitch de MálagaJam (<https://www.twitch.tv/malagajam>) y las inscripciones pueden realizarse en la web www.malagajam.com.

Respecto a los premios, que se entregarán el domingo a las ocho de la tarde, destacarán los mejores proyectos en las siguientes categorías: mejor juego, mejor apartado sonoro, mejor diseño de juego, mejor narrativa, mejor apartado visual, un reconocimiento especial de la organización y, por último, el premio Uptodown.

Para la decimoquinta edición se han sumado como patrocinadores empresas relacionadas con las nuevas tecnologías, como Uptodown, Odders Labs, Axes In Motion, Devolver Digital, Cooking And Publishing, The Game Kitchen y Campero Games, así como escuelas para profesionales de la industria como el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga y el FP de Desarrollo de Videojuegos del I.E.S Campanillas, que imparten sus clases en el Polo.

También cuenta 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.