

WOMEN GAME JAM



Elaborado por:

Adriana Céspedes Vindas

Universidad Estatal a Distancia (UNED)

Rodolfo Mora Zamora

Instituto Tecnológico de Costa Rica (ITCR)

AGOSTO
2023

Contenido

01

Contexto general

02

Women Game Jam Costa Rica

03

Actividades

04

Women Game Jam Costa Rica en cifras

Contexto general

01

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 la Women Game Jam (WGJ)?

La **WGJ** es una maratónica no competitiva de desarrollo de videojuegos. WGJ está dirigida a mujeres cis y trans género y personas no binarias.

En 48 horas, las participantes desarrollan en equipo su prototipo de juego. El evento inicia un viernes y finaliza un domingo. El juego creado puede ser digital o analógico y deben usar el tema propuesto por la organización global del evento.

Este tipo de **eventos constituyen una actividad STEAM** ya que en ellos fluyen varios intereses y afinidades, siendo los principales: programación, arte, narrativa y música; mientras se fomentan habilidades blandas de trabajo en equipo, administración de tiempo, entre otras.

Acerca de la WGJ

La **Women Game Jam** tuvo su primera edición en Brasil y Alemania en **2018**. Para la edición 2023, participaron los países: México, Argentina, Bolivia, Brasil, Canadá, Chile, Colombia, Costa Rica, Perú, Sudáfrica, Nigeria, Alemania.

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.

02

Women Game Jam Costa Rica

¿Cuándo y dónde se realizó la WGJ?

Para la edición 2023, segunda edición con la participación de Costa Rica, la Jam se desarrolló los días 11, 12 y 13 de agosto.

Las Game Jams pueden ser virtuales o presenciales. En el caso de Costa Rica, el día 11 se trabajó la sesión de ideación presencial y los días 12 y 13 de forma virtual a través de la plataforma Discord.

El lugar seleccionado para acoger el evento el día viernes fue el edificio I+D de la Universidad Estatal a Distancia, sede Central.



Imagen 1: Afiche de la convocatoria de WGJ Costa Rica 2023.



Fotografía: Lugar donde se realizó el WGJ Costa Rica 2023

¿Quién organizó en Costa Rica?

En Costa Rica organizan el Laboratorio de Investigación e Innovación Tecnológica (LIIT) de la Universidad Estatal a Distancia (UNED), la Unidad de Ingeniería en Computación de San José del Instituto Tecnológico de Costa Rica (ICSJ - ITCR) y CIDEV (Comunidad Interuniversitaria de Desarrolladores de Videojuegos de Costa Rica).

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.

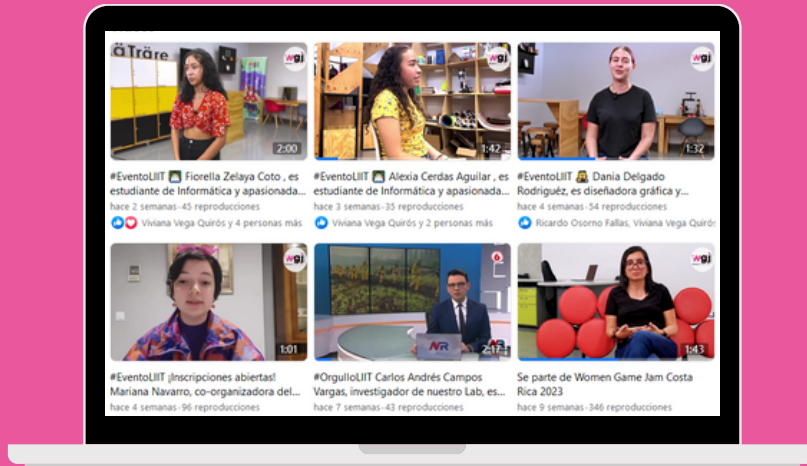
Cabe destacar que el patrocinio y financiamiento para este evento se logró gracias a una beca por parte del programa STEM de TryEngineering de IEEE que otorgó fondos que permitieron su desarrollo (<https://tryengineering.org/>).

¿Cómo se realizó la convocatoria?

La **convocatoria se hizo a través de redes sociales**, se usaron las redes de: Instagram, Facebook y Tiktok de las páginas LIIT, CIDEV y IEEE-Costa Rica. Se usaron varios videos efectuados por la organización donde tanto las organizadoras como exparticipantes del evento (WGJ 2022) cuentan su experiencia y explican de qué trata el evento.

