



La II edición de ‘Madrid in Game HackJams’ busca de nuevo el talento madrileño: ¿Podrás desarrollar un videojuego en 48 horas?

- Vuelve el maratón de desarrollo de videojuegos de Madrid in Game del 15 al 17 de septiembre
- La I edición celebrada en julio congregó a más de 50 participantes bajo el lema “Madrid Alternativo: Realidades Paralelas”
- Las creaciones de los participantes estarán disponibles al terminar el evento en la plataforma itch.io

Madrid, 12 de septiembre de 2023.- ‘Hack Jams’ regresa al Campus del videojuego con una nueva edición del maratón de 48 horas de desarrollo de videojuegos de Madrid in Game. Una iniciativa del Ayuntamiento de Madrid en la que diez equipos conviven y compiten creando juegos basados en una misma temática durante dos días. La propuesta nace con el objetivo de impulsar la creatividad, el trabajo colaborativo y la innovación, reuniendo a desarrolladores y artistas del sector para diseñar el futuro de la industria y la gamificación a la vez que se impulsa el talento gamer.

El evento se celebra del 15 al 17 de septiembre. Los desarrolladores dispondrán de dos jornadas para crear sus videojuegos centrados en una temática que se desvelará al inicio del evento. La nueva ‘Hack Jam’ incorporará distintas novedades respecto a la primera edición: el viernes 15 de septiembre el Experience Center abrirá a las 15:30 para acoger ponencias profesionales de acceso libre de ponentes provenientes de la industria del gaming y representantes de otros sectores como Coro Saldaña o Andrea Coloma, CEO de Sight Management Studio y Senior Fashion Designer de MANGO, respectivamente.

La inscripción está disponible en la web de registro del ‘Hack Jam’ (<https://tinyurl.com/CharlasHackJam>). Por su parte, el Esports Center expondrá los juegos creados en la I edición para que puedan ser disfrutados por el público.



Con este maratón, Madrid in Game tiene como objetivo potenciar el talento del sector y establecer un punto de encuentro con diferentes profesionales y desarrolladores dentro del ecosistema gaming. Durante dos días, los ‘jammers’ podrán dar rienda suelta a sus ideas, adquirirán capacidad profesional y contarán con mentorías y networking para establecer sinergias mientras conviven en el Campus del videojuego de Casa de Campo. El 17 de septiembre un jurado testará los juegos y dará su veredicto, premiando la mejor creación y las categorías de diseño, arte y jugabilidad.

En el primer ‘Hack Jam’, celebrado el pasado mes de julio bajo el lema “Madrid Alternativo: Realidades Paralelas”, se exploraron diferentes conceptos protagonizados por la capital dentro del mundo del videojuego. Contó con la inscripción de más de un centenar de participantes llegados de todo el país y los reunió durante dos días para desarrollar sus propuestas. Los juegos creados en el evento de julio – que están disponibles en la plataforma de Itch.io (<https://tinyurl.com/JuegosHackJam>) – presentaron escenarios en los que la ciudad se convertía en una urbe flotante, una sociedad subterránea o una distopía futurista.

El concejal de Innovación y Emprendimiento del Ayuntamiento de Madrid, Ángel Niño, destacó que “lo que nos demostró la primera edición de ‘Hack Jams’ es que estamos ante una iniciativa de largo recorrido”. Resaltó que “la creatividad, la cooperación, el esfuerzo y las habilidades multidisciplinares que van aparejadas a estas jornadas. Desde Madrid in Game seguimos demostrando el potencial económico y artístico de la industria del videojuego, con la ciudad de Madrid como un enclave pujante para todos los actores del sector, incluyendo desarrolladores, inversores y aficionados”.

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 Clúster, 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 proyectos, un centro de alto rendimiento de Esports y un pabellón de experiencias.

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 o la Gamescom de Colonia.