

eventos 2014

- Sala de Prensa
- Eventos**
- Comunicados
- Gacetillas
- Atención al periodista

Más eventos por fecha 2014 Enero Eventos

27 de enero

Exitoso cierre de la tercera edición del Global Game Jam



Antel fue nuevamente Jam de la tercera edición del Global Game Jam en Uruguay, el evento de videojuegos más trascendente del mundo.

 [galería multimedia](#)

La maratón de creatividad, que cuenta con el apoyo de la empresa y de la Universidad ORT, comenzó el viernes 24 de enero a las 18 horas en la sala Idea Vilaríño del Complejo Torre de las Telecomunicaciones, finalizando a las 48 horas.

Bajo la consigna "No vemos las cosas como son, las vemos como somos", los 40 jóvenes participantes con un promedio de edad que rondó los 20 años, dieron rienda suelta a su imaginación.

El domingo 26, y ante la mirada observadora y constructiva de los docentes de la Universidad ORT de la Licenciatura en Videojuegos, Gonzalo Frasca y Rodrigo Fernández, se conocieron los 7 videojuegos creados por ingenieros, estudiantes y novatos con muchas ansias de aprender y compartir.

Uruguayos creativos

El grupo "Remera Roja" fue el creador del videojuego denominado "Grep". El juego trata de un extraterrestre quien a través de la obtención de objetos que el jugador va suministrándole, intenta llegar a su planeta.

El segundo equipo "Perro muerto", presentó el videojuego "Mullets rockers keytar". Se trata de un rockero que ve la vida y lo que se le presenta bajo su óptica, intentando sortear los obstáculos que se le presentan.

El tercer grupo "Frull", presentó el juego "Retour à la Maison", donde una niña sale a jugar con su perro fuera de su casa y persiguiendo unos globos se pierde. La pequeña tratará de sortear un cúmulo de peripecias, como cambios en el clima, que nivel tras nivel tendrá que transitar para finalmente reencontrarse con su madre.

"Gatosos", el cuarto equipo, presentó su trabajo "Gatoso". El videojuego trata de un felino que sorteando obstáculos y mediante abrazos, golpes y empujones, se debate entre caer a un mundo tenebroso y otro feliz. El objetivo es que el animal pueda encontrarse a sí mismo. Al final del juego, se ve reflejada su imagen en un espejo.

El quinto grupo "No usamos Flash", creó "Paranoia". Un videojuego de ciencia ficción, que involucra a un personaje del futuro, que tras un accidente en el espacio queda solo y tiene que encontrar a sus amigos. Al no hallarlos su nivel de paranoia aumenta, lo que distorsiona su realidad. Dialogando con otros humanos su locura disminuye y se tranquiliza.

El equipo "Boom", sexto en la presentación de la tarde, creó el videojuego "Boom Island". Todo comienza cuando un barco se estrella contra una isla. Del mismo desciende un personaje, quien contando solamente con una mochila y utensilios, va encontrándose con diferentes obstáculos en el lugar y determinando quienes son enemigos y quienes no, y qué objeto puede representar algo de valor, etc.

"El grupo de allá", último en presentarse pero no por ello menos interesante, creó el juego "Waking nightmares". Se trata de un niño que despierta durante la noche y con solo una linterna en la mano, sale de su dormitorio con la intención de ir al baño. En cada habitación que recorre para llegar a destino, encuentra diferentes objetos que a la luz de la linterna, le hacen parecer extraterrestres.

Cultura digital

Frasca aseguró haberse sorprendido por el nivel de los participantes, en cuanto a la madurez "de la cultura digital". Destacó que los videojuegos presentados, superaron a los de las ediciones anteriores y que aumentó la participación de las mujeres en la materia.

A nivel mundial, "los creadores de videojuegos uruguayos no tenemos nada que envidiar a nivel de proyectos, si a nivel de las superproducciones porque requieren de mucho dinero", aseguró Frasca.

Arte, programación y diseño

Consultado acerca de su impresión sobre los trabajos presentados, Fernández destacó el arte y audio del juego "Paranoia" y el potencial del concepto del videojuego "Waking nightmares".

Según Fernández, los pilares de cada grupo para la creación de un videojuego son: arte, programación y diseño del juego.

Más Jams

Tanto Frasca como Fernández apuestan a que tras el gran suceso de este fin de semana, otras Jams puedan abrirse en el país, además de la sala Idea Vilaríño de Antel y de la Escuela de Artes Visuales A+.

4ta edición del GGJ

Todos los presentes, algunos de ellos participantes de las anteriores instancias, aseguraron volver en la próxima edición al igual que los que se presentaron por vez primera.

En nuestro país, la maratón tuvo como objetivo el desenfreno de la creatividad bajo la pureza extrema y no bajo la tutela de la competencia con un premio económico, como se desarrolla en otros países. De esta edición participaron 450 localidades del mundo.

[Ver lanzamiento](#)



personas y hogares

- combos
- fija
- móvil
- internet
- promociones
- novedades
- vera
- arena

empresas

- fija
- móvil
- datos e internet
- promociones
- novedades
- vera

soporte

- telefonía fija
- móvil
- datos e internet
- facturación
- consultas frecuentes

institucional

- nuestra empresa
- oferta laboral
- sala de prensa
- compras y proveedores
- antel integra
- oferta de interconexión