Los videos se compartieron junto al formulario de inscripción

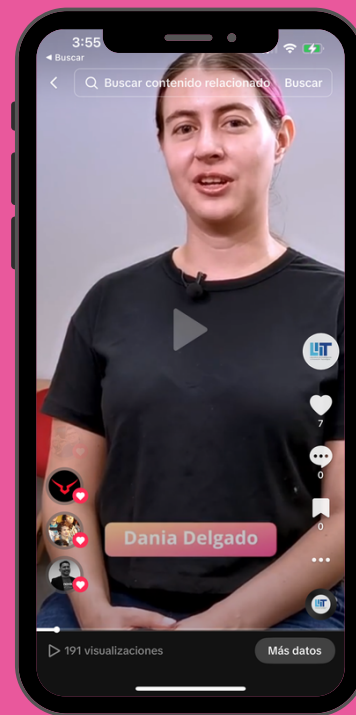
Videos



Fotografía tomada del Facebook del LIIT-UNED. Los videos 1,2,3,4 y 6 en la cuadrícula anterior son parte de los promocionales del evento.



Fotografía tomada del Instagram del LIIT-UNED.



Fotografía tomada del Tik Tok del LIIT-UNED.

¿Cómo se realizaron las inscripciones?

Las inscripciones en Costa Rica se manejaron de forma virtual a través de un formulario de Google.

Este formulario fue provisto por la organización global y se divulgó en redes sociales tanto de CIDEV, como del LIIT, la IEEE y el ITCR.

¿Cómo se realizaron las inscripciones?

Para Costa Rica se registraron 42 personas pero atendieron al evento solo **26 participantes**.

Con una tasa final de conversión de 61.9%

Las participantes provenían de:

- 4 de la Región Pacífico Central (Provincia Puntarenas)
- 6 de la Región Caribe (Provincia Limón)
- 16 de la Gran Área Metropolitana (Provincias de San José, Cartago, Heredia y Alajuela)



Imagen 2. Mapa de Costa Rica PixelArt (Créditos @colorblind_pixel).

¿Cuál plataforma fue utilizada para el trabajo en línea?

La herramienta de trabajo y comunicaciones fue **Discord**, que es un software de libre uso. En esta plataforma, cada equipo tenía un canal destinado para trabajar en equipo por el cual se podían comunicar vía texto, habla y video.

Los mentores del evento visitaron a las participantes por cada canal y atendieron las dudas por esta vía.

Adicionalmente, se tuvo un canal de comunicación vía WhatsApp y la organización contaba con el correo y teléfono de todas participantes para avisos oficiales.

Embajadora de la Jam para Costa Rica



**Mariana Navarro
Jiménez**

La embajadora de la Jam para Costa Rica fue Mariana Navarro Jiménez, quién también es organizadora de la WGJ.

Mariana es estudiante de Ingeniería de Computación del Instituto Tecnológico de Costa Rica, artista, game designer y directora creativa del emprendimiento Honey Toast Studios.

Actividades

03

Actividad 1: Socialización de previo a la WGJ



Museo Nacional de Costa Rica, San José.



Domingo 30 de julio de 2023.



Se desarrolló una actividad de socialización en el Museo Nacional de Costa Rica con el propósito de que las muchachas pudieran conocerse, intercambiar experiencias, gustos, entre otras cosas.

Adicionalmente, ellas disfrutaron del concierto “Uyuyuy Bajura” organizado por el museo para esta fecha que fue brindado por la Banda de San José. Este concierto se realizó en conmemoración del 199 de la Anexión del Partido de Nicoya a Costa Rica, cuya celebración oficial es el 25 de julio.

Posteriormente, algunas participantes decidieron atender al Haru Fest, festival geek desarrollado en la Antigua Aduana, donde en la Casa del Cuño había exposición de juegos de mesa y juegos de video costarricenses, así como otros exponentes de arte nacional.

Fotografías

MUSEO NACIONAL DE COSTA RICA
BANDA DE CONCIERTOS DE SAN JOSÉ

CONCIERTO
¡UYUYUY BAJURA!

