



Los jóvenes participantes utilizaron diferentes recursos visuales, así como plataformas de desarrollo como Unity para la creación de los videojuegos. Fotografía cortesía.

Evento realizado en el Centro de Transferencia Tecnológica

Desarrollo de videojuegos fue protagonista en el GameJam+

19 de Octubre 2022 Por: [Kenneth Mora Pérez](#) ^[1]

TEC fue sede en Costa Rica de evento que se realizó en unos 20 países de forma ininterrumpida y de manera simultánea

Un maratón de desarrollo de video juegos tomó el fin de semana el [Centro de Transferencia Tecnológica \(CETT\)](#) ^[2] en Zapote con el [GameJam+](#) ^[3].

Este evento internacional de incubación y aceleración de empresas en el sector de videojuegos tuvo lugar este **viernes 14, sábado 15 y domingo 16 de octubre**, contó con unos 50 participantes, tanto estudiantes del Tecnológico de Costa Rica (TEC), así como de otras

universidades y miembros de la Comunidad interuniversitaria de desarrollo de videojuegos (Cidev) [4].

El **GameJam+** es una actividad que se realiza cada año e incluye a más de 20 países y 40 ciudades en una "maratón" de desarrollo de videojuegos que se extiende por tres días de forma ininterrumpida y de manera simultánea en todo el mundo.

El evento que nació en Río de Janeiro tiene como objetivo **fomentar el crecimiento de la industria de video juegos con un enfoque al desarrollo de negocios** siguiendo una estructura que considera cuatro etapas:

- **Prototipado:** en esta etapa el evento es similar a una hackatón, los participantes se agrupan en equipos y desarrollan un videojuego desde cero partiendo de un tema secreto.
- **Incubación:** de cada ciudad involucrada se seleccionan de 1 a 3 equipos ganadores, según la cantidad de equipos participantes, Costa Rica es una de las pocas sedes que consigue llegar a los 3 equipos seleccionados.
- **Semi-Final:** de los equipos que permanecen en el proceso se selecciona a los mejores de cada región.
- **Gran Final:** los equipos clasificados son evaluados una última vez por un jurado internacional.

Este proceso tiene una duración de aproximadamente 8 meses y la primera de ellas -el prototipado- fue la que se desarrolló el pasado fin de semana en el CETT.



Etapas del GameJam+ 2022-2023.

Según destacó el docente de la Escuela de Ingeniería en Computación [5] del TEC, el Ing. Rodolfo Mora Zamora, actualmente el país cuenta con la industria de videojuegos más fuerte de Centroamérica. “A escala global estamos en una etapa de alto riesgo, donde nuestras empresas están creciendo, pero necesitamos más masa crítica y atraer más inversión al país”.

Añadió que esto se logra por dos vías: que las empresas hagan contratos de *outsourcing*, o bien, fomentando la producción de propiedad intelectual nacional; acción en la cual GameJam+ ofrece una interesante oportunidad de desarrollo y aceleración para nuevos emprendimientos en este sector.

Esta es la tercera edición en la que Costa Rica participa de este evento; este año con el apoyo completo del TEC para el desarrollo y éxito de la actividad.

El evento tuvo como cierre el domingo por la noche un *Open House* donde el público tuvo la oportunidad de probar y ser parte de las demostraciones que hicieron los grupos de jóvenes participantes.



Rodolfo Mora (de negro), además de ser el coordinador de GameJam+, es también mentor de los jóvenes participantes.

" Nuestra sede ha demostrado ser altamente competitiva en el evento y se ha logrado gracias a buenas condiciones para nuestros participantes y una producción muy activa e involucrada". "

Ing. Rodolfo Mora Zamora,

Reconocimiento internacional

En la edición tras anterior del GameJam+, Costa Rica recibió el reconocimiento de *Highlight of the Year* por su desempeño destacado en la organización.

Adicionalmente, en la final 2021-2022 realizada en julio de este año en Brasil, **dos equipos participantes volvieron galardonados con los premios de Mejor Narrativa y el de Mejor Diseño de Sonido.**



Alberto Ponte se encarga del diseño de sonido en el videojuego MixIt.

Alberto Aponte, miembro del equipo Teampo y ganador de la categoría de Mejor Diseño de Sonido, estuvo nuevamente presente en esta edición del Game Jam+ con su equipo tomando en consideración la experiencia positiva lograda anteriormente.

