

# NOTA DE PRENSA

## PRESS RELEASE

**El ganador ha sido el equipo 'Brainwash Gang' con el videojuego multijugador 'Open Letter'**

### LA SEGUNDA GAME JAM DE TALENTUM TELEFÓNICA REÚNE A MÁS DE 100 JÓVENES DESARROLLADORES Y DISEÑADORES DE VIDEOJUEGOS

- **La Game Jam de Talentum de Telefónica se ha denominado Jam Jam 2.0 y jóvenes con perfiles multidisciplinares han trabajado en equipo de forma intensiva para entregar un videojuego.**
- **Se han desarrollado dos modalidades, presencial durante 24h. ininterrumpidas y on line, y se han presentado más de 30 videojuegos con la temática "mundo marino"**

**Madrid, 27 de septiembre de 2018.-** La segunda edición de la Game Jam organizada por Talentum Telefónica, la plataforma de impulso al talento joven de Telefónica, ha concluido hoy con la participación de más de 100 jóvenes con conocimientos en programación, diseño, arte y música, quienes durante 24 horas ininterrumpidas han trabajado para desarrollar el mejor videojuego ejecutable en la web o sobre plataforma Windows con la temática "mundo marino".

La Jam Jam 2.0, como se ha llamado a la Game Jam de Talentum Telefónica, que comenzó ayer, 26 de septiembre, y ha continuado a lo largo del día de hoy, se ha celebrado en dos modalidades: online y presencial. El primer premio de la modalidad presencial, dotado con 5.000 euros, ha sido para el equipo *Brainwash Gang* formado por los madrileños Edu Verz, Fernando Labarta, Chuso M. Montero, Carlos G. Gurpegui y Mohammed Bakir Khawam por el juego *Open Letter*. Se trata de un videojuego multijugador online cuya trama parte de la premisa de que el mundo se ha sumergido en el agua y hay que rescatar mensajes en una botella escondidos por varias ciudades. También hay que evitar que otros jugadores la recojan antes, por lo que da la opción de quedársela y utilizar el papel como combustible o esconderla.

El videojuego que ha conseguido llevarse el segundo premio, dotado con 2.000 euros, es *Disappointing fish*, desarrollado por el equipo *Drunken Boxers* formado por el cordobés Patricio Hidalgo y el madrileño Enrique Silvela. Con un estilo narrativo similar al de *Animal Crossing* tiene como objetivo pescar todo lo que el jugador se vaya encontrando mientras se busca el premio gordo, que es el pez unicornio. Un animal que, por otro lado, no existe. La filosofía del juego es demostrar que hay veces en que es mejor reevaluar una idea y no obcecarse en el objetivo inicial.

La modalidad presencial ha congregado en la sede madrileña de Telefónica en Las Tablas a 80 jóvenes entre 18 y 29 años, divididos por equipos. Estos equipos han trabajado de forma

ininterrumpida desde las 10:00hrs. del día 26 hasta las 9:00 a.m. de hoy, cuando han entregado sus creaciones al jurado formado por profesionales y periodistas del sector.

Por otra parte, la modalidad online de la Game Jam de Talentum Telefónica ha supuesto otro éxito de convocatoria con cerca de 50 participantes. En este caso, el equipo ganador recibirá un premio de 1.000 euros y los trabajos estarán evaluados por profesionales del mundo de los videojuegos. El nombre del proyecto que resulte victorioso será anunciado en los primeros días de octubre.

Tanto en la modalidad presencial como en la online el jurado valora la capacidad de adaptación a la temática planteada, la narrativa, la estética (arte y música), la jugabilidad del prototipo, la originalidad y la presentación del prototipo de los equipos participantes.

“Tras el éxito incontestable de la primera edición de la Game Jam de Talentum Telefónica, en septiembre de 2017 y de su versión “junior” en enero de 2018, realizar una segunda parte era algo que los propios jóvenes nos demandaban. La competición suscitó en la anterior ocasión un enorme interés entre los jóvenes, quienes además lo valoraron muy positivamente incluso dentro de esta categoría de eventos como son las Game Jams. Además, nuestro objetivo es empoderar el talento joven e impulsar su potencial transformador tanto dentro como fuera de nuestra compañía, a través de los más de 100 partners que apoyan el programa. Desde la organización tenemos que decir que el nivel ha sido altísimo y una vez más, pone en valor el enorme potencial de los jóvenes”, ha comentado al respecto Rosalía O'Donnell Baeza, experta en transformación digital y responsable de Talentum en Telefónica.

### **Sobre Talentum Telefónica**

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 3.000 becas Talentum en sus distintas modalidades. A lo largo de este año, Talentum repartirá este año alrededor de 500 becas a través de las diferentes modalidades que contempla el programa.