

GRAN CANARIA GAME ISLAND JAM

¿Eres capaz de *crear* un videojuego en 48 horas?

14 + 15 + 16 ABRIL 2023

Te esperamos en la fiesta multidisciplinar abierta para desarrolladores, diseñadores, ilustradores, artistas conceptuales, guionistas, game designers, compositores musicales, comunicadores y gestión del marketing, traductores, ...

ORGANIZA:



PARTICIPAN:





14 + 15 + 16 ABRIL 2023

GRAN CANARIA
GAME ISLAND
 JAM



spegc
 Sociedad de
 Promoción Económica

Gran Canaria Game Island

El sector de los videojuegos es uno de los punteros en la economía global, aunando además múltiples disciplinas profesionales que conviven durante las distintas fases de desarrollo y lanzamiento del producto.

A la evidente actividad del sector de la informática y la tecnología en el mundo de los videojuegos, se unen profesionales de la actividad creativa en múltiples facetas (diseño de interacción, diseño visual, artistas conceptuales, ilustración, modelado...), de la industria cinematográfica y literaria (guionistas, escritores...), de la industria audiovisual (fotografía, cinematografía...), de la gestión de la promoción (marketing, comunicación...), y de la gestión empresarial (productores, economistas, conversares de rentabilidad...).

Para dar espacio y reunir a todo ese ecosistema de profesionales de y en Gran Canaria, el **Cabildo de Gran Canaria** crea a través la **Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC)** la iniciativa estratégica «**Gran Canaria Game Island**» que acogerá acciones directas para el fomento, atracción y tracción del ecosistema local y nacional del videojuego.

Es, pues, un nuevo eje tractor para múltiples perfiles profesionales que buscan su futuro en una industria en auge, y con un incuestionable potencial de crecimiento y conversión económica en Gran Canaria.



14 + 15 + 16 ABRIL 2023

Gran Canaria Game Island JAM

Dentro de las distintas iniciativas de esta línea estratégica se recoge un formato intensivo de producción de videojuegos denominado *jam*, dirigido inicialmente a profesionales y estudiantes de todas estas materias que se reúnen durante frenéticas **48 horas con el objetivo de iniciar y crear un videojuego**.

Será la sexta ocasión que la SPEGC organice un evento de este formato, tras las cinco exitosas ediciones de Island Jam, y el **objetivo es amplificar el radio de disciplinas implicadas, potenciar el trabajo en equipo, acompañar a promesas del sector en sus primeros pasos, y evidenciar un punto de inflexión futuro en la industria de la isla**.

La JAM se celebrará los próximos días **14, 15 y 16 de abril de 2023** en las instalaciones del **Centro Demostrador de las TIC (Infecar)**, y reunirá a un **máximo de 150 participantes reunidos en equipos de trabajo multidisciplinares**.

El objetivo: generar, al menos, un videojuego mínimo viable, mostrar su capacidad profesional durante una experiencia apasionante, y fomentar la permeabilidad de disciplinas distintas tal y como sucede en el mercado empresarial.



¿La JAM es para ti?

Si el mundo de los videojuegos te apasiona, y crees que tus conocimientos y experiencias pueden evolucionar exponencialmente trabajando en este sector: estás como en casa.

Un ambiente distendido rodeado de personas que, como tú, buscan su sueño y compartir experiencia alrededor de su pasión. Un espacio de creación abierta multidisciplinar en el que descubrir nuevos retos para tu propio futuro. La **JAM** es un oasis en el que mostrar todo tu potencial delante de profesionales de la industria, tanto para el aprendizaje intensivo como para, quizás, iniciar tu carrera profesional.

Game Designer

Si eres de las personas que diseñan las reglas, objetivos, niveles y desafíos del juego, *game design* es tu disciplina. Tendrás que liderar al grupo y asegurarte que fluya la información entre todas las partes del equipo.

Game DEV

La programación y tú tienen un vínculo especial. Tendrás que implementar el diseño del juego, las mecánicas, interfaz de usuario, y un largo etcétera, dentro del motor del juego.

Artist

Tu función será definir la estética, crear los gráficos y las animaciones para el videojuego. Pero ahí no acaba la cosa, ya que tendrás al equipo de marketing y comunicación detrás tuya para crear los recursos necesarios para sus proyectos.

Music & Sound Designer

Sabes como nadie lo que es poner la piel de gallina con un acorde. Las emociones del juego estarán a cargo de tu música. Deberás generar los recursos sonoros necesarios para el videojuego.

Product Manager

En tus manos está que ese videojuego pueda llegar a ser un buen producto. Visión estratégica, marketing y comunicación serán tus herramientas para conseguir sacar lo mejor de la creatividad de tu equipo. Las fases de análisis y la presentación del juego, serán tu preocupación principal.

Traducción e Interpretación

Sabes que la industria del videojuego piensa mayoritariamente en inglés. Es por ello que serás la persona encargada de que vuestro juego sea más internacional y seguro que podrás ayudar a la redacción de textos para el resto de tus compañeros.

Análisis de datos, economistas, audiovisuales... ¡Etcétera!

