

# PRIMA FOLIO



COSTA RICA

**Elaborado por:**

**Adriana Céspedes-Vindas**

Universidad Estatal a Distancia (UNED)

**Rodolfo Mora-Zamora**

Instituto Tecnológico de Costa Rica (ITCR)

**OCTUBRE**  
**2023**

# Contenidos

01

Introducción

02

Game jam + Costa Rica

03

Actividades

04

Game Jam+ Costa Rica en números

# 01

## Introducción

Es común que estudiantes de carreras como ingeniería, artes, música y similares compartan la afinidad por el desarrollo de videojuegos.

En Costa Rica tenemos opciones limitadas para que sigan este interés y aprendan sobre él.

Las **Game Jams** son una **forma atractiva de complementar su plan de estudios y apoyar el desarrollo de sus habilidades STEAM.**

En una game jam, los participantes forman equipos transdisciplinarios para crear un prototipo de videojuego en 48 horas.

Durante la maratón reciben mentoría de expertos de la industria y talleres sobre temas de actualidad.

Esto permite a los participantes aprender sobre campos de estudio complementarios, interactuar con otros estudiantes y profesionales del área mientras se comparten experiencias en un ambiente seguro.

Además, los participantes desarrollan su creatividad, innovación, habilidades para trabajo en equipo, trabajo bajo presión, planificación a corto plazo y habilidades de negociación.

En el departamento técnico pueden aplicar el conocimiento de sus respectivos campos en un escenario de la vida real con un producto en mente.

# ¿Qué es GJ+?

**GameJam+** es un evento internacional que fomenta la incubación y aceleración de empresas del sector del videojuegos. Se realiza todos los años. En 2023, 45 países participaron del evento.

El evento se compone de cuatro etapas. La primera consiste en una maratón de desarrollo de videojuegos (una game jam) que dura tres días ininterrumpidos.

Una característica única de GJ+ es que brinda la oportunidad de continuar el juego a través de procesos de incubación y aceleración. Los equipos tienen acceso a tutoría y orientación de personas de todo el mundo. Este proceso finaliza con una ronda de negocios y una ceremonia de premiación en Brasil.

El proceso de incubación y aceleración es opcional, pero se anima a los equipos a continuar.

## Participación

En Game Jam + participan más de 30 países y 100 ciudades. Costa Rica comparte procesos con su región (LATAM) en la final continental.

Game Jam+ tiene dos finales (una continental y una global). La final global se realiza en Brasil junto a rondas de negocio pactadas para los juegos que mejor han llevado el proceso de aceleración.

Costa Rica ha ganado 3 premios en las finales:

- En **2021: Mejor Sonido y Mejor Narrativa**
- En **2022: Mejor juego Latinoamericano**

También ha ganado tres categorías de patrocinadores.

# 02

## GameJam+ en Costa Rica

### ¿Cuándo y Dónde?

Para la edición **2023**, cuarta edición en la que participa Costa Rica, el Jam se realizó el **20, 21 y 22 de Octubre**.

El jam se realizó en formato presencial.

El lugar seleccionado para albergar el evento fué el **Instituto Tecnológico de Costa Rica** ubicado en **Zapote**, San José.

The logo consists of the letters 'G', 'J', and a plus sign '+' in a bold, white, sans-serif font. The 'G' and 'J' are connected at the bottom, and the plus sign is positioned to the right of the 'J'.

# ¿Quién organizó localmente?

En Costa Rica, la Unidad de Ingeniería en Computación, Sede San José del Instituto Tecnológico de Costa Rica (ICSJ - ITCR) y la CIDEV (Comunidad Interuniversitaria de Desarrolladores de Videojuegos) son los organizadores locales.

Para la edición 2023, se contó con el apoyo de IEEE Sección Costa Rica (<https://r9.ieee.org/costarica/>), así como la Rama estudiantil IEEE del TEC Cartago.

Cabe destacar que el patrocinio y financiamiento para este evento se logró gracias a una beca por parte del programa STEM de TryEngineering de IEEE que otorgó fondos que permitieron su desarrollo

Cada sede es **presupuestariamente independiente**, lo cual significa que se encarga de su propio financiamiento. La organización global se encarga de dar pautas para comunicación, línea gráfica, tema y otros aspectos de organización que dan una noción de unidad a los países que forman parte de esta iniciativa.

