



Innovación, Digitalización y Captación de inversiones

EL POLO DE CONTENIDOS DIGITALES ACOGE LA XVII MÁLAGAJAM WEEKEND CON 300 PARTICIPANTES DE ESPAÑA Y EUROPA

El evento se celebra del 26 al 28 de enero en las instalaciones de Tabacalera y alberga de manera previa el programa de ponencias “Charlitas Deluxe” con la participación de protagonistas del sector del videojuego

MálagaJam acumula ya más de 2.550 participantes y 475 juegos creados entre las 16 ediciones celebradas hasta la fecha

23/01/2024.- MálagaJam Weekend, la maratón de videojuegos presencial más grande de Europa y la segunda del mundo de las sedes de la Global Game Jam, regresa los días 26, 27 y 28 de enero al Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga, ubicado en Tabacalera, para celebrar su XVII edición con el objetivo de afianzarse como la mejor *game jam* presencial del mundo.

El evento cuenta con la participación de desarrolladores de distintas partes de España y Europa que tendrán 48 horas para crear videojuegos o juegos de mesa 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.

Cabe destacar que en esta XVII edición participarán más de 300 personas después de que las entradas se agotaran en menos de 2 minutos. Una de las novedades y atractivos de este año es que el evento contará con Anna Guxens, Senior RPG designer de Larian Studios, el estudio ganador del Juego del Año en The Game Awards por Baldur’s Gate 3, quien ofrecerá una ponencia el día previo a la maratón y, además, mentorizará a participantes durante el fin de semana.

La maratón de videojuegos comenzará el viernes 26 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. Las jornadas serán retransmitidas en vídeo a través del canal de [Twitch](#) de MálagaJam.





PONENCIAS CON TALENTO LOCAL E INTERNACIONAL

Como previa de la maratón, el 25 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. La programación es la siguiente:

- 17:00 - Fernando de Luna de Odders - "Lo que aprendimos de OhShape"
- 18:00 - Dobra Studios - "The Great Below, el verdadero terror era hacer videojuegos"
- 19:00 - Coordinadora Sindical del Videojuego - "Sindicato y videojuegos"
- 20:00 - Anna Guxens de Larian Studios - "Mil historias para mil héroes: diseñando narrativas alrededor de los jugadores en Baldur's Gate 3"

PREMIOS

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 Gaymer para aconsejar a los participantes. Los juegos con mejor representación diversa serán también premiados.

La asociación sin ánimo de lucro MálagaJam, responsable de organizar esta game jam, se ha convertido en una cita de referencia en la comunidad del videojuego y ha colaborado en la planificación de eventos similares a nivel nacional e internacional.

MálagaJam Weekend es una iniciativa de MálagaJam, y cuenta con el apoyo del Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales y FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga), Fundación Telefónica, Devolver Digital, Odders Lab, Deconstructeam, The Game Kitchen, Rinova, el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga, FP Videojuegos en el Polo Digital 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.