Muchos son los perfiles complementarios dentro del sector del videojuego y todos tienen cabida en esta jam.
¿¡A qué esperas!?



14 + 15 + 16 ABRIL 2023

Conferencias inspiradoras de referentes del sector

En la jornada inaugural, y solo para personas inscritas en la *jam*, tendremos conferencias inspiradoras a cargo de referentes del sector en nuestro país, para que conozcas de primera mano sus vivencias, su experiencia y sus consejos más personales.



Javier Puertas Artiach
 Head of Gaming
SelectaVisión



Jon Cortazar
 Fundador y Director Ejecutivo
Relevo



José Carlos Montero García
 Fundador y Director Creativo
Red Mountain



Luis Antón Canalís
 Diseñador y desarrollador de
 videojuegos en *PlayMedusa*



Nira Santana Rodríguez
 Artista, investigadora y docente
Ultravioleta





Javier Puertas Artiach
 Head of Gaming - **SelectaVisión**

Después de desarrollar toda su actividad laboral en el mundo audiovisual durante mas de 20 años, donde ha sido responsable de grandes lanzamientos tanto en cine como en DVD y BD como *DragonBall Super Broly*, *your name*, *Caballeros del Zodíaco* o *A 47 metros*, Javi Puertas es, desde su reciente creación, el encargado de dirigir el sello de publishing y distribución de SelectaVisión, **SELECTAPLAY**.

SelectaPlay, que en sus primeros años de vida ya ha realizado grandes lanzamientos como *Blasphemous*, *SNK Fighting Legends* o *Aeterna Noctis*, sigue creciendo como publisher mundial para consolidar un futuro brillante lleno de grandes juegos para todo tipo de jugadores.



Jon Cortazar
 Fundador y Director Ejecutivo - **Relevo**

Game designer con *background* como programador y grafista, desarrolla en 2000 sus primeros productos profesionales. En 2009 funda *Relevo*, desde donde ha dirigido y publicado más de una treintena de productos, tanto IPs propias como desarrollos a terceros.

En 2020 es incluido en la *GI100 Game Changers*, la lista de las personas a nivel mundial que hacen de la industria del videojuego un mundo mejor.



Jose Carlos Montero García
 Fundador y Director Creativo - **Red Mountain**

Comienza su andadura profesional investigando en Química Orgánica en la Universidad de Santiago de Compostela. Allí descubre su habilidad y pasión por el 3D y decide enfocar su vida profesional hacia el desarrollo de videojuegos y simuladores. Se traslada a Madrid en 2007 desde cuando ha ejercido diversos papeles en la industria. En 2020 funda *Red Mountain* y en 2023 ve la luz *The Crown of Wu*.





DigitalCREA
Gran Canaria

14 + 15 + 16 ABRIL 2023

GRAN CANARIA
GAME
ISLAND
JAM



Luis Antón Canalís

Diseñador y desarrollador de videojuegos en **PlayMedusa**

Doctor en Ingeniería Informática.

Diseña y desarrolla videojuegos como servicio de día, por vicio de noche. Lee, dibuja monigotes, juega a lo que se le ponga por delante y acaricia gatos aunque le den alergia.



Nira Santana Rodríguez

Ultravioleta ∴ Artista, investigadora y docente

Artista, investigadora y docente, es Licenciada en Bellas Artes y Máster en Estudios Feministas, Políticas de Igualdad y Violencia de Género por la Universidad de La Laguna, y Experta en Diseño de Videojuegos por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Es autora del estudio «Género, Gamers y Videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector», la «Guía violeta para la elección y el uso de videojuegos desde la perspectiva de género» y la «Guía Ciberigualdad. Una herramienta para combatir las ciberviolencias machistas en las TRICS y videojuegos».



Creceerás de la mano de mentoras/es

Un equipo de destacadas/os profesionales del videojuego a nivel regional y nacional será tu acompañante durante todo el proceso. Estarán a tu alrededor durante la jam asesorándote, respondiendo a tus dudas y aconsejándote para que tu trabajo evolucione junto al del resto de tu equipo durante 48 horas de impacto. En esta edición contaremos con:



Aitor Lozano Bordón
 Ingeniero informático y desarrollador de videojuegos en *PlayMedusa*.



Alexia González Santana
 Artista 2D y conceptual en *Broken Bird Games*



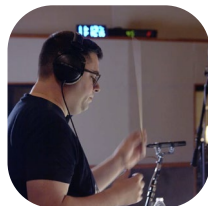
Ana Terrés Fidalgo
 Diseñadora Gráfica en *Metrópolis Comunicación*, y diseñadora UX/UI por cuenta propia.



