

NOTA DE PRENSA

PRESS RELEASE

Con el desarrollo de videojuegos con Scratch

MÁS DE 700 NIÑOS ENTRE 9 Y 13 AÑOS PARTICIPAN EN LA PRIMERA GAME JAM JUNIOR DE TALENTUM

- **De entre los 13 finalistas, un jurado compuesto por profesionales del mundo de los videojuegos y medios especializados ha seleccionado tres ganadores tras valorar la capacidad de adaptación a la temática planteada, la narrativa, la estética (arte y música), la jugabilidad y la originalidad de cada uno de los proyectos.**
- **Los cuatro puntos cardinales, Norte, Sur, Este y Oeste, ha sido el tema de los videojuegos presentados por los participantes, procedentes de siete colegios de Madrid adscritos al programa Talentum Schools de Telefónica.**

Madrid, 31 de enero de 2018.- La primera Game Jam Junior organizada por Talentum, la plataforma de impulso al talento joven de Telefónica, ha concluido hoy con la participación de más de 700 niños procedentes de siete colegios de Madrid adscritos al programa Talentum Schools.

Los participantes, con edades comprendidas entre los 9 y los 13 años (4º Primaria – 1º ESO), han competido por estar entre los 12 finalistas del concurso para el desarrollo de un videojuego con Scratch basándose en el concepto de los cuatro puntos cardinales, Norte, Sur, Este y Oeste.

De entre los 13 finalistas, un jurado compuesto por profesionales del mundo de los videojuegos y medios especializados, ha seleccionado tres ganadores tras valorar la capacidad de adaptación a la temática planteada, la narrativa, la estética (arte y música), la jugabilidad y la originalidad de cada uno de los proyectos.

Los siete colegios participantes fueron convocados por Talentum Schools el pasado mes de noviembre. Cerca de 700 niños entregaron los videojuegos desarrollados por ellos mismos a finales de diciembre y cada colegio hizo una preselección de sus finalistas hasta sumar un total de 12 proyectos. Todos ellos han participado hoy en un evento en la sede de Telefónica, Distrito Telefónica, para impulsar el talento joven y las vocaciones tecnológicas. Los finalistas han recibido como regalo un kit de robótica para que sigan desarrollando sus capacidades en las nuevas tecnologías.

El primer premio ha sido para L. García, de 10 años, del colegio Nuestra Señora Santa María con un videojuego en el que hay que ayudar a Colón a llegar a América superando varias pruebas por el camino.

El segundo premio ha correspondido a A. Esteban, de 12 años, del colegio Madre de Dios cuyo videojuego está inspirado en el personaje de la serie anime Naruto que va

NOTA DE PRENSA

PRESS RELEASE

explicando en qué consiste el juego con la posibilidad de elegir entre fuego del este, tierra del oeste, viento del norte y agua del sur.

Finalmente, en el tercer premio se ha producido un empate técnico entre M. Sanz y G. Fernández, ambos de 12 años y del colegio CEU San Pablo Sanchinarro. El videojuego de M. Sanz da la posibilidad de elegir entre *play* rojo, un bosque donde hay que moverse rápido para que no te atrape un murciélago, o *play* amarillo, un castillo donde hay que buscar objetos y cogerlos. Por su parte G. Fernández ha desarrollado un videojuego en el que el explorador Jeff tiene que saldar sus deudas con el rey consiguiendo monedas que localiza gracias a su brújula.

“Esta iniciativa es una muestra más de que Talentum es una puerta abierta al contacto con la tecnología desde las edades más tempranas. Nuestro objetivo es empoderar el talento e impulsar su potencial transformador tanto dentro como fuera de nuestra compañía, y para ello contribuimos en la formación del talento desde las edades más tempranas. En esta ocasión, el nivel de los concursantes ha sido muy alto, y, desde el principio, la competición ha suscitado un gran interés entre los 700 concursantes que han desarrollado sus propios videojuegos”, ha comentado al respecto Rosalía O'Donnell, experta en transformación digital y responsable de Talentum en Telefónica.

Sobre Talentum Schools y Talentum

Talentum Schools ofrece a niños y a jóvenes formación e intercambio de conocimientos en colegios de toda España. Talentum Schools nació en 2013 ofreciendo a niños y jóvenes cursos de tecnología tanto online como presenciales en tiendas Movistar. Desde 2015, y con el objetivo de llegar cada vez a más alumnos, se implantó en colegios de toda la geografía española, con una acogida muy favorable entre docentes y alumnos. Desde entonces, más de 4.500 niños y jóvenes han asistido a estos talleres impartidos en los centros educativos por estudiantes especializados en diferentes áreas técnicas en calidad de mentores del programa.

El denominador común de los mentores, que en su mayoría proceden del programa Talentum de Telefónica, es la pasión por la tecnología y el interés en transmitirla a las nuevas generaciones. Ellos son la clave fundamental del éxito y la buena acogida que ha tenido el programa desde su inicio entre los alumnos, los padres y los educadores.

Talentum Schools, que es parte de la iniciativa Talentum, la plataforma de impulso al talento joven de Telefónica, ofrece cursos y en edición multimedia (audio y vídeo), diseño gráfico, robótica, apps móviles, programación, realidad aumentada, diseño 3D o electrónica.

Talentum es la plataforma de impulso al talento joven de Telefónica abierta a todo aquel que quiera formar parte de ella. Además de formación, networking, hackathones, eventos y desarrollo de soft-skills, Talentum ofrece diferentes modalidades de becas que se ajustan a las distintas etapas o intereses de los jóvenes. Entre ellas figuran las que les permiten desarrollar su propio proyecto con ayuda de mentores y equipamiento tecnológico, las que les posibilitan resolver un reto de transformación digital dentro de un equipo multidisciplinar, y las que permiten realizar prácticas en Telefónica. Desde 2012, se han concedido casi 2.500 becas Talentum en sus distintas modalidades.