EXTREJAM 2026 · ALMENDRALEJO · 13-15 NOV

Guía de la jam

Para los equipos de Extrejam 2026. Almendralejo, del viernes 13 al domingo 15 de noviembre de 2026. Esta guía tiene cuatro partes. La hoja de ruta dice qué tiene que tener hecho tu equipo en cada momento. La guía de trabajo explica cómo organizaros, guardar el trabajo, sacar el juego y entregarlo. La resolución de problemas da soluciones rápidas a lo que suele fallar. Las preguntas frecuentes responden las dudas de siempre. Tenéis una copia impresa en cada mesa y el PDF en el canal de Extrejam del Discord de IRIA.

Si os atascáis más de quince minutos con algo, pedid ayuda: para eso estamos. Organización: Carlos Rubiales (+34 625 63 30 62), Antonio José Díaz «Nuno» (+34 680 58 36 18) y Álvaro Iturmendi (+34 617 52 93 53).

Parte 1 · Hoja de ruta

La jam tiene unas 17 horas de sala, más lo que cada uno quiera trabajar por la noche en el albergue. El error típico de una primera jam es llegar al domingo con un juego a medias. Por eso la hoja de ruta tiene hitos: no son un examen ni eliminan a nadie. Si un hito no llega, el mentor os ayuda a recortar en ese momento. En vuestra mesa tenéis la hoja de ruta impresa para ir marcando los hitos.

Cuándo	Hito	Qué tiene que estar hecho
Viernes, 16:30	Arranque	Equipo sentado junto, motor decidido y tema sorteado.
Viernes, 18:30	1 · Idea en una página	Qué hace el jugador; el bucle principal (lo que se repite una y otra vez); cómo se gana y cómo se pierde; cómo responde al tema; tres funcionalidades imprescindibles y tres deseables; quién hace qué. Un mentor la revisa con vosotros.
Viernes, 21:00	2 · Prototipo	El jugador se mueve y la mecánica principal funciona con formas básicas, sin arte definitivo. El proyecto ya tiene control de versiones o, como mínimo, una copia de seguridad.
Sábado, 10:15	Ronda de pie	Cinco minutos: qué hicimos ayer, qué hacemos hoy, qué nos bloquea.
Sábado, 14:00	3 · Jugable de principio a fin	**El hito más importante.** El juego empieza, tiene un objetivo y se gana o se pierde, aunque sea feo.
Sábado, 16:00	Prueba cruzada	Otro equipo juega vuestro juego diez minutos sin explicaciones y os deja tres observaciones escritas. Vosotros hacéis lo mismo con el suyo.
Sábado, 21:00	4 · Cierre de funcionalidades	No se añade nada nuevo. Primera versión exportada para Windows o web y probada en otro ordenador. Página de itch.io creada.
Domingo, 11:30	Congelación	Desde aquí sólo se corrigen errores: ni mecánicas, ni niveles, ni arte nuevo.
Domingo, 12:30	5 · Subida de prueba	Juego subido a itch.io con portada, descripción, controles, créditos y declaración de IA y recursos de terceros. Lo comprobamos con vosotros.
Domingo, 14:00	**Entrega**	Juego enviado a la página de Extrejam 2026 en itch.io. Si falla, pendrive a la organización antes de las 14:00.

Entre hito e hito, el orden de trabajo recomendado es este. El viernes, mecánica con formas básicas. El sábado por la mañana, que se pueda jugar entero. El sábado por la tarde, arte, sonido y contenido. El domingo, pantalla de título, instrucciones, créditos, errores y entrega.

Parte 2 · Guía de trabajo

2.1. Organizarse

En un equipo de tres o cuatro personas, lo que mejor funciona es que una persona sea la responsable de juntar el trabajo de todos en el proyecto y de sacar las versiones. Los demás trabajan en piezas que esa persona integra. Repartid por tareas, no por personas: «el menú», «el enemigo», «los sonidos». Así, cuando alguien termina antes, coge la siguiente tarea de la lista. Tened la lista de tareas a la vista, en un papel en la mesa o en un documento compartido, y tachad lo hecho.

Quien no programa tiene mucho trabajo en una jam: diseño de niveles, arte, sonido y música, textos, pruebas, la página de itch.io y la presentación del juego en la feria. Quien no ha traído ordenador puede dibujar en papel y escanear con el móvil, grabar sonidos con el móvil, diseñar niveles en cuadrícula y hacer de probador desde el primer prototipo.