## ¿Cómo se realizó la convocatoria?

La convocatoria se realizó a través de los canales principales de CIDEV en Discord y Whatsapp en donde se compartió el formulario.

# Total de participantes

En Costa Rica se tuvieron 84 registros de los cuales asistieron 72 para una tasa de conversión del 90%..

Costa Rica tuvo:

- **72 participantes**
- **14 equipos**
- **14 juegos**

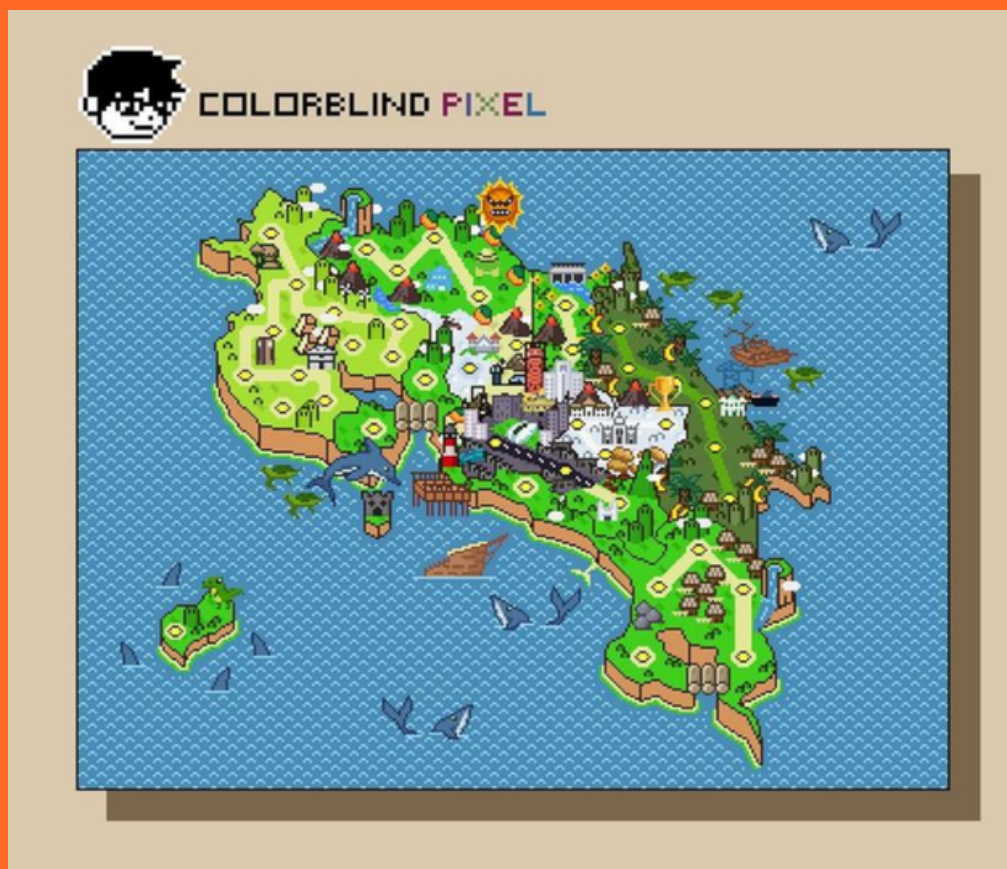


Image 2. (Crédits @colorblind\_pixel).