CON MOTIVO DE LOS 199 AÑOS
DE LA ANEXIÓN DEL PARTIDO
DE NICOYA A COSTA RICA

DOM 30 JUL 11 A.M
JARDÍN DEL MUSEO

MUSICA EN EL MUSEO 2023

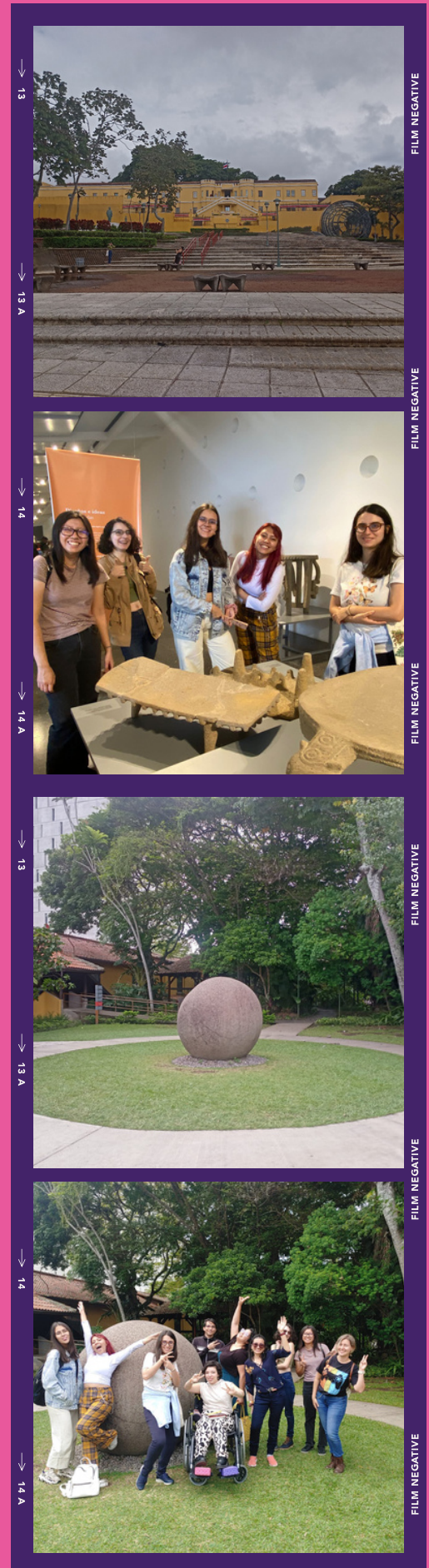
DIRECTOR
JUAN BAUTISTA LOAIZA

Entrada gratuita: nacionales y residentes identificados

+INFO: Tel:2211-5750 / mmasis@museocostarica.go.cr / www.museocostarica.go.cr

Imagen 3. Tomada del Facebook de Museo Nacional Costa Rica (24 de julio).



Fotografía 1,2,3 y 4. Cortesía Rodolfo Mora.

Actividad 2: Armado de equipos



Discord.



Semanas previo al evento.



Se fomentó la interacción en Discord para el armado de los equipos. Se crearon canales especiales para que las participantes se presentaran, comentaran sus intereses y habilidades, y a partir de aquí instarles a formar equipos de 3 a 6 integrantes.

Algunos equipos se armaron en la sesión presencial del día 11 de agosto.

En las siguientes imágenes se muestra la creatividad de las participantes para obtener ese integrante que les falta.



Actividad 3: Envío de tutoriales y recursos de aprendizaje



Discord.



Sábado 06 de agosto de 2023.



Una semana previa al evento se compartió en el canal de Discord, tutoriales y videos de apoyo, principalmente aquellos producidos por CIDeV para actividades previas.

También se compartió un taller en YouTube específicamente diseñado para el WGJ 2023 con instrucciones de cómo hacer un videojuego sencillo en el motor Unity. Y otros materiales de la comunidad global.

Actividad 4: Inicio de la Jam, sesión de Ideación



Universidad Estatal a Distancia (UNED)



Viernes 11 de agosto de 2023.



El viernes 11 de agosto inició la WGJ. Las participantes recibieron una charla de motivación por parte de la Dra Paola Vega, exministra de Ciencia y Tecnología y actual docente del Tecnológico de Costa Rica. Seguido se presentó el Keynote producido por la organización global y se reveló el tema secreto: **Cambiando de Perspectiva.**

En la sesión de ideación los equipos plantearon sus ideas de prototipo, definieron el alcance, las tecnologías que van a utilizar y aspectos clave para apegarse al tema.

Además, los equipos recibieron un refrigerio y un kit de materiales de trabajo como marcadores, lápices y libretas para poder iniciar con el diagramado.

Esta actividad terminó a las nueve de la noche del viernes.

Kit de bienvenida:

- Libreta de trabajo. con hojas blancas.
- 1 marcador.
- 1 Lápiz.

Recuerdos:

- 1 Broche.
- 2 Stickers.

Cronograma
Women Game Jam 2023

Costa Rica
Women Game Jam

Viernes 11 de Agosto
Sexto piso, Edificio I+D, UNED,
Sabanilla de Montes de Oca

Actividades:
5:00 pm - Apertura
5:10 pm - Charla
5:30 pm - Revelación de Tema
5:45 pm - Refrigerio
6:00 pm - Trabajo en equipos
(sesión de ideación)

*La hora máxima de salida es a las 9:00 pm



Fotografías





Actividad 5: Mentorías y trabajo de la Jam



Virtual, por Discord.



