

GRAN CANARIA

GAME

ISLAND

WEEK!

ORGANIZA:



spegc
Sociedad de
Promoción Económica

DigitalCREA
Gran Canaria

BEST
IN GRAN
CANARIA

COFINANCIA:



ORGANIZA:


spegc
 Sociedad de
 Promoción Económica

DigitalCREA
 Gran Canaria

**BEST
IN** GRAN
CANARIA

COFINANCIA:


 Gobierno
 de Canarias
islas iguales
12 DICIEMBRE 2025 - 10:00h
JORNADA EMPRESARIAL - FORMATIVA

 GRAN CANARIA
**GAME
ISLAND**
 WEEK!

De la formación al empleo.

La industria del gaming te espera en Gran Canaria.

Fecha: Viernes 12 de diciembre

Lugar: Sala Bandama - INFECAR. Recinto Ferial de Canarias

Horario: 10:00h - 13:00h

Evento bajo inscripción gratuita previa

PROGRAMA

VIERNES 12 DIC

- | | |
|-------|--|
| 10h00 | Apertura Institucional:
A cargo de Cosme García Falcón, Director Gerente de la SPEGC |
| 10h10 | Ponencia/charla:
<i>Arte en el Videojuego: roles, perfiles y caminos hacia la industria</i>
A cargo de Rocío Valentín |
| 11h00 | Ponencia/charla:
<i>Ser artista 2D en el mundo indie: cómo es el proceso creativo del arte para videojuegos</i>
A cargo de Ariadna Cervelló |
| 11h50 | Mesa Redonda:
<i>El desafío: producir y trabajar en videojuegos desde Gran Canaria</i>
A cargo de Brendan McCaffrey, Lisay Guerra y Borja Corvo |
| 13h00 | Clausura de la jornada |

ORGANIZA:



spegc
Sociedad de
Promoción Económica

DigitalCREA
Gran Canaria

BEST
IN GRAN
CANARIA

COFINANCIA:



12 DICIEMBRE 2025 - 10:00h

JORNADA EMPRESARIAL - FORMATIVA

GRAN CANARIA
GAME
ISLAND
WEEK!

Ponentes:



Rocío Valentín Armenteros

Con formación en el grado en Diseño (Universidad Complutense de Madrid) y *Máster en Render & Digital Lighting* (Voxel School). Su carrera abarca tanto la producción profesional en estudios como la formación de nuevos talentos en la industria. Con una trayectoria de ocho años en el sector, ha trabajado en empresas como *Secret 6 Madrid*, *Tequila Works*, *Team from Earth* y actualmente *Vercors Games* colaborando con *Scopely* mientras imparte clases en la Escuela de Artes Digitales Voxel School. Ha trabajado en proyectos como el *Medieval Remake* para PS4, *Diablo IV*, *Lords of the Fallen*, *Song of Nunu* y *Children of the Sun* entre otros, y participado en proyectos para 2K, Blizzard, CI Games, EIDOS y 4A Games entre otros.



Ariadna Cervelló Polo

Artista 2D con más de 8 años de experiencia en la industria de los videojuegos independientes, especializada en *concept art*. Ha formado parte del equipo de arte en títulos como *Gris* y *Neva* (*Nomada Studio*), participando en todas las etapas del proceso artístico: desde la creación del estilo visual y el *concept art*, hasta la producción de assets y su implementación en Unity.

Actualmente trabaja como freelance compaginando diferentes proyectos en la industria de los videojuegos y de la animación. Desde hace 5 años, también imparte clases como profesora del módulo de *concept art* en el *Máster de Cómic y Novela Gráfica* en la Universidad Elisava de Barcelona.



Brendan McCaffrey

Director de *BMCAFF Studio* y Director Creativo a *Jamango!*

Artista Digital enfocado en la producción de carátulas y arte de promoción de videojuegos y actualmente trabajando como director creativo de un Startup que promueve el diseño y desarrollo de videojuegos de Browser para jóvenes.



