

Cubanos crean videojuegos en simultánea del Global Games Jam

19/01/2017



En esta edición del certamen, que echó a andar por vez primera en 2009 con mil 600 participantes del 23 países, estará presente Gorm Lai, presidente de GGJ.

Los resultados del año anterior de la sede cubana lo motivaron a venir, dijo a Prensa Latina Luis Guillermo Silva, del comité organizador de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI).

De hecho Lai justo antes de la arrancada mundial mañana ofrecerá a los participantes la conferencia Consejos y trucos que cada desarrollador debe conocer.

Auspiciado por el centro Vertex de la UCI, el Ministerio de Educación Superior y las oficinas en Cuba del PNUD y la FAO, el concurso de videojuegos más grande del mundo se extiende hasta el próximo lunes, día en que se darán a conocer los resultados.

En esta jornada antesala al trabajo en equipos sesionará el taller Motores de videojuegos, con varias conferencias, entre ellas Introducción a Unity 3 D; a Blender, y a Godot.

Según el programa del evento, mañana se dará a conocer el tema central de esta edición del concurso en la plataforma del GGJ.

A partir de entonces, arranca la simultánea en todo el orbe con grupos de tres a cinco personas. El comité organizador del GGJ establecerá las reglas y cada zona horaria contará con restricciones adicionales para evitar que el trabajo comience antes de lo acordado.

El domingo la página oficial subirá los trabajos para una aprobación y valoración de los mismos por parte de los usuarios.

Los ganadores se darán a conocer el día 23, a través de la plataforma de <https://creativecommons.org/> de Global Game Jam.

Fomentar la innovación y la experimentación en el campo del software recreativo, promover la colaboración nacional, así como propiciar el debate sobre el desarrollo de esta especialidad en Cuba son algunos de los objetivos del encuentro, según programa publicado en la página web de la UCI.

Un grupo de 370 juegos desarrollaron durante la primera edición en el 2009 y en 2016 acudieron más de 30 mil participantes de 93 países y seis mil 866 juegos desarrollados.