El primer HackJams de Madrid in Game de 2025 es de récord: 134 participantes en una maratón de desarrollo de videojuegos de 48 horas

- **La nueva edición de Madrid in Game HackJams tuvo lugar en el campus de programación 42 Madrid Fundación Telefónica, celebrando dos *gamejams* en paralelo**

- **Las temáticas sobre las que pivotó el desarrollo fueron la exploración del espacio y el carnaval**

- **Las creaciones de los participantes ya están disponibles para ser jugados de forma completamente gratuita**

- **Las *gamejams* de Madrid in Game nacieron para potenciar el futuro de la industria y la gamificación impulsando la creatividad, el trabajo en equipo y la innovación**

Madrid, 10 de febrero de 2025.- Madrid in Game, iniciativa del Ayuntamiento de Madrid, ha vuelto a unirse **a 42 Fundación Telefónica** para la celebración de una nueva edición de **'Madrid in Game HackJams', la maratón de 48 horas de desarrollo de videojuegos** que se celebra en la capital. Esta edición, con récord de participantes y desarrollo de videojuegos, tuvo lugar en el campus de programación 42 Madrid, **acogiendo a 134 asistentes** que participaron en dos gamejams en paralelo, creando en tiempo récord 29 juegos que ya están disponibles de forma abierta y gratuita en el siguiente enlace.

Tras '**Tetris**', '**El Madrid del Futuro'**, '***Fashion Week***', '**Fórmula 1', y 'Diseño urbanístico'** como algunos de los *leitmotivs* de las entregas pasadas, la exploración del espacio y el carnaval fueron las nuevas temáticas con las que los participantes materializaron y explotaron toda su creatividad. Los *jammers* cambiaron el Campus del Videojuego, sede habitual de esta iniciativa, por las **instalaciones de 42 Madrid Fundación Telefónica,** donde contaron con todo tipo de comodidades en su estancia en la maratón, entre las que se incluía el acceso a los recursos tecnológicos del campus de programación**.**

El concejal delegado de Innovación y Emprendimiento del Ayuntamiento de Madrid, **Ángel Niño**, que inauguró el evento y dio la bienvenida a los *jammers* junto a Inés Temes, directora de empleabilidad e innovación educativa, señaló que estos encuentros ponen de manifiesto que "Madrid no es solo el lugar ideal para acoger competiciones mundiales de videojuegos, sino para formar a los profesionales de esta industria, con una oferta de más de 40 grados y posgrados, y para desarrollarlos".

Durante su participación, los participantes recibieron **mentorías de expertos de la industria, quienes les brindaron asesoramiento en cada etapa del proceso creativo y de desarrollo**, además de conectar con profesionales del sector. Algunos de estos mentores fueron Francisco Laprea Pérez, CTO & Co-Founder de Atabey Creations y Salvador "Deewa" Marín Sánchez, Technical Artist and Technical Animator; Diego Gómez Martil, *exjammer* y CTO y Proyect Manager de Barqia Sports; Laura Climent Aumente, Concept Artist en Studio No More Trolls; Lucía Gimeno Saiz, modeladora 3D en Mokiki Games, y Sergi Pestaña, productor técnico en beetested y productor ejecutivo en Tiny Tavern.

La jornada también fue un espacio de aprendizaje, donde **pudieron desarrollar nuevas habilidades y poner a prueba sus conocimientos** en un ambiente colaborativo. Todo ello enmarcado en una **experiencia única**, donde la creatividad y la pasión por los videojuegos fueron las verdaderas protagonistas. Un jurado de expertos formado por Jose Carlos Montero Garcia, Founder de Red Mountain Games y Patricia Bondia, CEO y Founder de Scientific Videogames, Diana Pavón Morato, Learning & Development Expert, Telefónica Tech y Jorge Ordovás Web3 Product management & Business development, Telefónica Innovación Digital. Dieron el veredicto final junto a **Virginia Blanco**, directora general de Innovación del Ayuntamiento de Madrid, **Luis Prendes**, director general de Fundación Telefónica y **Pablo Mateos**, director de 42 Madrid Fundación Telefónica. 'Elemental Odyssey' y 'Carnival Swap' se alzaron como los dos mejores videojuegos de esta doble edición respectivamente.

“Madrid in Game Hack Jams” o cómo impulsar el desarrollo desde la base

Esta propuesta nace con el propósito de fomentar el networking y la colaboración entre profesionales y desarrolladores del ecosistema gaming. Las *game jams* de Madrid in Game buscan impulsar el futuro de la industria y la gamificación, promoviendo la creatividad, el trabajo en equipo y la innovación. Estos maratones reúnen tanto a talentos en formación como a profesionales consolidados, conectándolos con empresas, emprendedores y expertos locales. El objetivo es generar impacto en distintos territorios donde el desarrollo de videojuegos y la programación tienen el potencial de transformar la sociedad.

El desafío de estos maratones está en la descontextualización del gaming hacia territorios que no son los habituales, como la moda, la accesibilidad, diseño urbanístico o las telecomunicaciones.

Madrid in Game

Madrid in Game surge como una iniciativa del Ayuntamiento de Madrid y acompaña a las diferentes acciones centradas en promover la industria del videojuego y la gamificación en la capital para convertirla, así, en referente mundial del sector. Madrid entra en el juego para seguir potenciando la capacidad innovadora de la ciudad, de sus profesionales y ciudadanos a través de dos pilares estratégicos: Madrid Game Cluster, que une a todo el ecosistema de empresas y centros de formación del sector, y el Campus del Videojuego, que cuenta con una incubadora/aceleradora de empresas, un centro abierto a la ciudadanía los siete días de la semana dedicado a los eSports y un pabellón para eventos.

La iniciativa está presente en ferias y eventos nacionales del sector, pero también ha estado presente en encuentros de referencia internacional como la Game Developers Conference de San Francisco, la Gamescom de Colonia o el Tokyo Game Show.