

## Presente y futuro de los juegos de mesa



*Carlos Borda, Lautaro Nehuen Alfaro y  
Nicole Stephanie Aranda\**

La Zapada Lúdica se creó en 2016 con la intención de nacionalizar el concepto de las *jams* pero, en este caso, centrado exclusivamente en los juegos de mesa. El evento fue creciendo y de Argentina se latinoamericanizó al siguiente año. Se trata de un encuentro cuyo objetivo es que los participantes experimenten trabajar en un período breve de tiempo sobre una idea, recorriendo de manera integral el diseño y desarrollo de un juego de mesa.

En Argentina, los juegos de mesa están pasando por un momento histórico y los y las docentes de la UNPAZ procuran que los y las estudiantes puedan incorporarse activamente a la nueva camada de diseñadores que está surgiendo.

Este año, la Zapada llegó a la UNPAZ de la mano del docente Fabián Martínez Torre. Asumió la coordinación junto a José Guerra Prado (ex coordinador de la Licenciatura), secundados por Nicole Aranda y Lautaro Alfaro, estudiantes y cofundadores de CODEPAZ, la recientemente creada comunidad de estudiantes de videojuegos. En la Zapada participaron más de sesenta personas y presentaron nueve prototipos en 48 horas, entre el 22 y el 24 de julio.

Durante estas jornadas, también estuvo presente el diseñador Ariel Mora, que incitó a los participantes a involucrarse y participar en las convenciones y muestras anuales de juegos.

\* Estudiantes de la Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos de la UNPAZ.



Zapada Lúdica en la UNPAZ

Así se abrió la puerta para el segundo evento lúdico y profesional en el que la UNPAZ estuvo presente este año: el Encuentro Nacional de Juegos de Mesa (ENJM22). La convocatoria se abrió a estudiantes de la Licenciatura en Diseño y Producción de Videojuegos y CODEPAZ se organizó para estar presente. Rosario fue la sede de este encuentro federal del 16 al 18 de septiembre pasado y allí estuvieron quince estudiantes con sus prototipos de juegos de mesa, algunos de ellos creados durante la Zapada Lúdica: *Catsbrige*, *Intervirus*, *Michi Diversión*, *Platillo Veloz*, *Zona Segura*, *Armate*, *Cebados*, *Cure Inc.*, *Catastrofe*, *Ergaea* y *Villa Altube*.

Juegos de rol, ludotecas, prototipos, torneos, ajedrez, espacio de intercambio: la propuesta del ENJM22 fue intensa, variopinta, motivadora. Se entregaron los premios Poncho y Alfonso, retrasados debido a la pandemia, y se premió también la participación y el testeado de juegos, donde la delegación de la UNPAZ fue distinguida.





Encuentro Nacional de Juegos de Mesa en Rosario.