



COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

El Polo de Contenidos Digitales acoge la XVIII ‘MálagaJam Weekend’ con 250 participantes de España y Europa

- El evento se celebra del 26 al 28 de julio en las instalaciones de Tabacalera y alberga, como actividad previa hoy, la jornada ‘Charlitas Deluxe’ con la participación de protagonistas del sector del videojuego
- Los desarrolladores tendrán 48 horas para crear videojuegos en un fin de semana de convivencia que busca fomentar el desarrollo de juegos y la creación de conexiones

Málaga, 25 de julio de 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 julio al Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga del Ayuntamiento de Málaga, ubicado en Tabacalera, para celebrar su XVIII edición con el objetivo de afianzarse como la mayor *game jam* presencial a nivel global.

El evento cuenta con la participación de desarrolladores de distintos puntos de España y Europa que 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.

Cabe destacar que en esta XVIII edición participarán 250 desarrolladores que agotaron las entradas en pocos minutos. 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 2.550 participantes y 475 juegos creados entre las ediciones celebradas hasta la fecha.

Equipos multidisciplinares

La maratón de videojuegos comenzará el viernes 26 de julio con la apertura a las 15:00 horas. Al inicio de las jornadas, se formarán equipos conformados por programadores,

1/2



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'.

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.

Ponencias con referentes del sector

Como previa de la maratón, hoy 25 de julio 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:

18:00 – Irene M Morgado – “¿Qué hace alguien como tú en un sitio como este?”

19:00 – Rubén Rincón García – “Game Audio: Perspectivas creativas y gestión”

20:00 – Lex Ludi – “Tu juego de mesa. De 0 a 100”

La iniciativa de 'MálagaJam', asociación sin ánimo de lucro que fomenta y promueve la cultura del videojuego, cuenta con el apoyo del Ministerio de Cultura con el Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia y la financiación de la Unión Europea - NexGenerationEU, el Polo Nacional de Contenidos Digitales y FYCMA, del Ayuntamiento de Málaga, Fundación Telefónica, Devolver Digital, Crema Games y Gameloft; junto con la colaboración de las asociaciones LGTB+ de jugadores Gaymer y la Madriguera, 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.

2/2