

NOTA DE PRENSA

La III Edición de Global Game Jam busca crear un juego en 48 horas y ofrecerá dos conferencias para dar a conocer las Industrias Creativas

Global Game Jam, el mayor evento de creación de videojuegos, se celebra este fin de semana en Planetario de Pamplona a través de Iván Pérez y Planeta STEM, programa educativo que busca fomentar las vocaciones científicas y técnicas. El evento se desarrolla simultáneamente en todo el mundo sobre una temática que se revelará el viernes 25 de enero y se han programado dos conferencias dirigidas a todos los públicos.

Pamplona, 23 de enero 2019. Por quinto año consecutivo Pamplona se suma a las sedes locales de Global Game Jam. Esta es la tercera edición que se organiza por Planetario de Pamplona / Planeta STEM e Iván Pérez. Esta iniciativa mundial es un encuentro de profesionales y personas aficionadas que desarrollarán su propio juego o videojuego en 48 horas sobre una temática que se dará a conocer al inicio del evento. El viernes y sábado por la tarde personas expertas del sector, IÑAKI AYUCAR e IKER IBERO, nos acercarán su pasión por los videojuegos y la creación en 3D a estudiantes, familias y a todas las persona que sientan curiosidad en el tema. Además, todos proyectos creados durante el fin de semana se mostrarán al público el domingo por la tarde, siendo todas estas sesiones de acceso gratuito hasta completar aforo.

Global Game Jam se celebra del 25 al 27 de enero de forma simultánea en todo el mundo. Comenzará en Planetario de Pamplona el viernes 27 de enero a las 17:00 con la presentación abierta al público y finalizará el domingo 27 de enero a las 17:30 con la exhibición de los juegos realizados y la valoración del jurado. Esta maratón de creación de videojuegos nació en 2009 y en 2018 ya contó con 700 sedes en 95 países y más de 7000 juegos creados.

El encuentro tiene por objetivo experimentar y divertirse desarrollando juegos únicos, así como compartir conocimientos e ideas creativas con personas de todo el mundo. Además, Global Game Jam en Pamplona es un espacio para unir personas con intereses similares y ganas de aprender de diferentes entornos, como la programación, el diseño, la música, el arte y la creatividad, la educación, etc. La clave es trabajar en equipo y compartir, por lo que el evento es un espacio único para el desarrollo de competencias clave para la profesión y la vida.

El tema del encuentro se anunciará el viernes 25 a las 17:45 y los participantes contarán con 48 horas para realizar su juego o videojuego. Las propuestas serán presentadas el domingo y se publicarán en la web de la Global Game Jam con licencia de libre distribución.

Global Game Jam

Global Game Jam® (GGJ) es el evento más grande del mundo en el ámbito del videojuego y tiene lugar en sedes físicas. Es similar a un *hackathon* centrado en el desarrollo de juegos. El primer Global Game Jam® se celebró en enero de 2009, con 1600 personas en 23 países, y en 2017, el evento creció a más de 700 sedes en 95 países con más de 7000 juegos.

La misión de GGJ es estimular la innovación, la experimentación y la colaboración en los juegos. El evento anual comienza el viernes por la tarde en enero con claves de vídeo y consejos de los líderes en la industria del desarrollo de juegos. El desarrollo comienza formalmente después del anuncio del tema del año mantenido en secreto hasta el último segundo. Todos los sitios en todo el mundo tienen el reto de hacer juegos basados en dicho tema en 48 horas. El GGJ fomenta la colaboración y no es una competición.

El evento es organizado por voluntarios y se conoce por fomentar amistades mientras aumenta la confianza y las oportunidades dentro de las comunidades participantes. Cada evento de GGJ plantea un reto intelectual donde la gente es invitada a probar nuevas tecnologías y herramientas mientras explora nuevos roles y habilidades de desarrollo.

CONOCER STEM

Planeta STEM es un programa divulgativo para estimular vocaciones científicas y técnicas. Se coordina desde Planetario de Pamplona y está promovido por la Dirección General de Industria, Energía e Innovación del Gobierno de Navarra y también por el Departamento de Educación.

Planeta STEM acerca a estudiantes, familias y docentes a disciplinas como la ciencia, tecnología, ingeniería y las matemáticas y se estructura en tres pilares: CONOCER, PRACTICAR, ELEGIR, de manera similar a cómo se produce un proceso de decisión.

Global Game Jam ofrece la oportunidad de conocer las Industrias Creativas a través de las conferencias de dos Navarros que nos acercarán su pasión por los videojuegos y la creación en 3D.

IÑAKI AYUCAR: "Desarrollo de videojuegos TripleA: Consejos para alcanzar una de las industrias más exigentes del mundo".

Viernes 25, 17:00. Entrada libre hasta completar aforo. Todos los públicos.