Lisay Guerra

Productora de Videojuegos

Se encarga de sincronizar talento global para convertir ideas locas en juegos reales. Gestiona el proyecto de principio a fin, vigilando que el presupuesto y los plazos no se nos vayan de las manos. Su misión es que el desarrollo sea una experiencia fluida y sin estrés, logrando que las necesidades del equipo y del proyecto encajen como un Tetris perfecto.



Borja Corvo

Director de *Broken Bird Games*

Director creativo y diseñador de videojuegos de Gran Canaria, cofundador del estudio Broken Bird Games. Su primer proyecto, *Luto*, refleja su interés por el terror psicológico y la exploración de emociones complejas a través de la narrativa y la atmósfera.

GRAN CANARIA GAME ISLAND JAM

12+13+14 DICIEMBRE 2025

¿Eres capaz de crear un videojuego en 48 horas?

ORGANIZA:



spegc
Sociedad de
Promoción Económica

DigitalCREA
Gran Canaria

ECAN FONDO DE
DESARROLLO
DE CANARIAS





Gran Canaria Game Island

El sector de los videojuegos es uno de los punteros en la economía global, aunando además múltiples disciplinas profesionales que conviven durante las distintas fases de desarrollo y lanzamiento del producto.

A la evidente actividad del sector de la informática y la tecnología en el mundo de los videojuegos, se unen profesionales de la actividad creativa en múltiples facetas (diseño de interacción, diseño visual, artistas conceptuales, ilustración, modelado...), de la industria cinematográfica y literaria (guionistas, escritores...), de la industria audiovisual (fotografía, cinematografía...), de la gestión de la promoción (marketing, comunicación...), y de la gestión empresarial (productores, economistas, conversares de rentabilidad...).

Para dar espacio y reunir a todo ese ecosistema de profesionales de y en Gran Canaria, el **Cabildo de Gran Canaria** crea a través la **Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC)** la iniciativa estratégica «**Gran Canaria Game Island**» que acogerá acciones directas para el fomento, atracción y tracción del ecosistema local y nacional del videojuego.

Es, pues, un nuevo eje tractor para múltiples perfiles profesionales que buscan su futuro en una industria en auge, y con un incuestionable potencial de crecimiento y conversión económica en Gran Canaria.

12 + 13 + 14 DICIEMBRE 2025

GRAN CANARIA
GAME
ISLAND
JAM

Gran Canaria Game Island JAM

Dentro de las distintas iniciativas de esta línea estratégica se recoge un formato intensivo de producción de videojuegos denominado *jam*, dirigido inicialmente a profesionales y estudiantes de todas estas materias que se reúnen durante frenéticas **48 horas con el objetivo de iniciar y crear un videojuego.**

Será la **novena ocasión** que la SPEGC organice un evento de este formato, tras las exitosas ediciones de Island Jam, y el **objetivo es amplificar el radio de disciplinas implicadas, potenciar el trabajo en equipo, acompañar a promesas del sector en sus primeros pasos, y evidenciar un punto de inflexión futuro en la industria de la isla.**

La JAM se celebrará los próximos días **12, 13 y 14 de diciembre 2025** en las instalaciones del **Centro Demostrador de las TIC** (Infecar), y reunirá a un **máximo de 150 participantes reunidos en equipos de trabajo multidisciplinarios.**

El objetivo: generar, al menos, un videojuego mínimo viable, mostrar su capacidad profesional durante una experiencia apasionante, y fomentar la permeabilidad de disciplinas distintas tal y como sucede en el mercado empresarial.



¿La JAM es para ti?

Si el mundo de los videojuegos te apasiona, y crees que tus conocimientos y experiencias pueden evolucionar exponencialmente trabajando en este sector: estás como en casa.

Un ambiente distendido rodeado de personas que, como tú, buscan su sueño y compartir experiencia alrededor de su pasión. Un espacio de creación abierta multidisciplinar en el que descubrir nuevos retos para tu propio futuro. La **JAM** es un oasis en el que mostrar todo tu potencial delante de profesionales de la industria, tanto para el aprendizaje intensivo como para, quizás, iniciar tu carrera profesional.