2.2. Acotar el alcance

La regla es sencilla: si una funcionalidad no está en vuestras tres imprescindibles, no se empieza hasta que el juego sea jugable de principio a fin. Las trampas habituales de una primera jam son el multijugador en red, los mundos grandes, los inventarios y menús complejos, el diálogo con ramas y el arte detallado antes de tener juego. Un juego pequeño, terminado y pulido gana siempre a uno grande a medias, y es el que la gente juega en la feria.

Podéis usar como base el proyecto de la formación online (moverse, recoger y esquivar en Unity), que está en extrejam.com/materiales-charlas. Si lo hacéis, declaradlo como código previo (parte 2.6).

2.3. Guardar el trabajo: control de versiones o, al menos, copias

Opción recomendada: Git con GitHub Desktop. Una persona crea el repositorio y añade a las demás. Antes del primer guardado, añadid el archivo `.gitignore` adecuado: GitHub Desktop ofrece la plantilla «Unity», y en Godot hay que ignorar la carpeta `.godot/`. Guardad cambios pequeños y a menudo, con un mensaje que diga qué habéis hecho. En Unity, que nunca dos personas editen la misma escena a la vez: repartid escenas o trabajad con prefabs, porque dos cambios en la misma escena chocan y cuesta mucho juntarlos. GitHub rechaza archivos de más de 100 MB.

Opción mínima: copias. Si no usáis Git, cada dos horas la persona responsable comprime la carpeta del proyecto y la copia en un pendrive o en la nube, con la hora en el nombre (`proyecto_sab_1400.zip`). En Unity no hace falta copiar la carpeta `Library`, que se regenera sola. Al cerrar la sala, haced siempre una copia: si un portátil falla, el trabajo sigue en otro sitio.

2.4. Compartir archivos dentro del equipo

Para el proyecto, Git (parte 2.3). Para arte y sonido sueltos, una carpeta compartida en la nube o un pendrive. Discord no sirve para pasar archivos grandes, porque limita el tamaño de los adjuntos. Poned un nombre claro y en minúsculas a cada archivo (`enemigo_andar_01.png`) y acordad una carpeta para cada tipo de recurso.

2.5. Sacar el juego para Windows o para el navegador

Se entrega un juego que se pueda jugar en Windows: un ejecutable comprimido en .zip o una versión web que se juegue en el navegador desde itch.io. Sacad la primera versión el sábado, no el domingo: la primera exportación siempre da algún problema.

Unity 6, para Windows. File > Build Profiles, elegid Windows y pulsad Build. Elegid una carpeta vacía. Se genera un `.exe` junto a una carpeta `_Data` y varios archivos más: **hay que comprimir la carpeta entera**, no sólo el `.exe`. Si trabajáis en Mac o Linux, necesitáis el módulo *Windows Build Support* instalado desde Unity Hub.

Unity 6, para web. File > Build Profiles, elegid Web (necesita el módulo *Web Build Support*). En Player Settings > Publishing Settings, activad *Decompression Fallback* o poned *Compression Format* en *Disabled*; si no, en itch.io sale una pantalla en negro. Comprimid el contenido de la carpeta de salida, con `index.html` en la raíz del .zip.

Godot 4, para Windows. Project > Export, añadid el preset *Windows Desktop*. Hacen falta las plantillas de exportación (Editor > Manage Export Templates), que hay que traer descargadas de casa. Activad *Embed PCK* para que salga un único `.exe`; si no, entregad el `.exe` y el `.pck` juntos en el .zip.

Godot 4, para web. Preset *Web*. Con *Thread Support* desactivado funciona en itch.io sin más; si lo dejáis activado, en itch.io hay que marcar la opción *SharedArrayBuffer support*. Comprimid con `index.html` en la raíz.

GDevelop. Exportad para web (HTML5) a una carpeta y comprimidla con `index.html` en la raíz. La exportación a Windows depende de un servicio en línea con un número limitado de exportaciones: la versión web es la vía segura.

Unreal Engine. Platforms > Windows > Package Project, en configuración *Shipping*. Tarda y ocupa mucho: sacad la primera versión el sábado por la tarde, como muy tarde.

