

NOTA DE PRENSA

Global Game Jam Pamplona 2019 ha presentado 6 juegos creados en 48 horas

Global Game Jam ha finalizado hoy con la presentación de 6 videojuegos basado en la temática de "Qué significa para tí 'hogar'" en su sede de Planetario de Pamplona. El premio del jurado fue para Nucelar NEST. Durante el evento se han ofrecido dos conferencias para dar a conocer las Industrias Creativas y Digitales de la mano de Iñaki Ayúcar e Iker Ibero, para dar a conocer estudios STEM.

Pamplona, 27 de enero 2019. Planetario de Pamplona ha acogido de nuevo la celebración de **Global Game Jam** en su quinto año en Pamplona. Organizado de la mano de Iván Pérez y Miriam Pérez y con la colaboración local de **4players**, esta iniciativa mundial es un encuentro de profesionales y aficionados que **han desarrollado su propio videojuego en 48 horas** sobre una temática que se desveló al inicio del evento: "Qué significa para tí 'hogar'". El premio del jurado ha sido para **Nucelar NEST** y se puede acceder a él [en este enlace](#).

Global Game Jam se ha celebrado del 25 al 27 de enero de forma simultánea en todo el mundo y las propuestas se han presentado hoy, domingo, a las 17:00 con entrada libre en la Sala de Conferencias de Planetario de Pamplona. Además, los juegos se han publicado en la web de Global Game Jam (globalgamejam.org) con **licencia de libre distribución**.



En este encuentro no competitivo se han inscrito **28 personas** que han creado **6 videojuegos** de entre las 26 ideas aportadas, a quienes se han sumado otras personas interesadas a lo largo del fin

de semana. Los equipos participantes han sido formados por personas especializadas en diferentes áreas del mundo del desarrollo de videojuegos: **programación, diseño gráfico y música**. La iniciativa permite que todas y todos los participantes compartan conocimientos, trabajen en equipo e intercambien opiniones y experiencias; favoreciendo la creatividad, originalidad y aprendizaje transversal.

La sede de Pamplona ha contado con la colaboración de 4Players, podcast de videojuegos, que ha participado como jurado.

Iván Pérez, uno de los organizadores del encuentro, resalta "hemos logrado que tanto novatos como maestros en el desarrollo de juegos participen y colaboren en armonía en equipos mixtos". Asimismo, **Miriam Pérez**, coorganizadora del evento comenta que "este año, la cantidad de ideas que se han compartido entre los participantes ha sido elevada y de gran originalidad". Desde Planetario de Pamplona -coorganizador del encuentro- y su programa Planeta STEM, que busca fomentar vocaciones científicas y técnicas, **M. Karnele Gomez** ha destacado que "las conferencias de Iñaki Ayucar e Iker Ibero, planteadas en paralelo y abiertas al público, han permitido acercar el mundo del 3D a estudiantes y familias, y han servido para dar a conocer los estudios STEM relacionados con las Industrias Digitales y Creativas".

Videojuegos creados

- Home Overflow: Simulador de desastre en casa
- Nucelar NEST: Supervivencia en una isla
- ¡No ensucies la casa!: Juego de mesa sobre peleas entre hermanos
- A game of Houses: Estrategia en tiempo real
- A Ghost in the Home: Novela visual
- Alien with a Shotgun: 'Shooter' espacial

Podéis acceder a todos los juegos creados en <https://globalgamejam.org/2019/jam-sites/juego-luego-existo-planetario-de-pamplona/games>

Para acceder a todos los juegos creados entrad en [este enlace](#)

Actividades paralelas

[Planeta STEM](#), programa que busca **promover las vocaciones científicas y técnicas entre las chicas y chicos que están pensando qué van a estudiar en el futuro**, ha organizado dos charlas para conocer STEM, dirigidas a dirigida a estudianttes, familias y a todas las personas que tuvieran curiosidad en el tema.

El viernes y sábado por la tarde profesionales del sector, [IÑAKI AYUCAR](#) e [IKER IBERO](#), nos acercaron su pasión por los videojuegos y la creación en 3D ofreciendo su experiencia y contando las múltiples posibilidades que ofrece este mundo. Además, contaron al público asistente los **estudios que ellos realizaron, los diferentes caminos que se pueden seguir**, anécdotas de entrevistas de trabajo o de los propios trabajos realizados.



Iñaki Ayúcar durante su presentación.



Iñaki Ayúcar durante su presentación.



Iker Ibero durante su presentación.



Iker Ibero durante su presentación.

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 2019, el evento ha crecido a más de 900 sedes en 100 países con más de 40000 participantes.

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/as 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.