

Fecha: 23/01/2023

Medio: El Austral de la Araucanía

Supl.: El Austral de la Araucanía

Tipo: Espectáculos - Ocio

Título: Invitan a participar en cuarta versión de la Global Game Jam en Temuco

Pág.: 19

Cm2: 574,4

VPE: \$ 892.611

Tiraje:

8.000

Lectoría:

16.000

Favorabilidad:

No Definida

# Invitan a participar en cuarta versión de la Global Game Jam en Temuco

**PANORAMA.** El evento organizado por Raccoon Party Games, con el apoyo de la carrera de Animación Digital de la **U. Mayor**, se extenderá del 3 al 5 de febrero, de manera presencial y en línea, en los Domos del Campus Alemania.

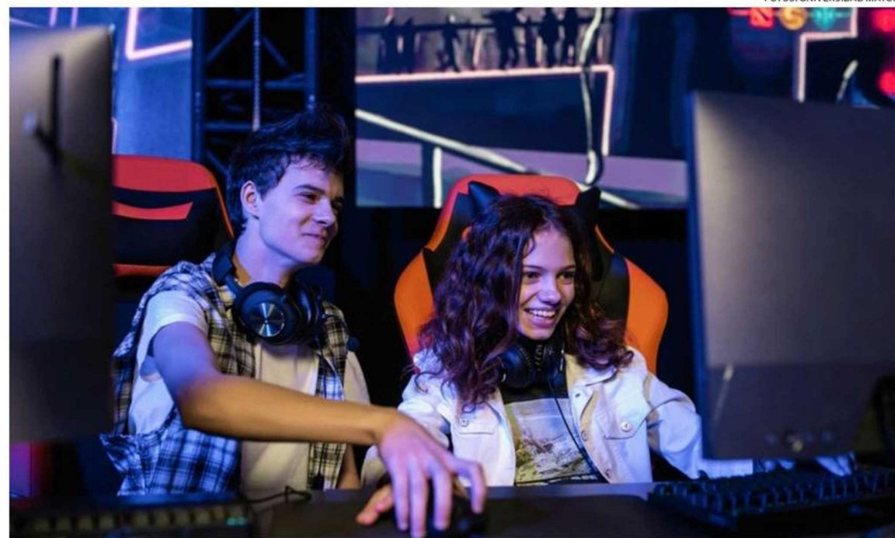
FOTOS: UNIVERSIDAD MAYOR

Del 3 al 5 de febrero se llevará a cabo la cuarta versión de la Global Game Jam (GGJ), evento presencial y en línea organizado por Raccoon Party Games, con el apoyo de la carrera de Animación Digital de la **U. Mayor** sede Temuco, en donde los participantes o jammers deberán desarrollar un prototipo de videojuego en 48 horas en los Domos del Campus Alemania.

Para realizar el desafío, adelanta Pedro Alarcón, Game Developer de Raccoon Party Game e integrante del equipo organizador del evento, los jammers –quienes deben ser mayores de 18 años para participar– serán organizados en grupos, previa inscripción en [globalgamejam.org/2023/jam-sites/global-game-jam-temuco-2023](http://globalgamejam.org/2023/jam-sites/global-game-jam-temuco-2023).

“Es una instancia para que todos puedan llevar a cabo su pasión o sueño de crear un videojuego. Esto sin importar sus conocimientos previos al respecto, ya que nosotros les enseñamos, y sin importar, además, la actividad a la que se dediquen profesionalmente”, detalla Alarcón.

Esto, porque un equipo de creación de videojuegos –según explica el organizador– requiere de distintas habilidades. Por lo que, “si tienen nociones de dibujo/ilustración, música/sonido, programación, narrativa, etcétera, o si siempre quisieron integrarse a la industria, pueden inscribirse y participar”, agrega.



LOS PARTICIPANTES DEBERÁN DESARROLLAR UN PROTOTIPO DE VIDEOJUEGOS EN 48 HORAS.

**3** al 5 de febrero, en la modalidad presencial y en línea se realizará este entretenido evento.

## INDUSTRIA CREATIVA

Alarcón cuenta que las GGJ Temuco nacen como una instancia para promover el desarrollo de videojuegos desde La Araucanía, brindando un punto de encuentro para los distintos talentos que convergen en su creación. “Buscamos posicionar a la Región como un polo desde donde la creatividad y la tecnología puedan aportar a la industria del país”, asegura.

Desde ahí nace la vinculación con la Universidad Mayor, donde “Animación Digi-

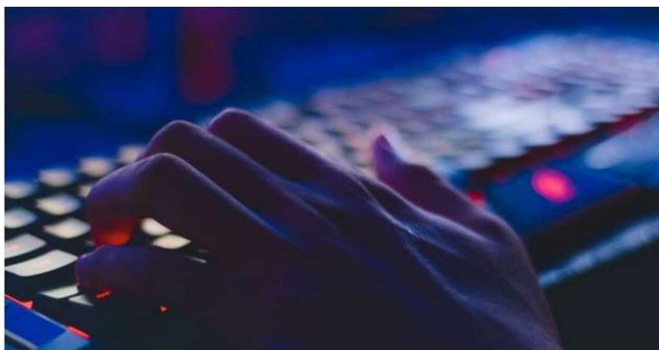
tal es la carrera que actualmente imparte y que tiene una gran capacidad de talentos que pueden desempeñarse dentro de varias industrias vinculadas a la tecnología, entre ellas, videojuegos”, sostiene el desarrollador.

Precisamente, Carlos Laporte, docente que lidera Animación Digital en la sede Temuco, dice que “en la carrera hacemos modelado digital y muchos de los videojuegos están hechos a partir de esa herramienta tecnológica. Es más, muchos de quienes se forman con nosotros pueden luego desarrollarse y aportar a la industria de la confección de videojuegos”. Cabe destacar que los días previos al evento se realizarán charlas y talleres, los cuales serán anunciados a través de su página oficial: [raccoonparty.cl](http://raccoonparty.cl), y de

sus redes sociales: Facebook (@raccoonpartygames) e Instagram (@raccoonparty), donde también se pueden rea-

lizar consultas. Auspicia Universidad Mayor y Píkaro, y colaboran: MAEC, VGChile y Prochile.

CS



LOS PARTICIPANTES DEBEN SER MAYORES DE 18 AÑOS Y PARTICIPARÁN ORGANIZADOS EN GRUPOS.