

GRAN CANARIA

GAME ISLAND

WEEK!

11-17 DICIEMBRE 2023

ORGANIZA:





DigitalCREA
Gran Canaria

GRAN CANARIA
GAME
ISLAND
WEEK!



spegc
Sociedad de
Promoción Económica

Gran Canaria Game Island

El sector de los videojuegos es uno de los punteros en la economía global, aunando además múltiples disciplinas profesionales que conviven durante las distintas fases de desarrollo y lanzamiento del producto.

A la evidente actividad del sector de la informática y la tecnología en el mundo de los videojuegos, se unen profesionales de la actividad creativa en múltiples facetas (diseño de interacción, diseño visual, artistas conceptuales, ilustración, modelado...), de la industria cinematográfica y literaria (guionistas, escritores...), de la industria audiovisual (fotografía, cinematografía...), de la gestión de la promoción (marketing, comunicación...), y de la gestión empresarial (productores, economistas, conversares de rentabilidad...).

Para dar espacio y reunir a todo ese ecosistema de profesionales de y en Gran Canaria, el **Cabildo de Gran Canaria** crea a través la **Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC)** la iniciativa estratégica «**Gran Canaria Game Island**» que acogerá acciones directas para el fomento, atracción y tracción del ecosistema local y nacional del videojuego.

Es, pues, un nuevo eje tractor para múltiples perfiles profesionales que buscan su futuro en una industria en auge, y con un incuestionable potencial de crecimiento y conversión económica en Gran Canaria.

LUNES
11



EASD
Gran
Canaria.

MASTERCLASS

*Metodología proyectual en el diseño
y producción de videojuegos*

HORARIO

12:00 - 14:00h y 16:00 - 18:00h



Imparte:

Óliver González Méndez
Lead 3D Artist
Broken Bird Games

MARTES
12



ULPGC
Universidad de
Las Palmas de
Gran Canaria



EII
ESCUELA DE INGENIERÍA
INFORMÁTICA

MASTERCLASS

*Gaussian Splatting
Aplicación práctica en Unreal*

HORARIO

16:30 - 18:30h.



Imparte:

José de la Osa Aldana
Director de escuela de videojuegos, en
Escuelas Artísticas de los Realejos. Formación
especializada en Unreal Engine 4.

MIÉRCOLES
13



I.E.S.
El Rincón

MASTERCLASS

*Introducción práctica a Unreal Engine
mediante el desarrollo de un minijuego.*

HORARIO

16:50 a 20:45h.



Imparte:

José de la Osa Aldana
Director de escuela de videojuegos, en
Escuelas Artísticas de los Realejos. Formación
especializada en Unreal Engine 4.

JUEVES
14



Felo
Monzón Grau-Bassas
Centro Integrado de Formación Profesional

MASTERCLASS

*Unity:
desarrollo ágil de un videojuego*

HORARIO

Horario de mañana.



Imparte:

Aitor Lozano Bordón
Ingeniero informático y desarrollador de
videojuegos en PlayMedusa

ORGANIZA:

TU FUTURO EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS



Carlos Bolaños Oses - CEO en Sinergy

Cofundador y CEO de *Sinergy Games*, posee una sólida trayectoria en el desarrollo de videojuegos con más de 20 años de experiencia. Su contribución abarca desde títulos icónicos como *Assassins Creed* hasta proyectos destacados como *Castlevania* y *Metroid*.

<https://www.linkedin.com/in/anitoon/>



Désirée Jiménez

Profesional destacada en la industria de los videojuegos con más de 10 años de experiencia. Especializada en plataformas móviles y juegos *Free-to-Play*, también ha trabajado en PC y consolas. Ha formado parte de empresas como *SEGA*, *Rockstar Games* y *Sybo*. Como *Product Manager*, se encarga de llevar el proceso desde la concepción del juego hasta su lanzamiento. Con habilidades en gestión de productos, marketing y localización, Désirée ha contribuido a proyectos exitosos como *Subway Surfers*, *Red Dead Redemption 2* y *GTA V*. Certificada como *Scrum Master* y con experiencia en metodologías ágiles, actualmente opera a través de su propia empresa. Vive en el Reino Unido y es reconocida como una Embajadora de *Women in Games*.

<https://www.linkedin.com/in/desireejimenez>



Nacho de Andrés

Profesional de la industria de los videojuegos con más de 20 años de experiencia en el sector. Ha trabajado para empresas como *Zinkia* o *Blizzard Entertainment* prácticamente en todas las áreas de competencia para desarrollar y publicar videojuegos. En la actualidad trabaja de animador para juegos y desarrolla herramientas para facilitar el trabajo de los animadores.