Game Designer

Si eres de las personas que diseñan las reglas, objetivos, niveles y desafíos del juego, *game design* es tu disciplina. Tendrás que liderar al grupo y asegurarte que fluya la información entre todas las partes del equipo.

Game DEV

La programación y tú tienen un vínculo especial. Tendrás que implementar el diseño del juego, las mecánicas, interfaz de usuario, y un largo etcétera, dentro del motor del juego.

Artist

Tu función será definir la estética, crear los gráficos y las animaciones para el videojuego. Pero ahí no acaba la cosa, ya que tendrás al equipo de marketing y comunicación detrás tuya para crear los recursos necesarios para sus proyectos.

Music & Sound Designer

Sabes como nadie lo que es poner la piel de gallina con un acorde. Las emociones del juego estarán a cargo de tu música. Deberás generar los recursos sonoros necesarios para el videojuego.

Product Manager

En tus manos está que ese videojuego pueda llegar a ser un buen producto. Visión estratégica, marketing y comunicación serán tus herramientas para conseguir sacar lo mejor de la creatividad de tu equipo. Las fases de análisis y la presentación del juego, serán tu preocupación principal.

Traducción e Interpretación

Sabes que la industria del videojuego piensa mayoritariamente en inglés. Es por ello que serás la persona encargada de que vuestro juego sea más internacional y seguro que podrás ayudar a la redacción de textos para el resto de tus compañeros.

Análisis de datos, economistas, audiovisuales... ¡Etcétera!

Muchos son los perfiles complementarios dentro del sector del videojuego y todos tienen cabida en esta jam.
¿¡A qué esperas!?

Creceerás de la mano de mentoras/es

Un equipo de destacadas/os profesionales del videojuego a nivel regional y nacional será tu acompañante durante todo el proceso. Estarán a tu alrededor durante la jam asesorándote, respondiendo a tus dudas y aconsejándote para que tu trabajo evolucione junto al del resto de tu equipo durante 48 horas de impacto. En esta edición contaremos con:



Aitor Lozano Bordón

Ingeniero informático y desarrollador de videojuegos en PlayMedusa



Amina Abdien Lareu

Layout Design
CEO de Quantum Box



Francisco Laprea

Indie Game Developer
/ Educator & Academic
Coordinator Voxel School



Luca Contato

CEO Rising Pixel
& Game Designer



Luis Antón Canalís

Diseñador y desarrollador de videojuegos en PlayMedusa



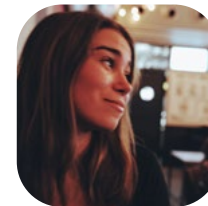
Óscar Rivero

Compositor musical y profesor de Música para videojuegos en Universidad del Atlántico Medio.



Rita Mónica García Pérez

Game Producer de Saber Interactive



Rocío Valentín Armenteros

Senior Environment Artist



Sabrina Purswani

Programación Unity, Unreal y Twine



Samuel Díaz Reyes

Productor y Game Designer en Casual Brothers LTD



Sergio Prieto Prado

Game Design de Quantum Box

[illegible]

El equipo detrás de **Gran Canaria Game Island Jam** tiene una larga trayectoria en la organización de este tipo de eventos y ha pensado en muchas comodidades a tu disposición.

Las instalaciones del CDTIC acogerán espacios destinados al esparcimiento, y al ocio con una zona especialmente dedicada a retro games donde podrás encontrar fuente de inspiración para tu proyecto. Además, disfrutarás de servicio de alimentación continua en las instalaciones del evento y un servicio de almuerzo y cena con atención especial a las alergias/intolerancias alimentarias. **Y muchas más sorpresas...**

¿Todavía crees que te lo puedes perder?
¡Te esperamos en Gran Canaria Game Island JAM!

GRAN CANARIA

GAME

ISLAND

JAM

ORGANIZA:



spe9c
Sociedad de
Promoción Económica

DigitalCREA
Gran Canaria

ECAN FONDO DE
DESARROLLO
DE CANARIAS