Borja Corvo Santana
 Director, diseñador y productor en *Broken Bird Games*



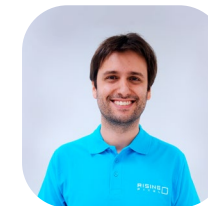
David Carmona Ballester
 Codirector en TenerifeJuega y programador de videojuegos en *THQNordic*



Héctor Muñoz García
 Gestor cultural, diseñador de juegos, compositor y miembro fundador de *Paraxit Games*



Kristian Plamenov Pechovski
 Head of Growth en *WEEWO*



Luca Contato
 CEO *Rising Pixel*



Luis Antón Canalís
 Diseñador y desarrollador de videojuegos en *PlayMedusa*



Miguel Gubern González
 Programador en *Broken Bird Games*



Nira Santana Rodríguez
Ultravioleta .. Artista, investigadora y docente



Óliver González Méndez
 Artista 3D en *Broken Bird Games*



Pedro Rodríguez Miranda
 Ex Product Manager de *SocialNAT* y sección de esports de la Unión Deportiva Las Palmas.



Sergio Prieto Prado
 Director creativo de *Quantum Box*



¿Estás lista/o para mostrar tu producto e iniciar tu carrera?

En esta jam: **¡¡El mejor trabajo tiene premio!!**

Aquel proyecto ejecutado durante la jam que logre captar la atención de un jurado de especialistas recibirá un **bono de 1.500€ a invertir en material informático^(*)** y una **mentorización sobre publishing** a cargo de *cKolmos Games*.

Cada equipo dispondrá de 5 minutos para contar y mostrar el fruto de su trabajo, y 3 minutos más para responder a las dudas que el jurado le plantee.

La comunicación, el grado de acabado y la jugabilidad del producto serán claves a la hora de lograr su apoyo final.

¡Y atención! ¡¡El talento individual, también se mide en esta jam!!

Nuestro equipo de mentoras/es seleccionará a aquellas/os jamers que mejores dotes demuestren durante el desarrollo del evento en diferentes disciplinas:

- Mejor manager de equipo
- Mejor idea / modelo de negocio
- Mejor guión
- Mejor dirección de arte
- Mejores efectos visuales
- Mejor música / diseño sonoro
- Al carácter social (igualdad, no discriminación, no violencia...)

Cada una de estas distinciones será premiada con un **bono de 250€ a invertir en material informático^(*)**.

() Los bonos en material informático son a canjear por productos informáticos, o por descuentos de compra durante el año 2023 en las instalaciones de **Inexus Informática y Diseño SL***



14 + 15 + 16 ABRIL 2023

GRAN CANARIA
GAME ISLAND
 JAM

VIERNES 14 DE ABRIL	VIERNES 14 DE ABRIL								
16h00	Acreditación e inauguración								
16h15	Presentación del evento								
16h30	Conferencia: Javier Puertas Artiach <i>Head of Gaming - SelectaVisión</i>								
17h00	Conferencia: Jon Cortazar <i>Fundador y Director Ejecutivo (Relevo)</i>								
17h30	Descanso								
17h45	Conferencia: Jose Carlos Montero García <i>Fundador y Director Creativo Red Mountain</i>								
18h15	Explicación de dinámica del evento								
18h30	Formación de equipos por sorteo entre perfiles								
18h45	Conferencia: Luis Antón Canalís <i>Diseñador y desarrollador de videojuegos en PlayMedusa</i>								
19h15	¡Desvelamos la tematica!								
20h00	Cierre de puertas								
SÁBADO 15 DE ABRIL	SÁBADO 15 DE ABRIL								
08h30	¡Abrimos puertas!								
	Trick 1: Igualdad y perspectiva de género. Nira Santana Rodríguez <i>Ultravioleta ... Artista, investigadora y docente</i>								
09h00									
09h30	Llegada de mentores								
12h00	Checkpoint con mentores								
14h00	Almuerzo								
16h30	Píldora formativa a confirmar (15 minutos)								
19h30	Checkpoint con mentores								
20h30	Cena								
23h00	Cierre de puertas								
DOMINGO 16 DE ABRIL	DOMINGO 16 DE ABRIL								
08h30	¡Abrimos puertas!								
09h30	Checkpoint con mentores								
14h00	Almuerzo								
15h00	Checkpoint opcional con mentores								
16h30	FIN del desarrollo								
17h00	Presentación de proyectos al jurado (5 minutos + 3 minutos de preguntas del jurado/público)								
19h00	Entrega de premios								
20h00	Clausura de la jam								

Y porque no todo será trabajar...

El equipo detrás de **Gran Canaria Game Island Jam** tiene una larga trayectoria en la organización de este tipo de eventos y ha pensado en muchas comodidades a tu disposición.

Las instalaciones del CDTIC acogerán espacios destinados al esparcimiento, y al ocio con una zona especialmente dedicada a retro games donde podrás encontrar fuente de inspiración para tu proyecto. Además, disfrutarás de servicio de alimentación continua en las instalaciones del evento y un servicio de almuerzo y cena con atención especial a las alergias/intolerancias alimentarias.

Y muchas más sorpresas... ¿Todavía crees que te lo puedes perder? ¡Te esperamos en Gran Canaria Game Island JAM! Inscríbete gratuitamente en: <https://www.spegc.org/formacion-y-eventos/gran-canaria-game-island-2023/>



GRAN CANARIA

GAME ISLAND

JAM

