

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

## MÁLAGAJAM, LA MARATÓN 'GAMER' MÁS GRANDE DE ESPAÑA, CIERRA SU XVI EDICIÓN CON EL DESARROLLO DE 52 VIDOJUEGOS

El encuentro ha contado con la asistencia de 250 participantes y ha repartido 6 premios a los mejores desarrollos

De manera previa, se celebró una jornada de ponencias con representantes de diferentes estudios de videojuegos de referencia en el panorama nacional

31/07/2023.- El Polo Nacional de Contenidos Digitales ubicado en Tabacalera ha acogido este fin de semana la decimosexta edición de forma presencial de la 'MálagaJam Weekend', la sede más grande de España de las *Global Game Jam* durante siete años consecutivos, en la que los participantes crearon videojuegos en dos días de convivencia y creatividad.

Se trata de una iniciativa impulsada por el Ayuntamiento de Málaga que tiene una gran comunidad en crecimiento, que ha congregado a 250 participantes malagueños y de otros puntos de España que han desarrollado un total de 52 juegos en un fin de semana. Asimismo, 'Malagajam Weekend' ha retransmitido partes del evento en el canal de Twitch de la asociación MalagaJam en <https://www.twitch.tv/malagajam> con entrevistas a los participantes y colaboradores con Marta García Villar y Jen Herranz, presentadoras reconocidas de la industria del videojuego.

Programadores, músicos, diseñadores, creadores, escritores y artistas de cualquier edad o experiencia han convivido para crear un juego a contrarreloj en tan solo las 48 horas que duran las jornadas. Todos los proyectos han girado en torno a la temática elegida por la organización: "En el fin del mundo".

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, es LGTB+ friendly, fomentando la diversidad de género, racial, funcional y de orientación sexual. Cuenta con la colaboración de asociaciones como Femdevs y Gaymer, que estuvieron presentes para aconsejar en cuestiones de representación de diversidad de género u orientación sexual, premiando al final del evento a los juegos con mejor representación.



## 48 HORAS DESARROLLANDO VIDEOJUEGOS Y CON CHARLAS SOBRE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Esta edición, 'MálagaJam Weekend 16' celebró su programa de Charlitas Deluxe de forma previa en las instalaciones del Polo Nacional de Contenidos Digitales, con ponencias de diferentes estudios de videojuegos. Andrea Latorre (Crema Games), Eva María Pérez (Tequila Works), Daniel Fernández (Gameloft Barcelona) y Angel Poulain (Under The Bed Games) realizaron charlas sobre la industria del videojuego como preparación para el encuentro del fin de semana desarrollando proyectos.

Para la decimosexta edición se han sumado como patrocinadores empresas nacionales e internacionales de la industria del videojuego, tales como Devolver Digital, Unity Technologies, Crema Games, Tequila Works, Gameloft Barcelona, The Game Kitchen y Ozone Gaming. Todas estas empresas son referentes en la industria del videojuego internacional y en el sector tecnológico.

### PREMIOS Y PARTICIPANTES

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

La organización premió los mejores juegos en estas categorías:

- Mejor juego: Fin Ice.
- Mejor apartado sonoro: Expoapocalipsis 92.
- Mejor diseño de juego: Ya no puede caminar.
- Mejor narrativa: Last Dates, el Dino juego.
- Mejor apartado visual: La lista de la compra del fin del mundo.
- Reconocimiento especial de la organización al grupo más joven de la gamejam, con 12 años cada participante: 50 grados de terral.

Este año, MálagaJam Weekend 16 ha contado con un total de 250 participantes presenciales, teniendo un total de 110 mujeres entre los grupos de desarrollo. El porcentaje de participación femenina en esta maratón de videojuegos aumenta en cada edición, demostrando una vez más la importancia de anunciar este evento como espacio seguro y diverso.

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, Devolver Digital, Unity Technologies, Crema Games, Tequila Works, Gameloft Barcelona, The Game Kitchen, Ozone Gaming 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, Drift EU con regalos y New Gaming, asociación cultural de Córdoba.