# Actividades

# 03

## Actividad 1: Workshops



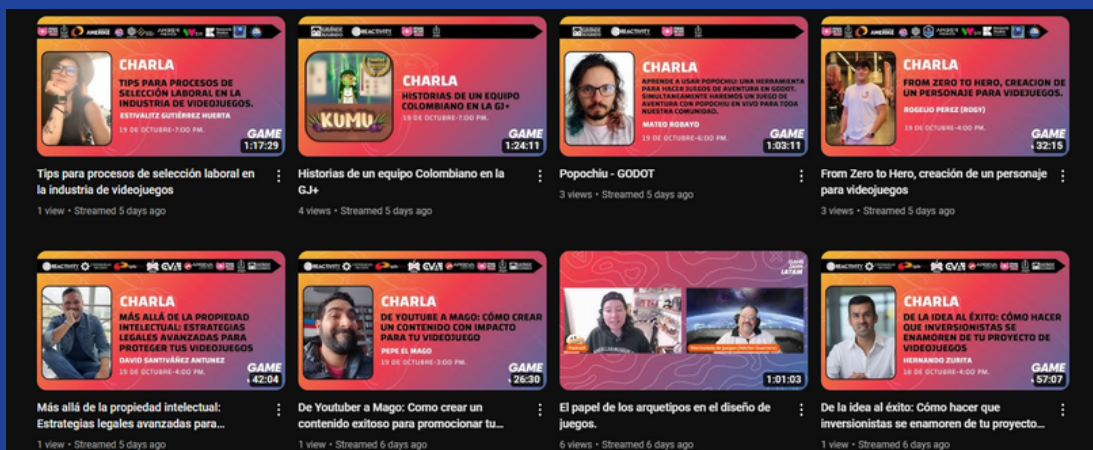
Virtual.



Octubre, 2023.



Se compartieron varios recursos y workshops previo al evento en diferentes temáticas. Estos fueron compartidos en el canal oficial de CIDeV en youtube. Adicionalmente, se compartieron otros recursos elaborados por la comunidad internacional en el canal oficial de GJ+ LATAM.





# Fotos



## El arte de comenzar: 5 claves para definir un estilo artístico en videojuegos

135 visualizaciones • Emitido hace 6 días



## Intro a Unreal para Artistas

205 visualizaciones • Emitido hace 10 días



## Intro al Mixer de Unity

94 visualizaciones • Emitido hace 12 días



## Hands on GODOT

125 visualizaciones • Emitido hace 2 semanas



## Experiencias de la incubación en el GJ+

89 visualizaciones • Emitido hace 2 semanas

Recursos disponibles en la página oficial de CIDeV en youtube.

## Actividad 2: Armado de Equipos



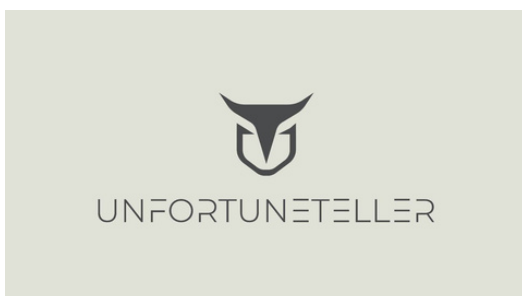
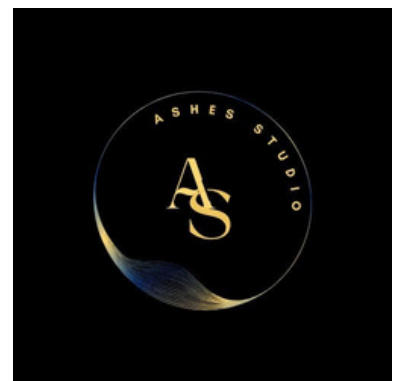
Whatsapp, Discord



Semanas previo al evento.



Los equipos fueron armándose semanas previo al evento con la guía de la organización local.



\*Algunos de los logos compartidos por los equipos para identificarse.

## Actividad 3: Jam



Instituto Tecnológico de Costa Rica



20-22 de octubre.



Los participantes recibieron una charla motivacional de parte de los organizadores y jammers más experimentados. Se reprodujo el mensaje preparado por la organización internacional y se revelaron los temas de trabajo. Para este jam se ofrecieron 4 comidas completas a los participantes.