Sábado 12 y Domingo 13 de agosto de 2023.



Los días sábado y domingo, los equipos trabajaron virtualmente. Mentores y organizadores del evento visitaron los equipos por canal para atender dudas y dar retroalimentación. En la edición 2023, se contó con mentorías de los estudios: Sunna Enterteinment, Headless Chicken Games y Ceiba Software Arts, así como de los emprendimientos T3mpo y Honey Toast Studios y otros profesionales independientes.



Cabe destacar que la organización estuvo pendiente de los mensajes y solicitudes de atención.

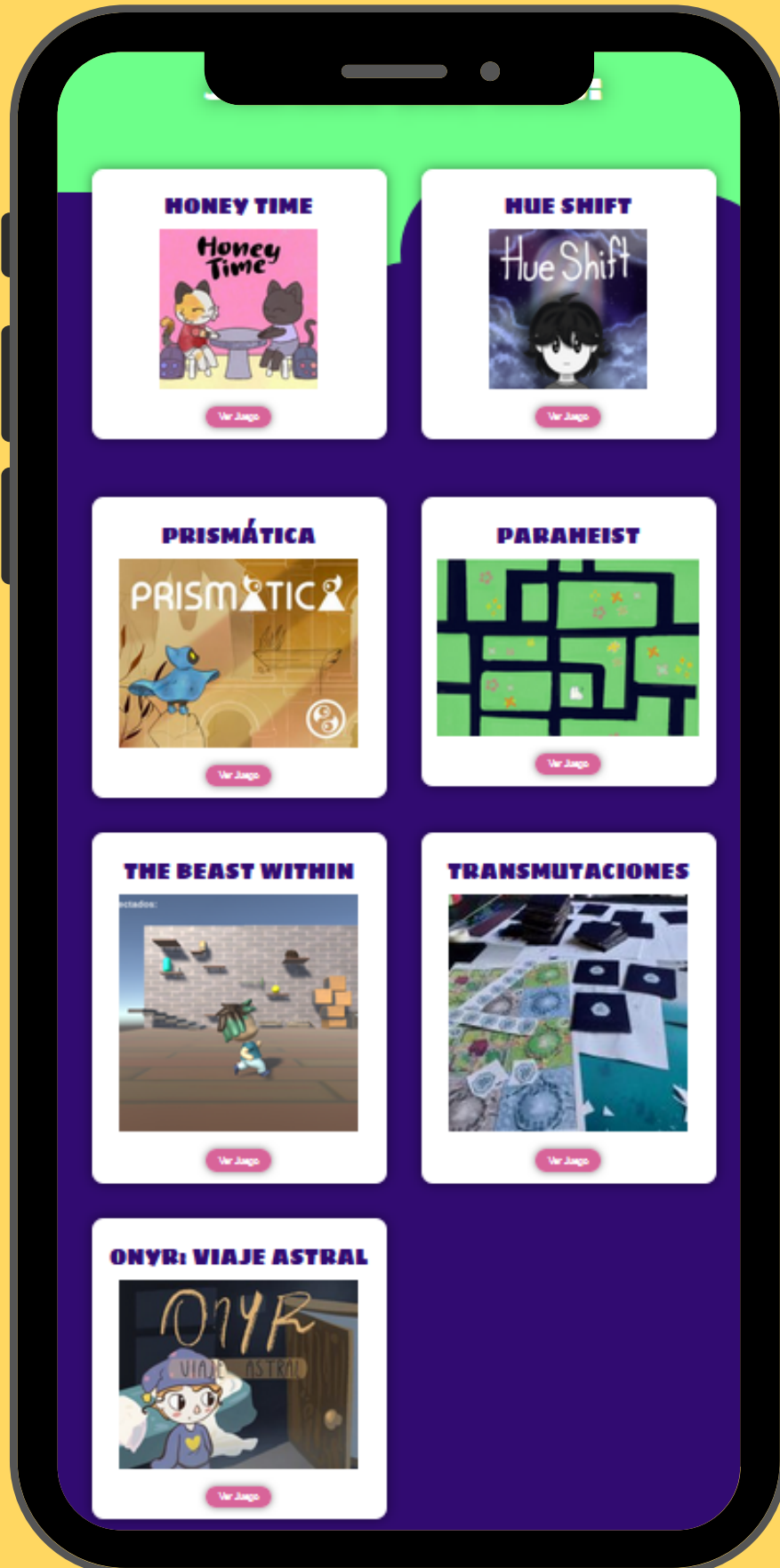
La Jam terminó el día domingo a las 6 de la tarde con 7 prototipos.