Según destacó, se aprovecharon todas las propuestas y recomendaciones de mejora que fueron dadas mediante el acompañamiento y mentorías otorgadas por el espacio.

“Lo que se creó en la primera parte del concurso fue suficientemente bueno para competir en la próxima etapa”.

La propuesta de Teampo es Mix It; juego educativo que impulsa el aprendizaje del color para niños. “Es un juego que ya se quiere vender y queremos ubicar en algún mercado” indicó Aponte, músico autodidacta, cuyo rol en el equipo es ser el diseñador de sonido; acciones que realiza paralelamente con Física en la Universidad de Costa Rica (UCR).

Nuevas oportunidades para mujeres en STEM

Dos de las participantes de esta edición de GameJam+ fueron las estudiantes de Ing. en Computación del TEC, Johanna Barra y Mariana Navarro.

Si bien sus propuestas y equipos eran diferentes, ambas destacaron la importancia de espacios como GameJam para experimentar, hacer conexiones y fortalecer sus conocimientos.

En el caso de Barra, **su grupo denominado Memento Factory** realizó la propuesta de juego denominada Costa Rican Horror Story. Esta fue confeccionada por un **grupo de cuatro desarrolladores (todos del TEC) y dos artistas visuales** en una propuesta en 2d que busca la supervivencia de un personaje que recorre San José de noche y es perseguido por distintas leyendas urbanas costarricenses.



Johanna Barra y Mariana Navarro son estudiantes de Ing. en Computación del TEC.

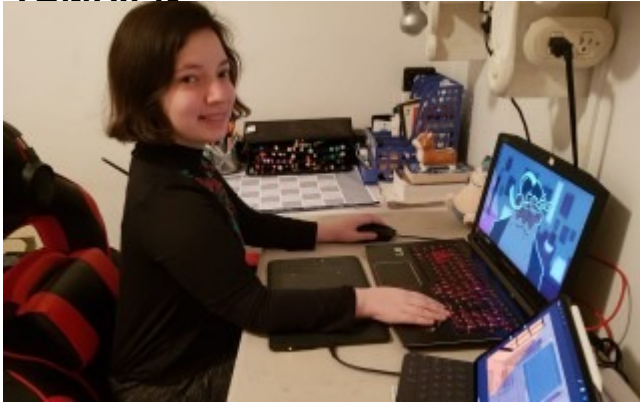
Para Mariana Navarro y miembro del equipo denominado Honey Toast Studio, este GameJam es el sexto evento donde participa. Su propuesta de juego consistió en una dinámica donde a partir de la llegada en la luna, se debe luchar contra marcianos.

Ambas estudiantes participaron en agosto de este año en el Women Game Jam; ^[6] un evento no competitivo diseñado para ser un espacio seguro en el que mujeres intercambien experiencias, amplíen su red de contactos, y desarrollen su portafolio por medio de la implementación de un videojuego corto.

La GameJam Woman fue la quinta edición del evento donde se incorporó por primera vez Costa Rica, en una sede organizada en conjunto por CIDeV, el Laboratorio de Investigación e Innovación Tecnológica de la UNED (LIIT) y el TEC.

Así se vivió el GameJam+ en Costa Rica

VEA TAMBIÉN:



[16]

Amor



[17]

competir a nivel internacional [16]

Game



[18]

videojuegos [17]

El arte inspiró videojuegos [18]

Source URL (modified on 10/21/2022 - 20:27): <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/4316>

Enlaces

[1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/kenneth-mora-perez>

[2] <https://www.tec.ac.cr/sedes/centro-transferencia-tecnologica-educacion-continua-campus-tecnologico->

local-san-carlos

[3] <https://gamejamplus.com/>

[4] <http://www.cidev-cr.com/>

[5] <https://tec.ac.cr/escuelas/escuela-ingenieria-computacion/>

[6] <http://www.cidev-cr.com/womengamejam2022/>

[7] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/_dsc0812.jpg

[8] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/_dsc0810.jpg

[9] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/_dsc0793.jpg

[10] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/_dsc0785.jpg

[11] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/_dsc0766.jpg

[12]

https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/20221014_231528.jpg

[13] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/_dsc0748.jpg

[14] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/dsc_8444.jpg

[15] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/dsc_8412.jpg

[16] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/2022/04/05/amor-videojuegos-permite-estudiante-competir-nivel-internacional>

[17] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/2017/05/03/game-jam-2017-maraton-desarrollo-videojuegos>

[18] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/2018/11/20/arte-inspiro-videojuegos>