



COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

www.malaga.eu

El Polo de Contenidos Digitales acoge la XIX 'MálagaJam Weekend' con récord de 450 participantes

- La maratón de videojuegos presencial se celebra del 24 al 26 de enero en las instalaciones de Tabacalera
- De manera previa, se desarrolla esta tarde la jornada 'Charlitas Deluxe' con la participación de protagonistas del sector del videojuego

Málaga, 23 de enero de 2025.- 'MálagaJam Weekend', la maratón de videojuegos presencial más grande del ámbito internacional de las sedes de la *Global Game Jam*, regresa los días 24, 25 y 26 de enero con récord de participación. La *Game Jam* malagueña, que celebra su décimo aniversario, acogerá a 450 desarrolladores en las instalaciones del Polo Nacional de Contenidos Digitales, del Ayuntamiento de Málaga, ubicado en Tabacalera.

1/2

Se trata de la XIX edición del evento que cuenta con la participación de desarrolladores de distintas partes de España y Europa. 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.

Cabe destacar que en esta XIX edición ha subido de nivel, pasando de 300 a 450 participantes 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 3.110 participantes y más 600 juegos creados entre las 18 ediciones celebradas hasta la fecha.

Equipos multidisciplinares

La maratón de videojuegos comenzará el viernes 24 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.



Verifica la información
antes de compartirla

málaga



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 personalidades del sector

Como previa de la maratón, hoy 23 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 – Elsa Reig: *Visual Artist & Motion Designer* – Cómo crear un tráiler impactante para tu juego

18:00 – Ananda: *Concept Artist* – Luz, Color y Estilización

19:00 – Roketes – Iconoclastia Gamer

20:00 – Slantar: *UI Developer en TGK* – Desarrollando Interfaces en The Stone of Madness

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 Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales y FYCMA; Fundación Telefónica, Devolver Digital, Unity, Gameloft, Deconstructeam, el FP Alan Turing, The Game Kitchen y Diversion; junto con la colaboración de las asociaciones LGTBIQ+ 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 Lex Ludi, asociación cultural de juegos de mesa y ocio alternativo.

2/2