Published on *Hoy en el TEC* (https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec)

Los jóvenes Erick Astorga, Sebastián Campos, Sebastián López, Dayron Badilla y Dylan Torres, estudiantes de la carrera de Ingeniería en Computación desarrollaron un video juego basado en el tema de Conservación Ambiental. (Fotografía: Irina Grajales / TEC).

Esta es la cuarta edición en la que Costa Rica participa

# TEC San José fue sede de la maratón internacional de videojuegos más épica del año

27 de Octubre 2023 Por: Irina Grajales Navarrete [1]

GameJam+ es una maratón de videojuegos que se realiza en 45 países de forma ininterrumpida y de manera simultánea.

El Tecnológico de Costa Rica (TEC) campus San José, fue sede de la maratón de desarrollo de videojuegos más épica del año.

**Se trata del GameJam+. Un evento internacional de incubación y aceleración de empresas de videojuegos que se realiza en 45 países de forma ininterrumpida y de manera simultánea.**

En esta actividad, los participantes deben conformarse en grupos de cuatro o cinco personas, **con el objetivo de desarrollar durante tres días (viernes, sábado y domingo) un video juego.**

Las reglas de este año, indicaron que el desarrollo del video juego debía ir de acuerdo a alguna de las siguientes temáticas:

**1- No Plants, No Planet**, que hace referencia a temas de conservación ambiental.

**2- A Blanket and a Joystick,** que tiene que ver más bien con juegos acogedores parajugar en familia o para relajarse

**3- Rethink the Classics,** este es para instar a los jugadores a pensar cómo rediseñarían juegos viejos.

**4- Having fun Casually,** pide juegos que sean muy sencillos y accesibles.

**5- Based on Real Events,** es que el diseño sea inspirado en algún evento de la vida real

“De esos temas los jóvenes podían escoger uno o dos temas para desarrollar su proyecto; y a partir de ahí, tenían total libertad creativa. El único requisito es que debían comenzar el desarrollo de su videojuego desde cero. Es decir, tenían 48 horas para crearlo”, explicó el docente de la Escuela de Ingeniería en Computación del TEC, el ingeniero Rodolfo Mora.

**Esta fue la misma dinámica para cada uno de los países participantes, por lo cual es posible decir que tras tres días, se lograron desarrollar cerca de 400 videojuegos alrededor del mundo.**

**Solo en Costa Rica, este fin de semana se crearon 14 videojuegos, donde participaron más de 72 jóvenes, entre estudiantes del TEC; así como de otras universidades y miembros de la Comunidad interuniversitaria de desarrollo de videojuegos (Cidev).**

Tal fue el caso de los cinco estudiantes de la carrera de Ingeniería en Computación del TEC, Erick Astorga, Sebastián campos, Sebastián López, Dairon Badilla y Dylan Torres.

> “En nuestro caso, elegimos la temática, No Plants, No Planet, a favor del medio ambiente. Entonces el juego trata de que uno es un caballero que vive en un bosque. El problema es que hay demonios de juego que queman todo y destruyen. Entonces el objetivo principal es deshacerse de todos ellos. Hasta que se complete el juego”, relató Erick Astorga.

Los jóvenes narraron con mucha emoción que todo el trabajo se lo desarrollaron entre los cinco programadores. “Realmente, ha sido una gran experiencia. Nos gustó mucho participar de esta actividad”, agregó Astorga.

El evento tuvo como cierre el domingo por la noche un Open House donde el público tuvo la oportunidad de probar y ser parte de las demostraciones que hicieron los grupos de jóvenes participantes.

**Esta es la cuarta edición en la que Costa Rica participa de este evento; este año con el apoyo completo del TEC para el desarrollo y éxito de la actividad.**

Wireless

**GameJam+**

Es un evento que nació en Río de Janeiro y que tiene como objetivo fomentar el crecimiento de la industria de videojuegos con un enfoque al desarrollo de negocios siguiendo una estructura que considera cuatro etapas:

**Prototipado:** en esta etapa el evento es similar a una hackatón, los participantes se agrupan en equipos y desarrollan un videojuego desde cero partiendo de un tema secreto.

**Incubación:** de cada ciudad involucrada se seleccionan de 1 a 3 equipos ganadores, según la cantidad de equipos participantes, Costa Rica es una de laspocas sedes que consigue llegar a los 3 equipos seleccionados.

**Semi-Final:** de los equipos que permanecen en el proceso se selecciona a los mejores de cada región.

**Gran Final:** los equipos clasificados son evaluados una última vez por un jurado internacional.

Este proceso tiene una duración de aproximadamente 8 meses y la primera de ellas -el prototipado- fue la que se desarrolló el pasado fin de semana en el CETT.

## Reconocimiento internacional

En la edición tras anterior del GameJam+, Costa Rica recibió el reconocimiento de Highlight of the Year por su desempeño destacado en la organización.

**Adicionalmente, en la final 2021-2022 realizada en julio de este año en Brasil, dos equipos participantes fueron galardonados con los premios de Mejor Narrativa y el de Mejor Diseño de Sonido.**

---

**Source URL (modified on 02/16/2024 - 16:13):** https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/4656

**Enlaces**
[1] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/irina-grajales-navarrete