



Esta se trató de una actividad de Open House a la cual asistieron familiares y amigos de las jammers. Imagen cortesía de Rodolfo Mora / TEC.

Participantes tuvieron 48 horas para desarrollar su prototipo de juego

TEC fue sede del Women Game Jam, un evento internacional de videojuegos exclusivo para mujeres

28 de Agosto 2024 Por: [Irina Grajales Navarrete](#) ^[1]

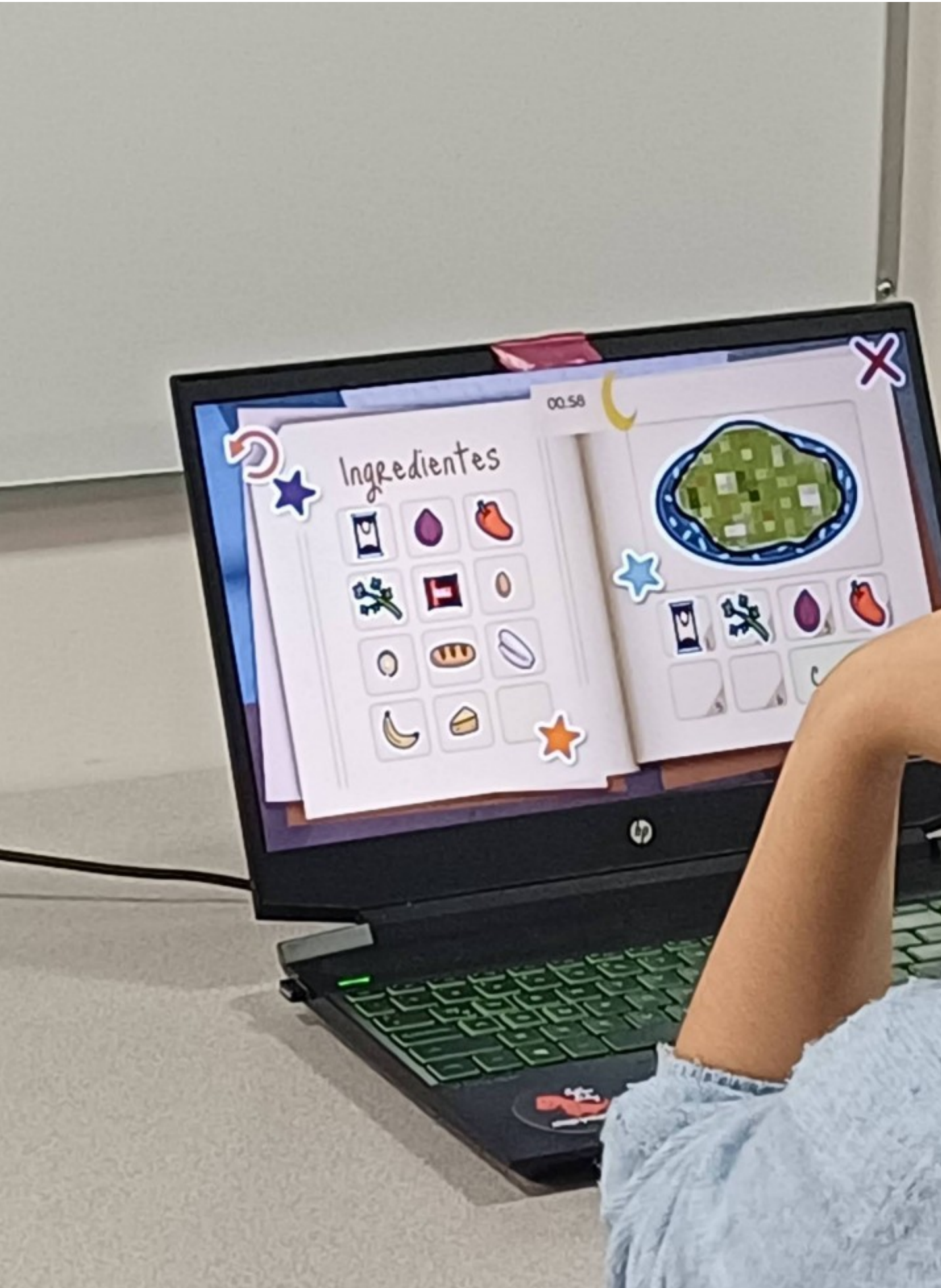
La actividad se desarrolló de forma paralela en 16 países del mundo.

Durante tres días (9, 10 y 11 de agosto), el Campus Tecnológico Local de San José del Tecnológico de Costa Rica (TEC), en el recinto de Zapote, fue sede del Women Game Jam.

Este es un evento no competitivo diseñado para ser un espacio seguro en el que mujeres intercambian experiencias, amplían su red de contactos y desarrollan aún más su portafolio por medio de la implementación de un videojuego corto.

En esta ocasión, el tema fue “Bucle de Tiempo”; donde participaron 13 jóvenes de distintas proveniencias, tanto profesionales, como universitarias, en las áreas de ingeniería en computación y artes plásticas.

“Este es un evento muy importante para el TEC, para la Unidad de Computación de San José, y para la CIDev; ya que se trata de una actividad que propicia el intercambio transdisciplinario, así como la formación de comunidades que cruzan fronteras de carreras y de instituciones. También permite avanzar en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, vinculados a la igualdad de género”, explicó el profesor de la carrera de Ingeniería en Computación del TEC, Rodolfo Mora.



Ingredientes

00:58



(Imagen cortesía de Rodolfo Mora / TEC)

¿Cuál fue la dinámica?

Las participantes se organizaron en cuatro equipos, y contaron con 48 horas para desarrollar su prototipo de juego (iniciando el viernes a las 6 pm y finalizando el domingo a las 6 pm).

Tras este tiempo, finalizaron la jornada con cuatro prototipos jugables. Ellos fueron: **Spaceloop, Cas Journey, Rabbit hole y Juan.**

Así mismo, durante la actividad **las participantes recibieron una charla motivacional por parte de Verónica Morera, artista reconocida de la industria 2D y 3D y quien además labora en Headless Chicken Games y es profesora de animación digital en la Universidad Veritas.**

Por otra parte, el día domingo se hizo el acto de clausura, se trató de una actividad de Open House a la cual asistieron familiares y amigos de las jammers.



En esta edición 2024 participaron 16 países de forma paralela: Argentina, Bolivia, Brasil, Canadá, Chile, Colombia, Costa Rica, Kenya, México, Namibia, Nigeria, Perú, Sur África, España, Suecia y Uruguay. (Imagen cortesía de Women Game Jam).

Sobre la participación de Costa Rica

Esta es la tercera vez consecutiva que Costa Rica es sede organizada en conjunto con la Comunidad Interdisciplinaria de Desarrolladores de Video Juegos, el Laboratorio de Investigación Tecnológica de la UNED, y la Unidad de Ingeniería en Computación del TEC, San José.

El Women Game Jam es una iniciativa que se encuentra alineada a los ODS 4: Educación Inclusiva y Equitativa, y ODS 5: Igualdad de género.



(Imagen cortesía de Rodolfo Mora / TEC)

El evento se gestó en conjunto con el Laboratorio de Investigación e Innovación Tecnológica, de la UNED. Además, contó con el patrocinio de IEEE-Women In Engineering (WIE Chapter Costa Rica), Subway y Artline.

Source URL (modified on 09/30/2024 - 08:46): <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/4929>

Enlaces

[1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/irina-grajales-navarrete>