



## COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

[www.malaga.eu](http://www.malaga.eu)

### El Polo de Contenidos Digitales acoge la XX MálagaJam Weekend con más de 300 participantes

- El evento se celebra del 30 de enero al 1 de febrero en las instalaciones de Tabacalera, consolidándose como la principal sede de la 'Global Game Jam', encuentro internacional de desarrolladores de videojuegos con más de 80 países
- El evento alberga de manera previa la jornada 'Charlitas Deluxe' con la participación de protagonistas del sector del videojuego

**Málaga, 28 de enero de 2026.-** *MálagaJam Weekend*, la maratón de videojuegos presencial más grande del mundo de las sedes de la *Global Game Jam*, regresa del 30 de enero al 1 de febrero, con la participación de más de 300 desarrolladores.

1/2

Se trata de la edición número 20 de este evento malagueño, que ha convertido a las instalaciones del Polo Nacional de Contenidos Digitales en Tabacalera, en la principal sede presencial de este circuito internacional que cuenta con la participación de más de 80 países.

El encuentro está organizado por la asociación MálagaJam en colaboración con el Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, y contará con la participación de desarrolladores de distintas partes de España y Europa, como Países Bajos, Francia, Reino Unido e Italia, que agotaron las entradas al momento.

Los asistentes tendrán 48 horas para crear videojuegos en un fin de semana de convivencia que busca fomentar el desarrollo de juegos en un entorno seguro bajo prácticas saludables, crear comunidad, establecer conexiones e impulsar el talento nacional junto a desarrolladores y emprendedores. Como novedad este año, el evento colabora con la Sociedad Protectora de Animales de Málaga, colaborando en la recogida de alimento para el refugio.

El evento volverá a contar con ponencias de destacados profesionales de la industria, incluyendo charlas y mentorías para los participantes durante el fin de semana. MálagaJam acumula ya más de 3.600 participantes y más 710 juegos creados entre las 19 ediciones celebradas hasta la fecha.



Verifica la información  
antes de compartirla

málaga

## Equipos multidisciplinares

La maratón de videojuegos comenzará el viernes 30 de enero con la apertura a las 15:00 horas. Al inicio de las jornadas, se formarán equipos conformados por programadores, músicos, diseñadores, creadores, escritores y artistas de cualquier edad o experiencia. Posteriormente, la organización anunciará el tema en torno al cual se tendrán que desarrollar los juegos de esta edición.

La organización premiará de forma simbólica los mejores juegos en las categorías de: Mejor juego, Mejor apartado sonoro, Mejor diseño de juego, Mejor narrativa, Mejor apartado visual y Reconocimiento especial de la organización.

Uno de los objetivos es fomentar la diversidad de género, racial, funcional y de orientación sexual y la inclusión en la comunidad y la industria del videojuego. Para ello, *MálagaJam Weekend* cuenta con la colaboración de las asociaciones Femdevs y La Madriguera para aconsejar a los participantes. Los juegos con mejor representación diversa serán también premiados.

## Ponencias con personalidades del sector

Como previa de la maratón, mañana jueves 29 de enero el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga albergará las 'Charlitas Deluxe', ponencias de asistencia gratuita hasta completar aforo con la participación de reconocidos profesionales del sector pertenecientes a estudios y empresas de referencia nacionales e internacionales. Estarán en el Polo perfiles como Juno, conocido *publisher* de Devolver Digital, Emilio Coppola, fundador de la herramienta Godot y Ana Morales, artista en Ericsson. La programación es la siguiente:

17:00 – Kuriblu (Ana Morales, artista en Ericsson) – *El juego del tercer ricino: Videojuegos en el arte contemporáneo*.

18:00 – Emi (Emilio Coppola, fundador de la herramienta Godot)- *Desafiando la Entropía*

19:00 – Juno (Devolver Digital) – *Que le jodan a la caja – Desarrollo experimental o cómo fingir que sabes lo que haces*.

La iniciativa de MálagaJam, asociación sin ánimo de lucro que fomenta y promueve la cultura del videojuego, cuenta con el apoyo del Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales y FYCMA; Fundación Telefónica a través del Campus 42, Devolver Digital, Unity, Deconstructeam, el Máster FP de Videojuegos Alan Turing, y Jump Over the Age; junto con la colaboración de las asociaciones LGTBQ+ de jugadores la Madriguera y la Asociación Femdevs, que promueve el interés, la participación y la presencia de las mujeres en la cultura del desarrollo de videojuegos, y Lex Ludi, asociación cultural de juegos de mesa y ocio alternativo.

2/2