

Grande successo per l'edizione milanese della Global Game Jam 2014 per la prima volta al Politecnico di Milano! Hanno partecipato alla tre giorni all'insegna della sfida 290 tra studenti, hobbisti, professionisti e semplici appassionati desiderosi di cimentarsi nello sviluppo di un videogioco. Su un totale di 488 sedi accreditate nel mondo il Politecnico è risultato 7° per numero di partecipanti. In 48 ore no-stop e a partire dal tema assegnato (We don't see things as they are, we see things as we are – Non vediamo le cose per come sono, le vediamo per come siamo), i ragazzi hanno potuto organizzarsi in team e iniziare a lavorare ininterrottamente fino alla votazione. Al Politecnico di Milano sono stati sviluppati in totale 34 videogiochi inediti.

I migliori videogiochi sono stati votati da una Giuria di esperti del settore:
Spartaco Albertarelli, Emilio Cozzi, Andrea Poppa e Laura Ripamonti.

Ecco i tre giochi vincitori @POLimi:

Il gioco con il miglior contributo innovativo: *Twin eye*

Il gioco con il miglior contributo artistico: *Nirvana*

Il miglior gioco: *Dub 'em up*

Una menzione speciale è stata attribuita ad altri tre giochi:

The way of life

Sinestesia

Skinned

La Global game Jam è un evento annuale realizzato in contemporanea mondiale presso centinaia di sedi accreditate. È stata avviata nel 2009 dall'International Game Developers Association (IGDA) e, giunta alla sua sesta edizione, è la più grande game jam al mondo. L'edizione del 2014 ha visto la partecipazione di oltre 23.000 sviluppatori sparsi su 72 Paesi.

Il Politecnico di Milano ha ospitato quest'anno per la prima volta l'evento. L'Ateneo è infatti sede, insieme all'Università degli Studi di Milano, del corso Videogame Design and Programming e Online Game Design sin dal 2010/11.

Gli studenti magistrali dei due Atenei possono frequentare sia il corso del Politecnico di Milano, nel primo semestre dell'anno, sia il corso dell'Università degli Studi di Milano, secondo semestre. Gli insegnamenti sono erogati in lingua inglese per favorire la partecipazione di studenti stranieri fornendo una base culturale internazionale indispensabile per futuri sbocchi professionali dei partecipanti. I due corsi hanno come obiettivo la produzione di una demo che possa diventare appetibile per le aziende di settore, il percorso, infatti, termina sempre con una presentazione dei progetti a esperti di aziende del settore.

Tutti i giochi sviluppati nella GGJ 2014 saranno scaricabili gratuitamente dal sito: www.globalgamejam.org