Gerente, líder de equipo y comunicador con más de 15 años de experiencia profesional en desarrollo de software y gestión de proyectos / equipos.

Comenzó a trabajar como desarrollador de C ++ para sistemas de hardware integrado, gráficos y comunicaciones en CEIT y Lander. Más tarde, y después de cuatro años de trabajo como analista .Net para la administración pública (Tracasa), fundó Simax Virt S.L. (www.simaxvirt.com), una compañía de soluciones de simulación y capacitación que desarrolla tecnología de simulación de vanguardia y que ha sido el proveedor exclusivo de corporaciones como Toyota Motor Europe y Bentley Motors.

Entre 2009 y 2013, Inaki ha sido galardonado continuamente como uno de los 36 expertos en tecnología DirectX a nivel mundial, a través del programa Microsoft MVP (Most Valuable Professional). Justo después de eso, se convirtió en parte de Microsoft Game Studios, se mudó a Inglaterra y se unió a Rare como Sr Tools & Pipeline Engineer, para ayudar en el desarrollo del título de lanzamiento de Xbox One: Kinect Sports Rivals.

En 2014, se unió a Electronic Arts como líder del equipo de internacionalización, ayudando a mejorar tecnologías como Frostbite e Ignite. Más tarde, como Director Técnico Asociado, fue el gerente de los equipos de Internacionalización e Soporte de Ingeniería en EA Loc, trabajando en la mayoría de los títulos de EA para todas las plataformas (Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4, PC y Mobile), con un enfoque especial en las tecnologías FrontEnd y User Interface (UI).

Ha hablado en eventos como Frostbite DevDays (Estocolmo, 2017), IntroGraph II - Jornadas Nacionales de Informática Gráfica (Madrid, 2014), Microsoft Innovation Day (Bilbao, 2010), Microsoft Code Camp (Huelva, 2007) o SIACG - Simposio iberoamericano de Gráficos por Ordenador (San Sebastián, 2002).

En 2016, regresó a su tierra natal y ahora combina la docencia en la Universidad con alguna actividad de investigación y su papel como Director Técnico en Engineea.

IKER IBERO "El mundo del 3D con las posibilidades que ofrece"

Sábado 26, 17:00. Entrada libre hasta completar aforo. Todos los públicos.



IKER IBERO

Joven emprendedor, docente y profesional en los efectos visuales para Cine, Tv y publicidad, se centrará especialmente en su experiencia en su charla: **El mundo del 3D: Aplicación a Cine, TV, Anuncios y Videojuegos**. Veremos varios ejemplos en videos y comentaremos curiosidades.

Iker Ibero comenzó a trabajar en “**El Ranchito**”, empresa reconocida con 7 Goyas en el apartado de mejores efectos especiales, con 5 VES (Visual Effects Society Awards) y con un Emmy y un HPA (Hollywood Professional Association) Award a los mejores efectos visuales por Juego de Tronos. Allí participó en los efectos visuales de series como: “**Juego de Tronos**” (Galardonados con un Emmy a mejores efectos), “**Colony**” (Netflix), “**Lost in space**” (Netflix), “**Still Star Crossed**” (ABC).

Anuncios de Tv:, “Izzl Tv” , ING Direct – POP.

Videoclips: “ Guerra - Residente”

Y la película, ahora en los cines: “**Superlopez**”

En 2018, regresó a su tierra natal para crear [3D Navarra](#), una empresa especializada en la recuperación, virtualización de Patrimonio y musealización. Con la creación de contenido en formato impreso para centros educativos y museos, y material audiovisual para la enseñanza, musealización y recreación virtual.

Ha realizado trabajos educativos para el Ayto. Pamplona con el libro – **Descubre la historia de Pamplona** - y de **recuperación de Patrimonio** con la colaboración de la Universidad de Navarra en la recreación virtual en 3D de la ciudad Romana de Santa Criz de Eslava.

Socio de “Oreka Interactive”, una empresa de Donostia que combina las nuevas tecnologías y gráficas de última generación para crear experiencias interactivas.

Docente en “Creanavarra” - Centro Superior de Diseño, en la carrera de Diseño y desarrollo de videojuegos, con la impartición de clases de Modelado 3D, Iluminación y Render.

Estudios:

Creanavarra : “Higher national diploma in game design and development engineering”.

Escuela Centa : “Máster en efectos visuales para Cine, Tv y Publicidad”.

Participaciones:

Juego de tronos (Emmy a efectos visuales 2018)

Colony (Netflix)

Lost in space (Netflix)

Still Star Crossed(ABC)

Anuncio ING Direct

Anuncio IZZI Tv

Videoclip "Guerra" - Residente

Libro "La historia de Pamplona"

Recreación virtual - Santa Criz de Eslava