

Global Jam San Rafael

20/01/2020

Los fanáticos de los videojuegos tendrán una nueva posibilidad de encontrarse con quienes comparten su misma pasión en el evento "Global Jam", el primero de este 2020 y que ya tiene fecha confirmada: 31 de enero, 1 y 2 de febrero de 9 a 20 horas en la sede del IES de Informática, en calle Paunero al 1.100 de nuestra ciudad.

Tras el éxito del evento realizado en diciembre en Los Reyunos, los organizadores de la primera edición 2020 apuestan a resultados similares y con más inscriptos, en una época donde los videojuegos traspasan generaciones.

Las entradas para la primera edición del año de Global Jam se venden de forma anticipada a \$300 y en puerta el costo será de \$400. Incluyen desayuno, merienda y agua mineral para garantizar un cómodo ambiente de trabajo.

El objetivo del encuentro es consolidar equipos que integren artistas, productores, programadores, músicos, diseñadores, escritores y testers. "La idea, a partir de los distintos roles, es crear un videojuego durante un fin de semana, uno por grupo, bajo una temática que será divulgada al comienzo del evento", explicó Nicolás, uno de los organizadores.

En esta oportunidad, profesionales de estudios de desarrollo de San Rafael son parte de la iniciativa e invitan a participar del encuentro, donde además ofrecerán ayuda y tutoriales a los interesados en crear videojuegos.

"A los amantes de los videojuegos, les resulta muy atractivo superar una etapa que es la de jugar para poder desarrollar su propio entretenimiento", añadieron desde la organización.

"La convocatoria es abierta a todo público y especialmente a programadores, músicos, diseñadores y artistas. Los invitamos a desarrollar un videojuego y para que vean cómo funciona esta hermosa y divertida industria", agregó Nicolás.

Por último, aclararon que los participantes tienen que concurrir con sus herramientas de trabajo, tales como

computadoras, instrumentos, cuadernos, entre otros elementos, además de los programas correspondientes que creen necesario utilizar.