



NOTA DE PRENSA

Ocho juegos desarrollados en 48 horas en Global Game Jam Pamplona 2018

Global Game Jam ha finalizado hoy con la presentación de 8 videojuegos basado en la temática de la transmisión en su sede de Planetario de Pamplona. El premio del jurado fue para *En blanco y negro* y el del público para *West Mail*. De forma simultánea un grupo de adolescentes han aprendido a programar sus juegos para móviles con App Inventor.

Pamplona, 28 de enero 2018. Planetario de Pamplona ha acogido de nuevo la celebración de Global Game Jam en su cuarto año en Pamplona. Organizado de la mano de Iván Pérez y con la colaboración local de Reyno Gourmet y 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: “transmisión. El premio del jurado ha sido para *En blanco y negro*, un juego estético y minimalista con efectos de sonido coherentes e integrados. Se puede acceder a él en <http://burdeganogames.com/enblancoynegro>. El equipo ha estado formado por Candela Elías e Iris Domínguez. Desde 4Players, jurado del encuentro, comentan que han valorado “el estilo, la música y el cumplimiento de varios parámetros planteados por Global Game Jam”. Por otro lado, el juego premiado por el público ha sido *West Mail*.

Global Game Jam se ha celebrado del 26 al 28 de enero de forma simultánea en todo el mundo y las propuestas se han presentado hoy, domingo, a las 17:30 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 36 personas que han creado 8 videojuegos de entre las 36 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; y con [Reyno Gourmet](#) que ha colaborado con productos de calidad de Navarra como aceite, chocolate, zumos ecológicos o magdalenas para que los participantes repongan fuerzas en sus desayunos y meriendas.

Iván Pérez, uno de los organizadores del encuentro, resalta “la variedad y veteranía de los participantes”. Asimismo, Miriam Pérez, coorganizadora del evento comenta que “es de destacar el esfuerzo de todos los participantes y, especialmente, de los benjamines ya que han estado en todo momento apoyando a los grupos en los que se han integrado y viceversa. También me ha sorprendido gratamente el aumento de la colaboración entre las sedes de España con las que hemos estado en contacto durante el fin de semana”. Desde el área de tecnología de Planetario de Pamplona, coorganizador del encuentro, Diana González ha destacado “el valor de la propia actividad y de las propuestas paralelas que se han sucedido en Planetario este fin de semana ya que son la muestra de que el aprendizaje mueve a todas las personas interesadas en diferentes ámbitos para colaborar y seguir sumando conocimientos. ¡Hay cantera!”.



Videojuegos creados

Apocalipsis energético: Iñaki Segura, Iosu Rodríguez, Rubén Miguelez, Mikel Ardanaz, Jon Garay y Andrés Muñoz.

Carrera de cobertura: Iñaki Segura, Iosu Rodríguez, Rubén Miguelez, Mikel Ardanaz, Jon Garay y Andrés Muñoz.

Blanco y negro: Candela Elías e Iris Domínguez.

GOSH Amada: Javier Vigor, Raúl Narros, Fermín Larraya, Patxi Bretos y Candela Elías.

Infeggtion: Iván Pérez, Miriam Pérez y Andrés Muñoz.

Pandemia: Javier Armendáriz, Aarón Catero, Jorge García, Jon Goikoetxea, Augusto Mauch y Jorge Wederago.

Proyecto X: Álvaro Cuartero, Alejandro Urrizola y Andrés Muñoz.

West Mail: Mikel Izal e Iñigo Izal.

Música y efectos de sonido

De forma transversal han trabajado para todos los equipos en la creación de la música de los videojuegos Jon Huarte y David Galicia.

Actividades paralelas

El viernes 26 de enero a las 19:30 conocimos el fenómeno de masas de los e-sports de la mano de Xavier Cortés, director de estrategia de Esportia que ofreció una conferencia sobre los deportes electrónicos, que están gozando de gran popularidad y ya superan en visualizaciones a Netflix. Sin duda será un potente motor económico en nuestro entorno como ya lo es en otros países, y nuestra comunidad goza del espacio propicio para sumarse a este tipo de actividades.

Además, de forma simultánea, el sábado 27 de enero a las 10:30, los estudiantes del Ciclo Formativo Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma del Centro Integrado Cuatrovientos, creadores de la App del festival Pamplona Negra, realizaron el taller Crea tu videojuego para móviles en App Inventor para chicas y chicos a partir de 12 años. El taller colgó el cartel de completo durante la semana previa en una interesante actividad de aprendizaje-servicio que, sin duda, servirá para iniciar a futuros participantes de Global Game Jam. La experiencia ha sido muy positiva tanto para participantes como para Miguel Sada, Javier Galera y Arkaitz Galisteo, estudiantes de Cuatrovientos que han hecho posible la actividad.

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 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.



Planetario de Pamplona: estrellas, tecnología, sensaciones

Planetario de Pamplona se inauguró el 26 de noviembre de 1993. En la actualidad forma parte de la Sociedad Pública Navarra de Infraestructuras de Cultura, Deporte y Ocio (NICDO). Su objetivo principal es la divulgación científica utilizando como elemento motivador el firmamento estrellado. Las producciones de Planetario de Pamplona se pueden ver en muchos otros planetarios de España y de todo el mundo. Además, es un centro diseñado para desarrollar actividades muy diferentes para todas las edades: conferencias, cursos, congresos, exposiciones, eventos, talleres, conciertos, etc. en donde no solo la Ciencia, sino todas las representaciones de la Cultura tienen su espacio y cuentan con nuestro apoyo.

Esta actividad forma parte del programa educativo Planeta STEM para estimular las vocaciones científicas.

Más información:

WEB: <http://pamplonetario.org/es/agenda/2018-01-26/eventos/global-game-jam-pamplona-2018>

Twitter: [#ggjpamplona](#) [@ggjpamplona](#) [#ggj2018](#)

Diana González

diana@pamplonetario.org

948262628