Se brindó la oportunidad a las participantes para que pudieran mejorar su juego para la sesión de cierre.

Para ver más detalle de los resultados se puede acceder a:

<http://www.cidev-cr.com/women-game-jam-2023/>

Juegos del 2023



Actividad 6: Cierre presencial



Sala Multiuso, Arquitectura. Instituto Tecnológico de Costa Rica, Barrio Amón



Sábado 26 de agosto de 2023.



Este día los equipos participantes mostraron los juegos a sus familiares y amigos. Además, compartieron un refrigerio con los mentores.



04

Women Game Jam en cifras



Cifras mundiales



12 países

 Argentina

 Alemania

 Bolivia

 Brasil

 Canadá

 Chile

 Colombia

 Costa Rica

 México

 Nigeria

 Perú

 Sudáfrica



1700 registros



Cifras en Costa Rica



26 Participantes



73.3% de incremento en la participación en la relación a la edición anterior



20,3 años la edad promedio de las participantes



16 participantes de la Gran Área Metropolitana
10 participantes de otras regiones



7 equipos



7 juegos entregados



9 mentores



Participantes por afinidad según área*

8 participantes en Animación

13 participantes en Arte 2D

6 participantes en Arte 3D

15 participantes en Programación

9 participantes en Sonido y Música

* Algunas participantes tienen afinidad por más de un área

**Mayoría de participantes destaca interés por aprender temas de otras áreas.



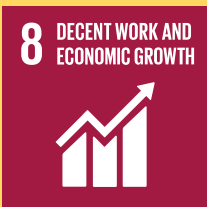
Women Game Jam y vinculación con las metas de los Objetivos de Desarrollo Sostenible



Metas 4.4 y 4.5



Metas 5.5 y 5b



Metas 8.2, 8.3 y 8.5



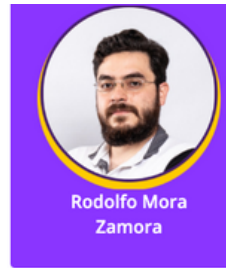
Metas 9.5 y 9c

Organizadores 2023:



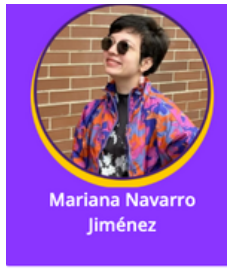
Adriana Céspedes
Vindas

Investigadora en
LIIT-UNED



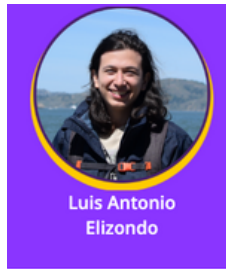
Rodolfo Mora
Zamora

Docente de la
Escuela de
Ingeniería en
Computación – TEC



Mariana Navarro
Jiménez

Estudiante TEC,
Artista y Directora
Creativa del
emprendimiento
Honey Toast Studio



Luis Antonio
Elizondo

Artista Gráfico en
Headless Chicken
Games

Con apoyo de:

IEEE Sección Costa Rica - Esteban Arias Méndez

IEEE Rama Estudiantil TEC - Ana Guevara Roselló

Agradecemos a todos los **mentores** que nos colaboraron para la edición 2023:

Programación

- Carlos Esquivel Ramírez – (Headless Chicken Games)
- Leonardo Lizano Nájera – (Headless Chicken Games)
- Orlando Marín Blanco – (Headless Chicken Games)
- José Paulo Yock Fuentes – (Red Nose Interactive)

Arte

- David “Xiovi” García Saborío – (Sunna Enterteinment)
- Laura Lanzoni Vargas
- Carolina Nelson Gutiérrez

Audio y Sonido

- Alberto Aponte Rojas – (T3ampo)

Narrativa y Game Design

- José Francisco Durán Durán – (Ceiba Software and Arts)

Se agradece también a la **Unidad de Divulgación Científica** de la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) por la elaboración de los videos promocionales de la WGJ.

wgj

Women Game Jam



LIT

TEC
Tecnológico
de Costa Rica



IEEE
Costa Rica

Powered by IEEE
TRYEngineering™



IEEE
STEM
Grant



¡Gracias!

Toda la información obtenida fue gestionada por el equipo organizador. Diseño gráfico: Ricardo Osorno Fallas. Universidad Estatal a Distancia (UNED)

 San José, Costa Rica

 acespedesv@uned.ac.cr