

[Inicio](#) > A las puertas del Global Game Jam



Fuente:

Granma digital

En Cuba el evento contará con la colaboración de la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO) en Cuba, el grupo ecológico Cubanos en la RED, el Ministerio de Educación Superior y el comité organizador del Global Game Jam 2016

El centro VERTEX de la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), se sumará una vez más a la simultánea de desarrollo de vi-deojuegos más grande del mundo, del 28 al 31 de enero del 2016 en la sede de esa institución.

En Cuba el evento contará con la colaboración de la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura ([FAO](#)) en Cuba, el [grupo ecológico Cuba-nos en la RED](#), el Ministerio de Educación Superior y el comité organizador del [Global Game Jam](#) 2016.

El propósito fundamental es reunir a desarrolladores de diferentes instituciones e independientes, apasionados por la creación de videojuegos divertidos, creativos y experimentales. Los desarrollos se enfocarán en pro-totipos y demostraciones de juegos físicos o digitales.

Durante 48 horas, programadores, diseñadores, modeladores, músicos e ilustradores de todo el mundo desarrollarán su propio vi-deojuego. Una vez que finalice el plazo, los trabajos generados se darán a conocer en la plataforma de Global Game Jam. Los usuarios serán los encargados de probar los trabajos de todo el mundo y valorarlos.

Los participantes se agruparán en equipos de tres a cinco personas para trabajar el concepto y desarrollo del videojuego. Las reglas, condiciones, el tema principal y los subtemas se darán a conocer al inicio del encuentro y cada zona horaria contará con restricciones adicionales para evitar que se empiece a trabajar antes de tiempo.

¿Nos motiva porque es una manera de medirnos como profesionales, y de medir la capacidad mediante el trabajo en equipo, a fin de cuentas, es el tipo de proyecto que más se parece al trabajo real?, afirmó Rafael Estévez, estudiante de primer año de Ciencias Informáticas y, además, diseñador gráfico del equipo Ghost.

César Castro Aroche, participante por segunda vez en este acontecimiento, declara que la idea no es hacer un gran juego sino que sea diferente, porque las grandes compañías de juegos nos tienen acostumbrados a la violencia, y podemos lograr hacer algo interesante que le guste a la gente, eso es lo principal.

En la edición del 2015 el número de participantes ascendió a 28 800 personas, repartidas en 518 sedes de 60 países y se desarrollaron 5 439 videojuegos.

*Tomado de Granma digital
