



¿Qué es FemDevs?

FemDevs es una asociación sin ánimo de lucro que tiene como objetivo promover el interés, la participación y la presencia de las mujeres en la cultura del desarrollo de videojuegos.

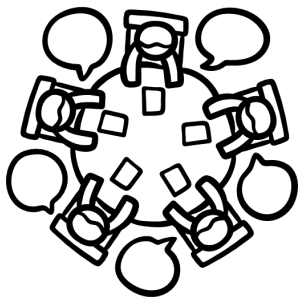
Objetivos de FemDevs:

1. Promover la igualdad de género en la industria.
2. Incentivar la participación y presencia de la mujer en las culturas y profesiones objeto de la asociación.
3. Velar por el bienestar individual y colectivo de la mujer en este sector.

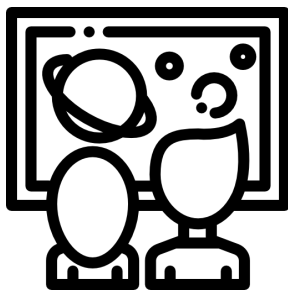


¿Qué hacemos?

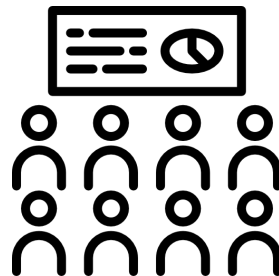
MEETUPS
REGIONALES



EXPOSICIONES



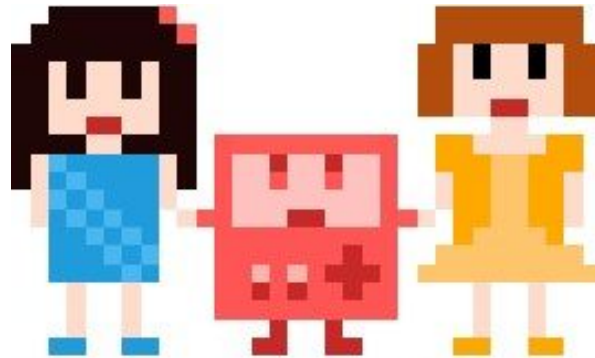
CONFERENCIAS



TALLERES



Talleres



**GIRLS MAKE
GAMES**

¿Qué es Girls Make Games?

Girls Make Games (*chicas que hacen juegos*) es un conjunto de campamentos de verano, talleres y game jams diseñados para inspirar a la próxima generación de creadoras, diseñadoras e ingenieras.

GMG fue creado por Laila Shabir e Ish Syed, también fundadoras de Learn District una empresa educativa comprometida con la igualdad de oportunidades en la educación a través de los videojuegos y talleres extraescolares.

Puesto en marcha en 2014, este programa ha llegado a más de 6.000 niñas en 61 ciudades alrededor del mundo. Se ha podido llevar a cabo en España gracias a FemDevs

¿Por qué es importante?

Aunque los videojuegos son vistos y representados en los medios como una actividad dirigida a chicos jóvenes, la realidad es bastante diferente: Hay más mujeres de más de cuarenta años que juegan a videojuegos que chicos menores de dieciocho.

Tres de nuestros mayores motores en GMG son:

- 1. La representación:**

Las mujeres representan al 46% de las personas que juegan a videojuegos, pero tan solo un 22% trabajan para esta industria.

- 2. Responsabilidad social:**

La industria de los videojuegos es una de las mayores creadoras de contenidos que influyen en la sociedad, y especialmente en los jóvenes (9 de cada 10 niños juegan a videojuegos en Estados Unidos). Cuando las mujeres no se incluyen en la creación de videojuegos, sus contribuciones y perspectivas se ven eliminadas de este vehículo que puede influir en el cambio social.

- 3. Oportunidad:**

La facturación y beneficios de la industria de los videojuegos están creciendo año tras año, creando además trabajos y riqueza. Se espera que los beneficios globales en esta industria alcancen los 170.000 millones de dólares en 2025.

GMG AROUND THE WORLD

GMG Around the World es una iniciativa para llevar el placer de la creación de videojuegos a tantas niñas como sea posible a través de talleres gratuitos.

Desde 2014 se han impartido estos talleres en más de 56 ciudades en todo mundo y se espera en más de 100 ciudades en 2019/2020.



Descripción

Matrícula: gratuita.

Fecha: en cualquier momento de 2019/ 2020

Edad: 8-15 años

Número mínimo recomendado de participantes: 12

Duración: Mínimo una sesión de 3 horas.

Contenidos: Varían dependiendo de la cantidad de sesiones (se pueden dividir en varios días) y edades.

Contenidos

- **1 sesión (3 horas):**

Desarrollo de un videojuego con Stencyl, herramienta muy visual e intuitiva, ideal para aprender sin conocimiento previo. El equipo de GMG habilita todo los recursos necesarios.

- **2 sesiones (6 horas):**

- De 8 a 12 años: Crearán sus personajes y objetos en pixel art con Piskel y programaremos el juego.
- Mayores de 12 años: Elaboración de un proyecto cerrado con el programa Construct, un editor de juegos en 2D basado en HTML5. Primer acercamiento al software.

- **3 o más sesiones:**

- De 8 a 12 años: Proyecto libre con Piskel, Stencyl y Song Maker, para elaborar sus propios sonidos y música.
- Mayores de 12 años: Proyecto libre con Construct. Conocer las distintas fases de creación de un videojuego.

Objetivos

Los talleres de GMG han sido diseñados para ser accesibles todas las niñas, independientemente de su nivel de conocimientos de programación.

Objetivo: inculcar amor e ilusión por la creación de juegos y la expresión de la creatividad.

Las participantes crearán un videojuego en 2D. El proceso de creación incluirá el diseño: mecánicas del protagonista, los enemigos, objetivos, niveles, obstáculos, etc. Además las participantes aprenderán a programar y manipular bloques de código. Dependiendo de las sesiones, podrán crear su propia hoja de personajes y objetos y componer la música.



Requisitos técnicos

- **Espacio:** para realizar el taller, por ejemplo un aula de informática.
- **Equipamiento:**
 - ◆ **Ordenadores:** son válidos sistemas operativos Ubuntu, Mac, Windows. *Existe la posibilidad que traigan su portátil con el software instalado.*
 - ◆ **Pizarra digital:** La persona que dirige el taller utilizará un proyector o una pantalla grande para que las niñas puedan seguir el taller.
 - ◆ **Pen Drive:** no es obligatorio, pero cada niña puede traer uno para llevarse su demo terminada.
 - ◆ **Mesas y sillas.**



**Todo esto, ayudará a las mujeres en la industria hoy
pero sobretodo, para las que estén mañana.**

www.femdevs.es
girlsmakegames.esp@gmail.com
TW/FB/IG: FemDevs