# 2023 Juegos Game Jam+ Costa Rica

## SOFI



Ver Juego

## BLOOM TALES



Ver Juego

## MURA



Ver Juego

## THE ECOLECTOR



Ver Juego

## ASTRODYNAMIX



Ver Juego

## CUBY & TRYX



Ver Juego

# 2023 Juegos Game Jam+ Costa Rica

## TINY TROUBLES



Ver Juego

## GORGROM



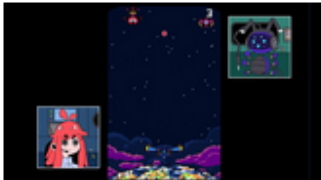
Ver Juego

## ECOKIDS



Ver Juego

## SPACE PINBAM



Ver Juego

## CABIN IN DA WATA



Ver Juego

## FLAMES OF LIBERATION



Ver Juego

## ANTSTORY



Ver Juego

## H-DOG DEFENSE



Ver Juego



# Actividad 4: Open House



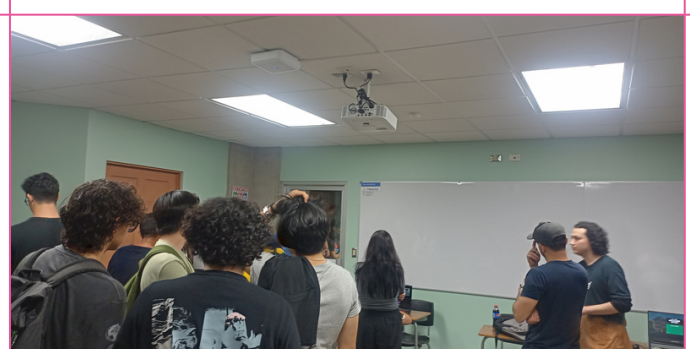
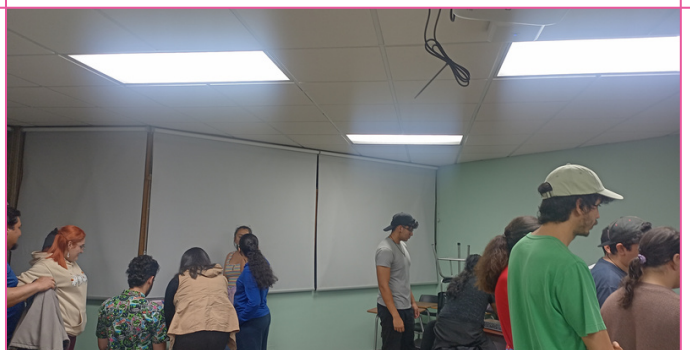
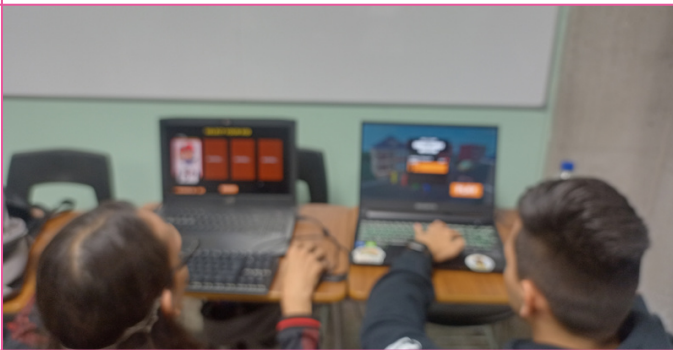
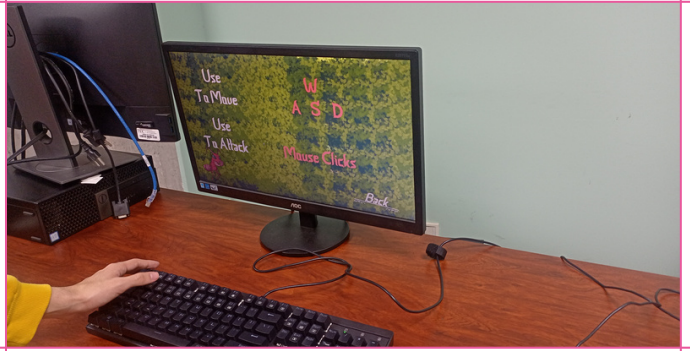
Instituto Tecnológico de Costa Rica, 2023.



22 de octubre



Al finalizar la actividad se abren puertas al Open House. Donde los equipos muestran los resultados a sus familiares y amigos.