<https://twitter.com/notthatnda>

VIERNES

15

DICIEMBRE 2023

SALA BANDAMA. PALACIO DE CONGRESOS DE CANARIAS (INFECAR)

PROGRAMA

10:30	Apertura de puertas
10:45	Inauguración jornadas
	Minerva Alonso Santana <i>Consejera de Gobierno de Desarrollo Económico, Industria, Comercio y Artesanía. Cabildo de Gran Canaria.</i>
	Cosme García Falcón <i>Director Gerente Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC)</i>
11:00	¿Encaja mi perfil en la industria del videojuego? Carlos Bolaños Oses. CEO Sinergy
11:30	Cómo moverse por la industria AAA Désirée Jiménez. Sr. Product Manager
12:00	¿Qué demanda la industria del videojuego? Qué hacer para ser indispensable en la industria Nacho de Andrés. Animador y desarrollador
12:45	Mesa redonda. Moderada por Cosme García Falcón
13:30	Clausura de las jornadas

ORGANIZA:



Horario: 10:45 - 13:30h
 ENTRADA GRATUITA PREVIA INSCRIPCIÓN



GRAN CANARIA

GÄME ISLÄND

JAM

¿Eres capaz de *crear* un videojuego en 48 horas?

15 + 16 + 17 DICIEMBRE 2023

Te esperamos en la fiesta multidisciplinar abierta para desarrolladores, diseñadores, ilustradores, artistas conceptuales, guionistas, game designers, compositores musicales, comunicadores y gestión del marketing, traductores, ...

ORGANIZA:



Gran Canaria Game Island JAM

Dentro de las distintas iniciativas de esta línea estratégica se recoge un formato intensivo de producción de videojuegos denominado *jam*, dirigido inicialmente a profesionales y estudiantes de todas estas materias que se reúnen durante frenéticas **48 horas con el objetivo de iniciar y crear un videojuego.**

Será la sexta ocasión que la SPEGC organice un evento de este formato, tras las cinco exitosas ediciones de Island Jam, y el **objetivo es amplificar el radio de disciplinas implicadas, potenciar el trabajo en equipo, acompañar a promesas del sector en sus primeros pasos, y evidenciar un punto de inflexión futuro en la industria de la isla.**

La JAM se celebrará los próximos días **15, 16 y 17 de diciembre de 2023** en las instalaciones del **Centro Demostrador de las TIC (Infecar)**, y reunirá a un **máximo de 150 participantes reunidos en equipos de trabajo multidisciplinarios.**

El objetivo: generar, al menos, un videojuego mínimo viable, mostrar su capacidad profesional durante una experiencia apasionante, y fomentar la permeabilidad de disciplinas distintas tal y como sucede en el mercado empresarial.



¿La JAM es para ti?

Si el mundo de los videojuegos te apasiona, y crees que tus conocimientos y experiencias pueden evolucionar exponencialmente trabajando en este sector: estás como en casa.

Un ambiente distendido rodeado de personas que, como tú, buscan su sueño y compartir experiencia alrededor de su pasión. Un espacio de creación abierta multidisciplinar en el que descubrir nuevos retos para tu propio futuro. La **JAM** es un oasis en el que mostrar todo tu potencial delante de profesionales de la industria, tanto para el aprendizaje intensivo como para, quizás, iniciar tu carrera profesional.

Game Designer

Si eres de las personas que diseñan las reglas, objetivos, niveles y desafíos del juego, *game design* es tu disciplina. Tendrás que liderar al grupo y asegurarte que fluya la información entre todas las partes del equipo.

Game DEV

La programación y tú tienen un vínculo especial. Tendrás que implementar el diseño del juego, las mecánicas, interfaz de usuario, y un largo etcétera, dentro del motor del juego.

Artist

Tu función será definir la estética, crear los gráficos y las animaciones para el videojuego. Pero ahí no acaba la cosa, ya que tendrás al equipo de marketing y comunicación detrás tuya para crear los recursos necesarios para sus proyectos.

Music & Sound Designer

Sabes como nadie lo que es poner la piel de gallina con un acorde. Las emociones del juego estarán a cargo de tu música. Deberás generar los recursos sonoros necesarios para el videojuego.

Product Manager

En tus manos está que ese videojuego pueda llegar a ser un buen producto. Visión estratégica, marketing y comunicación serán tus herramientas para conseguir sacar lo mejor de la creatividad de tu equipo. Las fases de análisis y la presentación del juego, serán tu preocupación principal.

Traducción e Interpretación

Sabes que la industria del videojuego piensa mayoritariamente en inglés. Es por ello que serás la persona encargada de que vuestro juego sea más internacional y seguro que podrás ayudar a la redacción de textos para el resto de tus compañeros.

Análisis de datos, economistas, audiovisuales... ¡Etcétera!

