Club de robótica premiado en la competencia internacional Robochallenge 2018

El Área de Coworking StartUPS de la Sede Guayaquil fue el escenario del *«Global Game Jam 2018»* (GGJ), evento que reunió a apasionados de los videojuegos para el desarrollo de ideas innovadoras haciendo uso de las nuevas tecnologías.

La iniciativa, desarrollada del 26 al 28 de enero, tuvo como objetivo la creación de videojuego experimentales en 48 horas; para ello, los participantes se reunieron de acuerdo a sus competencias en diferentes categorías: *«game designers»*, guionistas, programadores, artistas, compositores, productores, espectadores.

«La idea de esta actividad es poner a prueba a los participantes para que sus proyectos de videojuegos no se queden en ideas, si no que transciendan en el mundo virtual», expresó Axl Orellana, organizador del evento y estudiante de la UPS.

Durante el evento se dictaron charlas sobre:

• Historia videojuegos evolución

• Tips sobre el desarrollo de videojuegos

• Tipos de roles

En este año el GGJ tuvo como temática central la *«Transmisión»* permitiendo a los participantes expandir su imaginación en cuanto a la trasferencia de algún mensaje. *«El Global Jam no es una competencia, es un evento que permite compartir conocimiento y así aportar desde los diversos roles a la creación de un videojuego»*, puntualizó Orellana.

Los participantes debieron presentar un perfil personal para facilitar la formación de equipos de trabajo; una vez realizada esta actividad se organizaron en equipos de cinco para la creación de su prototipo. *«Estos eventos sirven para intercambiar ideas con personas de diversas áreas y dar propuestas innovadoras para el desarrollo de videojuegos»,* manifestó Javier Sáenz, invitado especial del GGJ.

Los equipos, reunidos multidisciplinariamente, tuvieron un total de 2880 minutos para crear un juego, una vez concluido ese tiempo subieron una versión reproducible de su propuesta junto a un conjunto de instrucciones que permitirán a los visitantes o usuarios de la página entretenerse con su videojuego.

Ver noticia en www.ups.edu.ec