# 04

## Game Jam+ en números



### Números Globales



45 Países

#### OUR NUMBERS



**5000**

PARTICIPANTS



**1000**

GAMES



**+30**

COUNTRIES



**+100**

CITIES



**8**

MONTHS

Números tomados del sitio web de Game Jam+ (Oct, 2023)



# Costa Rica en números



**72 participantes**

**8 Mujeres**

**64 hombres**



**38% de incremento en comparación a la edición 2022**



**14 equipos**

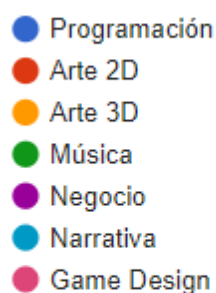
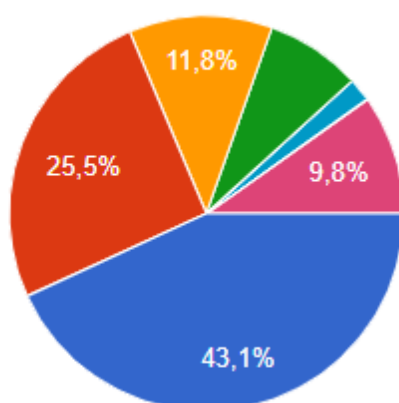


**14 prototipos**



**7 mentores**

## Participantes por área de afinidad



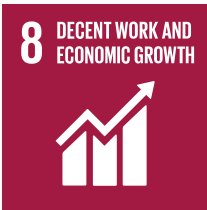


**THE GLOBAL GOALS**

## **Game Jam+ y ODS**



**4.4 and 4.5**

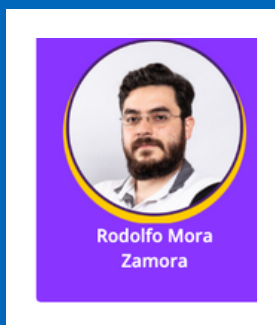


**8.2, 8.3 and 8.5**

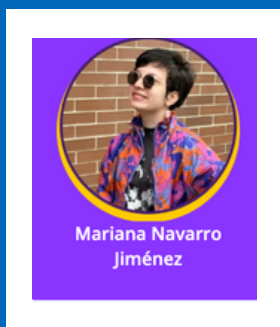


**9.5 and 9c**

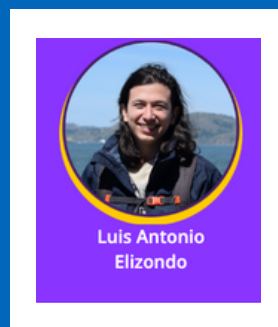
## 2023: organizadores



Profesor de Ingeniería  
en Computación - TEC



Estudiante de Ingeniería en  
Computación en el TEC, Artista  
y Directora Creativa en Honey  
Toast Studio



Diseñador Gráfico en  
Headless Chicken  
Games



Con apoyo de:

IEEE Sección Costa Rica - Esteban Arias Méndez  
UNED- Costa Rica - Adriana Céspedes Vindas

Queremos agradecer a los **mentores de esta edición**

### Programación

- Leonardo Lizano Nájera – (Headless Chicken Games)
- José Paulo Yock Fuentes – (Red Nose Interactive)

### Arte

- Luis Antonio Elizondo Rojas – (Headless Chicken Games)
- Mariana Navarro Jiménez - (Honey Toast Studio)

### Diseño de Juegos

- José Francisco Durán Durán - (Ceiba Software & Arts)

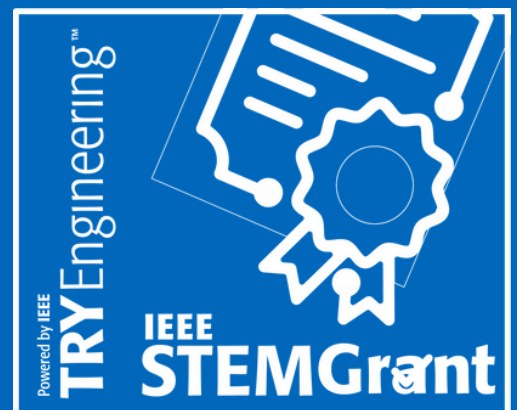
### Pitch y Negocio

- Gabriel Serrano Rosabal – (Frame3)
- Adriana Céspedes Vindas - (LIIT-UNED, Ceiba Software and Arts)

Agradecemos a IEEE por el patrocinio a este evento



**IEEE**  
**Costa Rica**



# Gracias!

Toda la información de este informe fue provista por el equipo de organizadores de GJ+ Costa Rica.

 San José, Costa Rica

 [acespedesv@uned.ac.cr](mailto:acespedesv@uned.ac.cr)

[rod mora@itcr.ac.cr](mailto:rod mora@itcr.ac.cr)