Muchos son los perfiles complementarios dentro del sector del videojuego y todos tienen cabida en esta jam.
¿¡A qué esperas!?



¿Estás lista/o para mostrar tu producto e iniciar tu carrera?

En esta jam: **¡¡El mejor trabajo tiene premio!!**

Aquel proyecto ejecutado durante la jam que logre captar la atención de un jurado de especialistas recibirá un **bono de 1.500€ a invertir en material informático^(*)**.

Cada equipo dispondrá de 2 minutos para contar y mostrar el fruto de su trabajo, y 1 minutos más para responder a las dudas que el jurado le plantee.

La comunicación, el grado de acabado y la jugabilidad del producto serán claves a la hora de lograr su apoyo final.

¡Y atención! ¡¡El talento individual, también se mide en esta jam!!

Cada equipo elegirá a su candidata/o de equipo para cada nominación, y nuestro equipo de mentoras/es seleccionará a aquellas/os jamers que mejores dotes demuestren durante el desarrollo del evento en diferentes disciplinas:

- Excelencia técnica
- Mejor idea
- Mejor dirección de arte
- Mejores efectos visuales
- Mejor música / diseño sonoro

Cada una de estas distinciones será premiada con un **bono de 250€ a invertir en material informático^(*)**.

(*) Los bonos en material informático son a canjear por productos informáticos, o por descuentos de compra durante el año 2024 en las instalaciones de **Inexus Informática y Diseño SL**



VIERNES 15 DIC	16h00	Acreditación e inauguración							
	16h15	Presentación del evento							
	16h45	Explicación de dinámica del evento							
	17h00	Conferencia: <i>Cómo optimizar el tiempo en una game jam</i>							
	17h15	Conferencia: <i>La game jam es solo el principio</i>							
	17h45	Formación de equipos por sorteo entre perfiles							
	18h00	¡Desvelamos la temática!							
	20h00	Cierre de puertas							
SÁBADO 16 DIC	08h30	¡Abrimos puertas!							
	09h30	Llegada de mentores							
	12h00	Checkpoint con mentores							
	14h00	Almuerzo							
	19h30	Checkpoint con mentores							
	20h00	Cena							
	23h00	Cierre de puertas							
DOMINGO 17 DIC	09h00	¡Abrimos puertas!							
	09h30	Checkpoint con mentores							
	14h00	Almuerzo							
	15h00	Checkpoint opcional con mentores							
	16h30	FIN del desarrollo							
	17h00	Presentación de proyectos al jurado (2 minutos + 1 minuto de preguntas del jurado/público)							
	19h00	Entrega de premios							
	20h00	Clausura de la jam							

Y porque no todo será trabajar...

El equipo detrás de **Gran Canaria Game Island Jam** tiene una larga trayectoria en la organización de este tipo de eventos y ha pensado en muchas comodidades a tu disposición.

Las instalaciones del CDTIC acogerán espacios destinados al esparcimiento, y al ocio con una zona especialmente dedicada a retro games donde podrás encontrar fuente de inspiración para tu proyecto. Además, disfrutarás de servicio de alimentación continua en las instalaciones del evento y un servicio de almuerzo y cena con atención especial a las alergias/intolerancias alimentarias. **Y muchas más sorpresas...**

¿Todavía crees que te lo puedes perder? ¡Te esperamos en Gran Canaria Game Island JAM! Inscríbete gratuitamente en: <https://www.spegc.org/formacion-y-eventos/gran-canaria-game-island-jam-ii/>



Creceerás de la mano de mentoras/es

Un equipo de destacadas/os profesionales del videojuego a nivel regional y nacional será tu acompañante durante todo el proceso. Estarán a tu alrededor durante la jam asesorándote, respondiendo a tus dudas y aconsejándote para que tu trabajo evolucione junto al del resto de tu equipo durante 48 horas de impacto. En esta edición contaremos con:



Aitor Lozano Bordón

Ingeniero informático y desarrollador de videojuegos en **PlayMedusa**.



David Carmona Ballester

Codirector en TenerifeJuega y programador de videojuegos en **THQNordic**



Luca Contato
CEO **Rising Pixel**



Luis Antón Canalís

Diseñador y desarrollador de videojuegos en **PlayMedusa**



Nira Santana Rodríguez

Ultravioleta .. Artista, investigadora y docente



Óscar Soler Fas
Director creativo **Synergy Games**



Pedro Rodríguez Miranda

Ex Product Manager de **SocialNAT** y sección de esports de la Unión Deportiva Las Palmas.



Roberto Gomez Pla
Programador Gameplay en **Synergy Games**



Sergio Prieto Prado
Director creativo de **Quantum Box**



GRAN CANARIA

GAME ISLAND



ORGANIZA:

