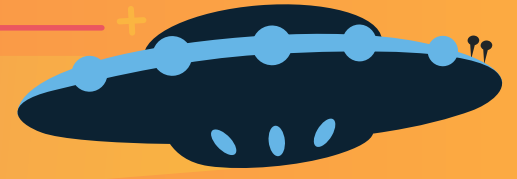
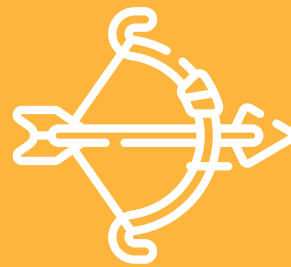
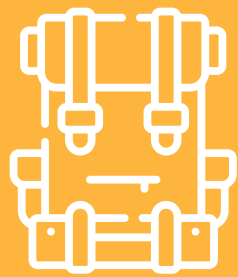


14-16 JUNIO 19 x△○ ONLINE



# GAMEJAM TOPIA

## GUÍA DE SUPERVIVENCIA PARA TU PRIMERA GAME JAM



[www.gametopia.es/gamejam](http://www.gametopia.es/gamejam)



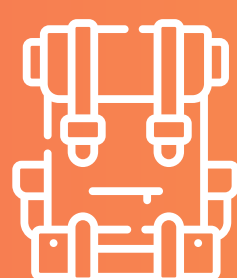
GAME TOPIA

# ÍNDICE

1. Introducción .....	3
2. ¿Por qué hacer una game jam? .....	5
3. ¿Por dónde empiezo?.....	7
3.1. Monta tu equipo y Únete a nuestro Discord.....	8
3.2. Crea una cuenta en itch.io.....	8
3.3. Regístrate en la GameJamTopia.....	9
3.4. Elige tu motor .....	9
4. Consejos.....	11
5. Recursos.....	14
6. Horario .....	17
7. Premios.....	19
8. ¿Y después qué? .....	22
9. Normas.....	24

# 01

## INTRODUCCIÓN



Estudiantes, amateurs y profesionales  
creando un videojuego en 48h.  
¿Puedes imaginar un lugar con  
más entusiasmo?

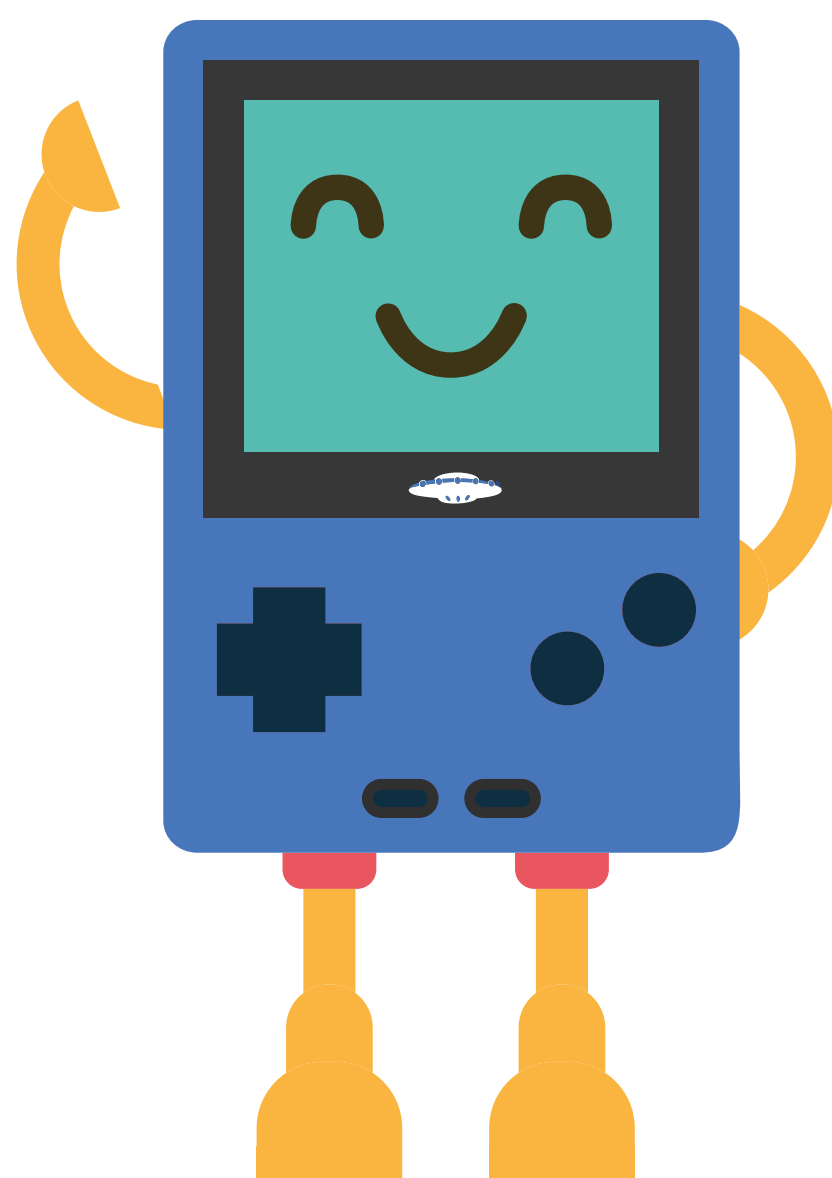
# 01. INTRODUCCIÓN

**¡Te damos la bienvenida a tu primera game jam!**

Somos Gametopia, un pequeño estudio independiente de Videojuegos y centro de formación. Desde 2005 hemos sido impulsores de una generación de creadores de Videojuegos: programadores, guionistas, diseñadores, artistas etc. **Nuestra misión es potenciar las habilidades de las personas para que puedan lograr sus metas.**

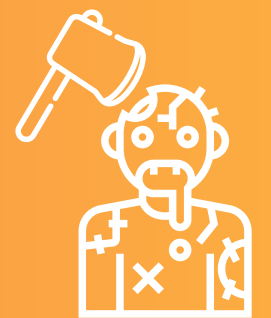
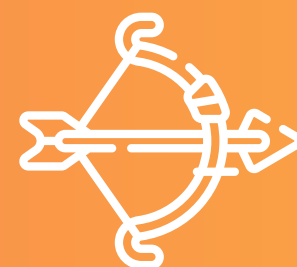
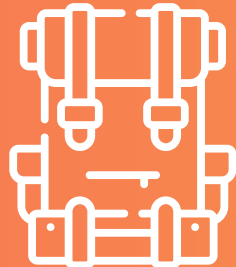
Es una game jam online, pero hecha por Gametopia. Si en algo nos diferenciamos en estos más de 10 años impartiendo formación es que **ofrecemos servicios de gran calidad, accesibles y con un trato muy cercano.**

Te hemos preparado esta **guía de supervivencia** para solventar las dudas que te puedan surgir sobre cómo hacer una game jam. Si después de leerla sigues teniendo alguna, te dejamos nuestra información de contacto en la última página. **¡Comenzamos!**



# 02

## ¿POR QUÉ HACER UNA GAME JAM?



¿Sabías que muchos juegos que han triunfado salieron de una game jam?



## 02. ¿POR QUÉ HACER UNA GAME JAM?

Las game jam son un excelente entrenamiento en el desarrollo de videojuegos. **Te permite explorar ideas que no te habrías parado a intentar de otro modo.**

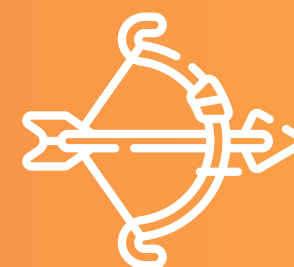
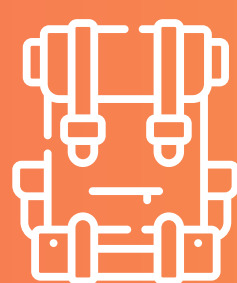
¿Sabías que muchos juegos que han triunfado salieron de una game jam? **El equipo español Decostructeam es un habitual de este tipo de eventos**, y sus dos grandes juegos, [Gods will be watching](#) y [The Red String Club](#), salieron de proyectos comenzados durante diferentes game jams. [Hollow Knight](#), de **Team Cherry**, es un juego desarrollado a partir de dos juegos salidos de la [Ludum Dare](#). Y como ellos, muchísimos juegos empezaron siendo locuras de sus desarrolladores que crecieron hasta convertirse en grandes éxitos. ¡Puede ser tu caso!

Además, los juegos pasarán a formar parte de tu portfolio, así que, a cada game jam que hagas le estás dando forma a tu currículum de futuro. **¡Muchas game jams indican que eres una persona activa, trabajadora y con gran amor por el desarrollo de videojuegos!**



# 03

## ¿POR DÓNDE EMPIEZO?



La mejor manera de empezar algo es dejar de hablar de ello y empezar a hacerlo.



## 03 ¿POR DÓNDE EMPIEZO?

### MONTA TU EQUIPO Y ÚNETE A NUESTRO DISCORD

**Discord es un chat de voz y texto** para jugadores que es gratis, seguro y funciona tanto en móvil como en ordenador. Hemos creado un Discord específico para la game jam donde estaremos para resolver tus dudas y oír tus sugerencias. Si una vez te hayas leído esta guía piensas que no es suficiente, ¡puedes ir a buscarnos allí!

Discord **será un espacio de colaboración entre todos los participantes de la game jam**, donde podréis intercambiar dudas, builds e impresiones en los canales de sus respectivas categorías. **Además de resolver tus dudas con nuestros tutores.**

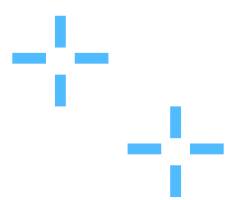
¿Os falta alguien para programar? ¿Echáis en falta a un artista? Si buscas completar tu equipo, te recomendamos que entres en el canal de discord **#búsqueda-de-equipos**, donde puedes colgar tu mensaje buscando equipo o un perfil en específico.

#### [Unirse al canal de Discord](#)

Si quieres ampliar tu búsqueda, puedes mandar un tweet mencionándonos (@gametopia) y nos encargaremos de darte difusión. **El número máximo de participantes por equipo es de 4 personas, pero si vienes en solitario, ¡También está genial! ¡Ánimo valiente!**

### CREA UNA CUENTA EN ITCH.IO

Crea una cuenta en [itch.io](https://itch.io), si no la tienes ya, y únete a nuestra página [itch.io/jam/gamejamtobia](https://itch.io/jam/gamejamtobia) para poder subir el juego. **Si tu juego no está subido al finalizar la jam ¡No podremos valorarlo para los premios!**





## REGÍSTRATE EN LA GAMEJAMTOPIA

Registra a tu equipo, o tu participación individual, en nuestra web:

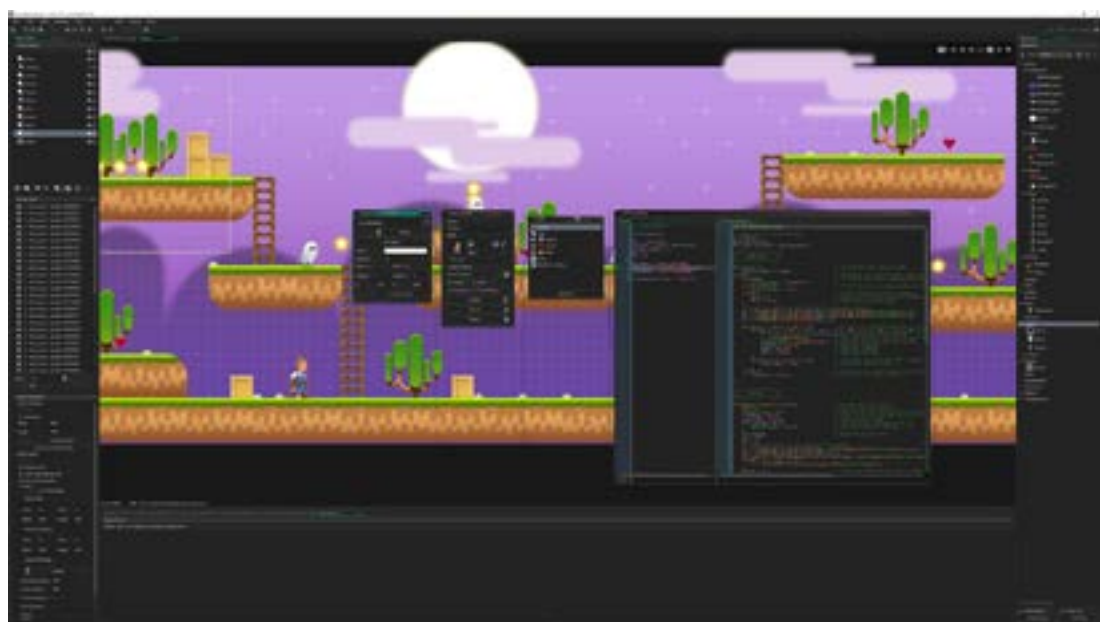
[www.gametopia.es/gamejam](http://www.gametopia.es/gamejam)

Para una mejor organización, nos gustaría que te registraras antes del 12 de junio.

## ELIGE TU MOTOR

Nuestra recomendación es que utilices **Unity**, ya que nos hemos encargado de que tengas un tutor profesional que te ayudará con las dudas que puedas tener. Obviamente también puedes utilizar Unreal o el motor que quieras, pero ino podemos ofrecer un tutor para todos ellos! :-)

Sin embargo, sabemos que muchos venís por primera vez, así que aquí te dejamos una lista de motores que puedes utilizar en la game jam si no tienes grandes conocimientos en programación:



**GameMaker**: motor 2D, sin picar código o aprendiendo su sencilla programación. Con GameMaker se hicieron juegos como **Undertale** y **Gods will be Watching**.

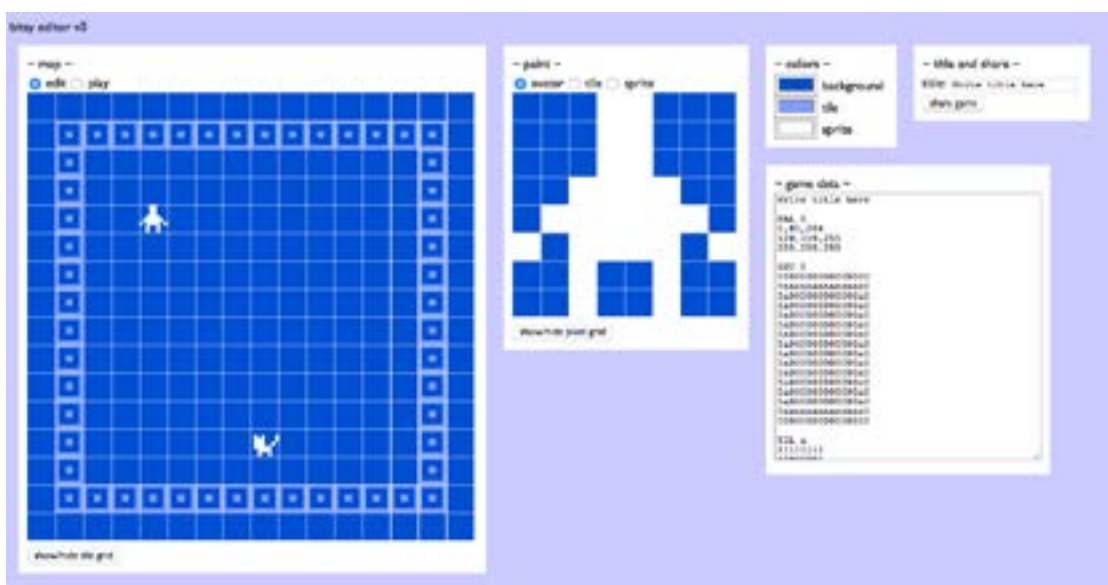


**RPG Maker**: motor para hacer RPG por turnos entre otras muchas cosas. **To the Moon** está hecho con este motor.

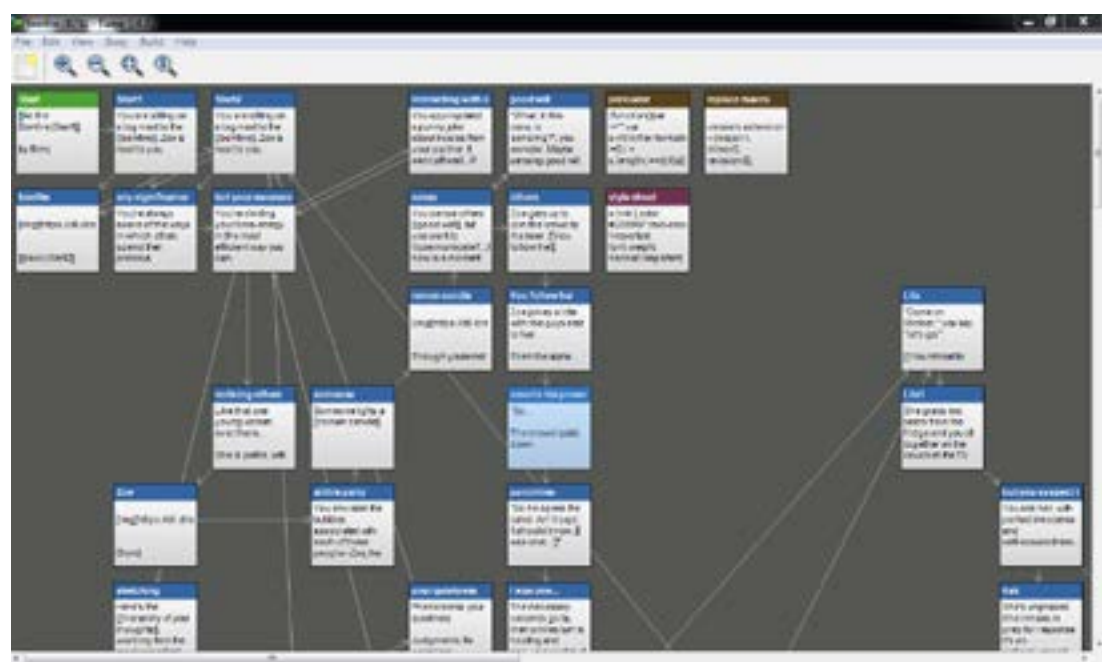




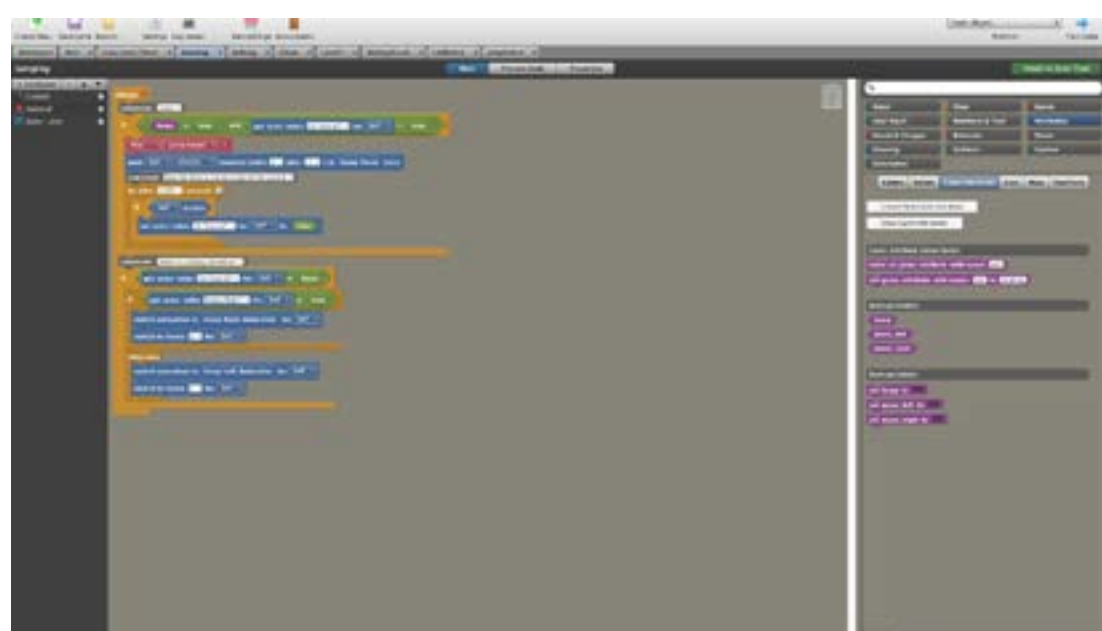
**Construct 2:** motor de juegos 2D basado en HTML5.



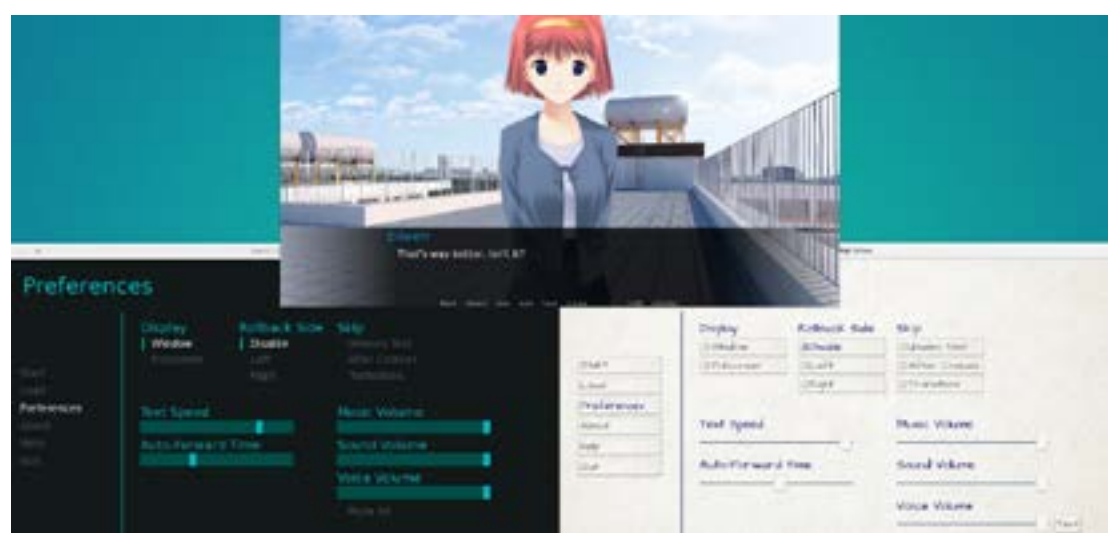
**Bitsy:** motor para hacer pequeños juegos tipo walking simulator en 8bits. Este es, sin duda, el más fácil de usar de todos.



**Twine:** herramienta gratuita y de código abierto para hacer ficción interactiva en forma de páginas web.



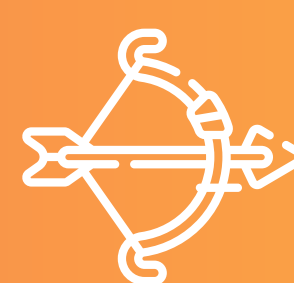
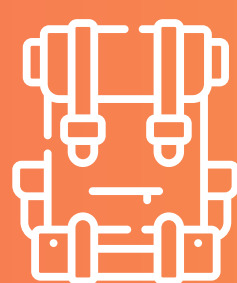
**Stencyl:** programación visual, ideal para un primer contacto con la programación.



**Ren'Py:** motor para crear novelas visuales u otomes.

# 04

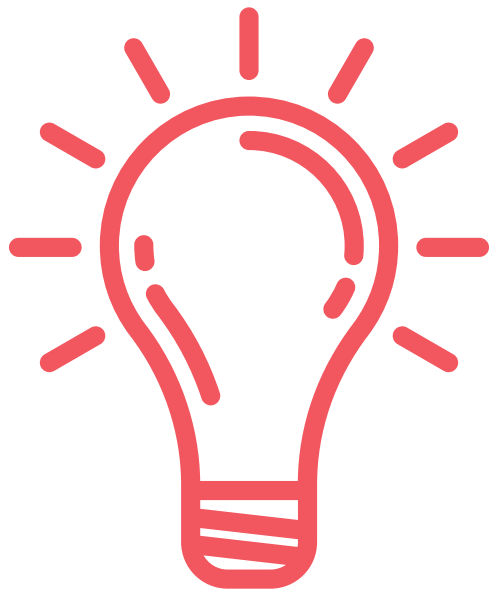
## CONSEJOS



Mantén tu idea lo más simple posible,  
ison solo 48 horas!

## 04 CONSEJOS

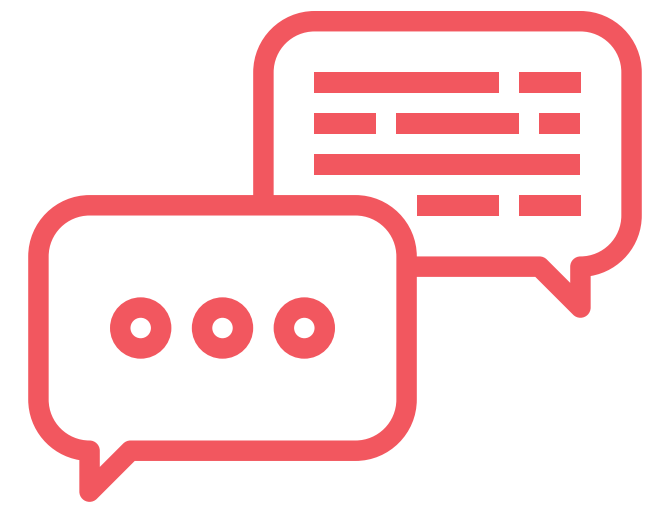
### KEEP IT SIMPLE:



Esto es muy importante. Aunque digamos que no te tenéis que agobiar, el tiempo está ahí: corriendo. Lo mejor que puedes hacer es centrarte en una idea pequeña que podáis terminar en un periodo de 48 horas. Tener un juego pequeño, terminado y redondo, es mucho más satisfactorio que tener la primera capa de un proyecto enorme. En resumen, vuestro objetivo es conseguir un producto viable mínimo.

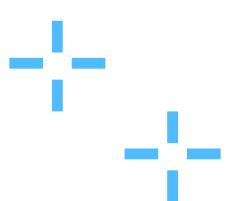
### COMUNÍCATE CON TU EQUIPO

Reúnete con tu grupo (si lo tienes) y hablad un ratito de la idea. No hay prisa. Es mejor que le dediquéis un buen rato a tener claro el concepto de lo que queréis hacer a empezar a trabajar precipitadamente y luego tener que ir dando pasos hacia atrás.



Te recomendamos este [artículo de nuestro blog](#).

Es fácil caer en el trabajo y olvidarse del resto del equipo. Es muy importante comunicar lo que estáis haciendo en cada momento, para que podáis tener control constante sobre el estado del juego.





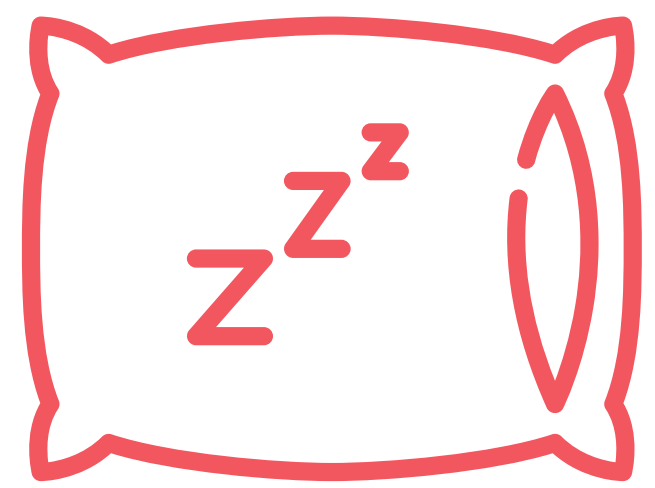


## EL AUDIO ES IMPORTANTE

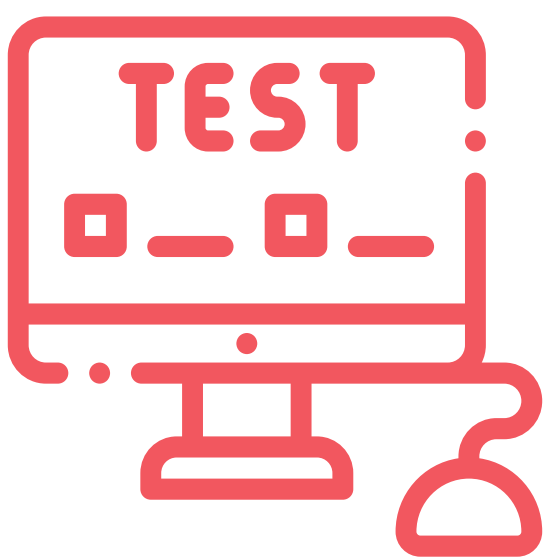
Si tu equipo no cuenta con un músico, recuerda que debes dedicar un ratito a la sonorización. Los efectos y la música de fondo pueden cambiar todo el juego, ¡no lo dejes para el final!

## DESCANSA BIEN

Sabemos que 48 horas es muy poco tiempo y que se van volando, pero es importante sacar esos huecos para dormir. Perderás más tiempo por un cerebro saturado y cansado que por echarte a la cama unas horas.



## NO TE OLVIDES DE TESTEAR



Prueba el juego una y otra vez. No solo para buscar bugs, sino para comprobar si es divertido, demasiado fácil o demasiado difícil. Intercambiad vuestras builds vía discord o busca amigos que jueguen un poco y te den feedback.

## TERMINA EL JUEGO

Es mejor que tenga alguna pata coja, pero que sea una experiencia completa, a que sea precioso con un personaje en la pantalla que no hace nada.

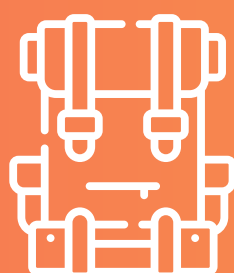


Pero lo más importante de una game jam es:

**¡Diviértete!**

# 05

## RECURSOS



Un buen loot de recursos siempre ayuda a terminar la partida.

# 05 RECURSOS

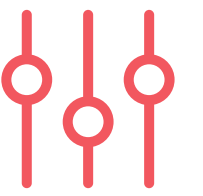
Te dejamos una lista de páginas de recursos gratuitos muy útiles durante la game jam. Se puede usar licencia Creative Commons siempre y cuando estén permitidas por el autor y dando crédito al mismo.

**¡DAD SIEMPRE CRÉDITO AL AUTOR!**



## MÚSICA SIN COPYRIGHT

- 🎵 [Bensound](#)
- 🎵 [Hooksounds](#)
- 🎵 [Ashamaluevmusic](#)
- 🎵 [Freeaudiolibrary](#)
- 🎵 [Freemusicarchive](#)
- 🎵 [Incompetech](#)



## EFECTOS DE SONIDO

- 🔊 [Freeaudiolibrary](#)
- 🔊 [Clipdealer](#)
- 🔊 [Radioslibres](#)
- 🔊 [Bfxr](#)
- 🔊 [Freesound](#)
- 🔊 [Assetstoreunity](#)







## RECURSOS GRÁFICOS

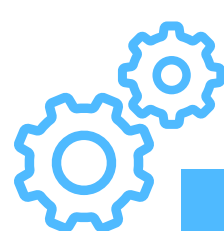
- 🖌️ Assets gratuitos para juegos: [Kenney](#)
- 🖌️ Assets gratuitos para juegos: [Ludicarts](#)
- 🖌️ Sprites gratuitos: [Gameart2d](#)
- 🖌️ Recursos de arte 2D y 3D: [Opengameart](#)
- 🖌️ Vectores: [Freepik](#)
- 🖌️ Iconos para juegos: [Game-icons](#)
- 🖌️ Motion Graphics: [Videvo](#)
- 🖌️ 3D Rigged Models: [Turbosquid](#)
- 🖌️ Texturas gratuitas y de pago: [Textures](#)
- 🖌️ Tiles isométricas: [Reinerstilesets](#)
- 🖌️ Modelos 3D para blender: [Blendswap](#)
- 🖌️ Tipografías: [blambot](#)








## IDEAS DISEÑO DE JUEGO Y DE NIVELES

-  ¿No sabes de qué va tu juego? Prueba este generador de ideas indie: [Orteil.dashnet](https://Orteil.dashnet)
-  Plantilla para diseñar el juego en una sola página: [Pixelatto](https://Pixelatto)
-  Mapas de niveles de juegos clásicos y no tan clásicos: [Vgmaps](https://Vgmaps)
-  Mapas clásicos de Super NES: [Nesmaps](https://Nesmaps)





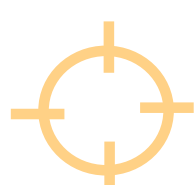
## GESTIÓN DEL EQUIPO

-  Tareas y seguimiento: [Trello](https://Trello)
-  Ideas, referencias, notas: [Evernote](https://Evernote)
-  Seguimiento de Bugs: [Mantisbt](https://Mantisbt)









## RECURSOS PARA UNITY

-  Unity Global Game Jam Starter Kit: [Assetstore.unity](https://Assetstore.unity)
-  Game Jam Menu Template: [Assetstore.unity](https://Assetstore.unity)



## OTROS RECURSOS

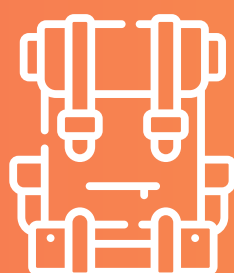
-  Programa gratuito de Pixel Art: [Pixilart](https://Pixilart)
-  Programa gratuito de Pixel Art: [Piskelapp](https://Piskelapp)
-  Programa para componer música: [Audiotoool](https://Audiotoool)
-  Programa para editar audio (FX): [Audacityteam](https://Audacityteam)
-  Para dibujar: [Systemax](https://Systemax)
-  Programa para 3D: [blender](https://blender)





# 06

## HORARIO



Míralo bien porque irás con el tiempo pegado durante toda la game jam.

## 06 HORARIO

Te hemos preparado **una idea de cómo podría ir** el proceso de creación de un juego, pero cada uno tiene sus propios ritmos y necesidades, ¡Así que no te agobies!

### 14/06/19

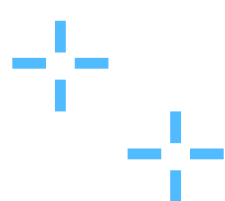
18h.	Anuncio del tema y comienzo de la GameJamTopia.
18h.-19h	Reflexión sobre el tema y juego que se quiere hacer. Mecánicas, tipo de arte, género, etc.
19h.	¡A trabajar!

### 15/06/19

02h-08h	Descanso o puedes trabajar en modo zombie.
09h.	Revisión del proyecto en grupo. Preparar dudas y problemas generales a tratar con los tutores.
11h-13h	Tutorización y dudas con los tutores.
13h.-17h	Trabajo, trabajo, trabajo :-)
17h-19h	Tutorización y dudas con los tutores.
19h.-22h	Trabajo, trabajo, trabajo... ¡ah! No te olvides de testear y de recoger feedback de otros grupos.

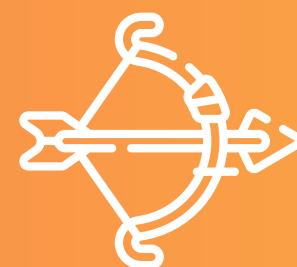
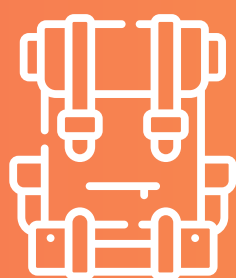
### 16/06/19

02h-08h	Descanso o puedes trabajar en modo tortuga zombie.
09h.	En caso de no tener músico/sound designer en el equipo, comienza a buscar sonorización para el juego.
11h-13h	Tutorización y dudas con los tutores.
13h.-16h	Trabajo, trabajo, trabajo :-)
16h-18h	Últimos detalles y exportación de la build final.
18h-19h	Fin de la Jam. Periodo de publicación de juegos en itch.io



# 07

## PREMIOS

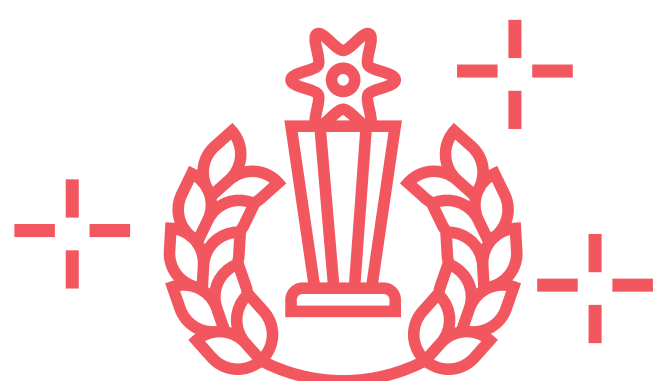


El mejor premio es terminar y ver jugar a otras personas a tu videojuego.

## 07 PREMIOS

El 22 de junio de 2019 anunciaremos los ganadores y menciones especiales de la game Jam.

### MEJOR JUEGO



El equipo de tutores y organizadores de GameJamTopia votará para decidir cuál es el juego más equilibrado; divertido, bonito y libre de bugs.

#### Premio para cada persona del equipo:

Curso Online de Gametopia a elegir.  
25€ en tarjeta regalo Amazon España.  
Libreta creativa de [Imborrable](#).\*

### PREMIO PRENSA



Nuestro medio colaborador, [Navi Games](#), decidirá cuál es su favorito personal. ¿Podrás conquistar su corazón?

#### Premio para cada persona del equipo:

Curso Online de Gametopia a elegir.  
Libreta creativa de [Imborrable](#).\*

### PREMIO LOOTMARKETING

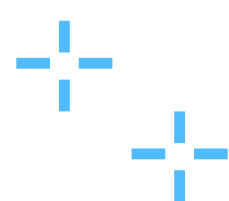


[Loot Marketing](#) otorgará un premio especial a la mejor página de itch.io.

Del 16 al 18 de junio tienes de tiempo para 'poner bonita' la página y dar importancia al marketing de vuestros proyectos.

#### Premio para cada persona del equipo:

Curso Online de Gametopia a elegir.  
Libreta creativa de [Imborrable](#).\*





## MENCIONES A LOS MEJORES

Además, queremos señalar la valía de otros proyectos que, aunque no tienen premio, icreemos que merecen ser reconocidos!

**Mención al mejor Arte.**

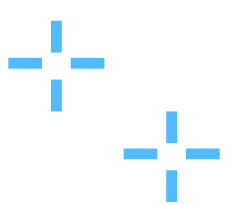
**Mención al más divertido.**

**Mención al mejor sonido.**

## DIPLOMA ACREDITATIVO

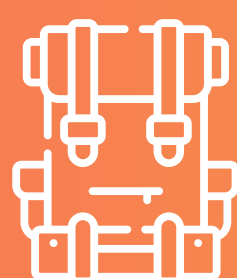
Y, además, todos los que terminen su juego y lo suban a la página de Itch.io recibirán un diploma acreditativo de participación en la game jam.

\* Las libretas se enviarán en un único envío a un integrante del equipo. Solo envíos en España peninsular.



# 08

## ¿Y DESPUÉS QUÉ?



Tu viaje no ha hecho más  
que comenzar.

## 08 ¿Y DESPUÉS QUÉ?

¡Felicidades! Has terminado tu juego y está listo para que todo el mundo pueda disfrutarlo. ¿Ahora qué toca?

### DECORA TU PÁGINA DE ITCH.IO

Nuestros compañeros de Loot Marketing van a preparar una guía para hacer que tu página de itch.io luzca muy profesional. Podrás descargarla en la web de la game jam.

Recuerda que la mejor página de itch.io recibirá el premio especial de marketing, así que ¡prepárate bien!

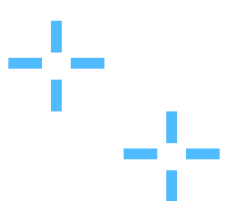
Los chicos de Loot Marketing **estarán disponibles para ti el lunes 17 de junio para responder tus dudas.**

### MUEVE TU JUEGO

No has hecho un juego para dejarlo en itch.io sin que nadie lo juegue, ¡aprovecha para mandar tu juego a todo el mundo! No solo eso, ayuda a otros desarrolladores jugando sus juegos y dándoles feedback. Si nos mandas tu juego a nuestro twitter nos encargaremos de ayudarte con la difusión.

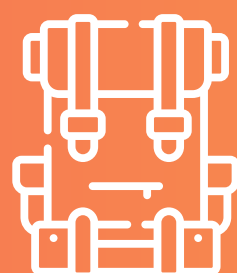
### UTILÍZALO COMO PORFOLIO

¡Todo juego que hagas es parte de tu historia! Acuérdate de meter todas las game jams que hagas en tu portfolio, pues forma parte de tu trabajo. Además, así demuestras que te **APASIONAN** los videojuegos y que **eres capaz de trabajar en equipo y con unas fechas muy marcadas.**



# 09

## NORMAS DE GAMEJAMTOPIA



Pasión, respeto, convivencia  
y mucha creatividad.



## 09 NORMAS DE GAMEJAMTOPIA

Se admiten participaciones en solitario y en grupos de hasta máximo 4 personas.

El juego deberá ser desarrollado durante el periodo de la jam.

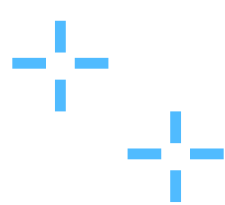
Los assets deben ser creados por los autores del juego o bien sacados de alguna licencia Creative Commons que puedan utilizarse, siempre y cuando estén permitidas por el autor y dando crédito al mismo.

El juego debe estar basado artística, mecánica o narrativamente en el tema dado por la organización al inicio del evento.

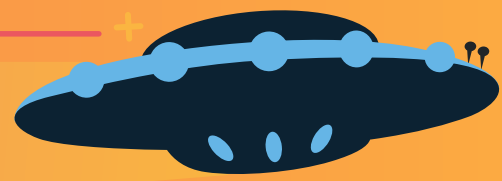
Cualquier acción, iniciativa o conducta negativa, irrespetuosa, violenta o prejuiciosa en cualquiera de nuestros canales (itch.io, twitter o discord) puede llevar a la expulsión de la jam. Nos adherimos, a su vez, al código de conducta de [Femdevs](#).

El ganador será seleccionado por el equipo de Gametopia y los tutores del evento mediante votación. Los premios especiales serán elegidos por los equipos de Loot Marketing y Navi Games.

Los ganadores tendrán una semana, una vez pasado el anuncio de premios para reclamar el suyo y, en caso de ausencia, este pasará al segundo puesto.



14-16 JUNIO 19 x△○ ONLINE



# GAMEJAM TOPIA

[www.gametopia.es/gamejam](http://www.gametopia.es/gamejam)

[hello@gametopia.es](mailto:hello@gametopia.es)

[Canal de Discord](#)

[#gamejamtopia](#)



Game jam hecha con mucho amor gracias a la colaboración de:

LOOT  MARKETING

*Imborrable*<sup>®</sup>

 NAVI GAMES

*Jem*  
DEVS.



GAME TOPIA