Probad siempre en otro ordenador: el de un compañero o el de otro equipo. Lo que arranca en el ordenador que lo generó puede no arrancar en otro.

2.6. La página de itch.io y la entrega

1. Al menos una persona del equipo, mejor dos, necesita cuenta de itch.io con el correo confirmado.
2. En itch.io: Dashboard > Create new project. Rellenad el título y elegid *Kind of project*: *Downloadable* para el .zip de Windows o *HTML* para la versión web.
3. Subid el archivo. En el .zip de Windows, marcad la plataforma Windows. En la versión web, marcad *This file will be played in the browser* y poned un tamaño de ventana (por ejemplo, 960 × 600).
4. Rellenad la página: portada (630 × 500 píxeles), dos o tres capturas, una descripción de dos o tres frases, los **controles** y los **créditos** con el nombre de cada miembro del equipo y lo que hizo.
5. **Declaración.** En la descripción, un apartado «Qué es nuestro y qué no» con cuatro líneas: gráficos, sonido, texto y diálogo, y código. En cada línea, decid qué habéis hecho vosotros y qué viene de fuera (recursos de terceros con su autor y su licencia, IA generativa con la herramienta usada, o el proyecto de la formación como código previo). Si itch.io os pide además su declaración de uso de IA, rellenadla igual. Lo que descalifica no es usar IA o recursos ajenos, sino no declararlo.
6. Visibilidad: la página del juego tiene que estar en *Public* antes de enviarla y el juego tiene que ser gratuito, porque itch.io solo admite en una jam juegos públicos y gratuitos.
7. En la página de Extrejam 2026 en itch.io (el enlace está en el Discord), pulsad *Submit your project* y elegid vuestro juego. Si itch.io os deja añadir a vuestros compañeros como autores, añadidlos; si no, basta con que estén en los créditos.
8. Hasta las 14:00 podéis subir versiones nuevas: borrad el archivo antiguo para que nadie descargue el que no es. Si la subida falla, venid a la mesa de la organización con el juego en un pendrive o en vuestro portátil antes de las 14:00.

2.7. Recursos libres

Si usáis recursos de terceros, comprobad su licencia y anotad autor y licencia para los créditos. Fuentes habituales: Kenney (kenney.nl), con recursos de dominio público; OpenGameArt (opengameart.org) y Freesound (freesound.org), donde cada recurso tiene su propia licencia; y las fuentes tipográficas de Google Fonts. Lo que no es vuestro, se declara.

Parte 3 · Resolución de problemas

No tengo internet. La wifi de la jam emite desde dos routers con dos redes distintas: los nombres y la contraseña están en el cartel de la sala y en vuestra guía de bolsillo. Si va lenta, conectad el portátil por cable a la toma de vuestro puesto; si no tenéis puerto de red, pedid un adaptador a la organización (hay pocos). Los móviles, a la wifi que indique la organización, no a la de la jam, para no saturarla. Si no funciona ni por cable, avisad a la organización diciendo el código de vuestro puesto (por ejemplo, M6), porque así sabemos qué parte de la red falla. Mientras tanto, seguid trabajando: Unity y Godot funcionan sin conexión.

Unity no compila. Abrid la consola (Window > General > Console) y arreglad **el primer** error rojo, no el último: los demás suelen ser consecuencia del primero. Comprobad que el nombre del archivo `.cs` coincide exactamente con el de la clase. Si Unity se abre en *Safe Mode*, es que hay errores de compilación: arregladlos desde ahí. Si todo falla después de cambiar de versión o de juntar cambios, cerrad Unity, borrad la carpeta `Library` del proyecto y volved a abrirlo; tardará un rato en regenerarla.

Godot da errores. Mirad el panel *Debugger* > *Errors* y el *Output*. En GDScript, no mezcléis tabuladores y espacios para sangrar el código. Si el editor se comporta de forma extraña, cerradlo, borrad la carpeta `.godot` del proyecto y volved a abrirlo.

La versión no arranca en otro ordenador. Casi siempre falta algo en el .zip: en Unity, la carpeta `_Data` y los `.dll`; en Godot, el `.pck` si no está incrustado. Comprimid la carpeta entera. Si Windows muestra «Windows protegió su PC», pulsad «Más información» y «Ejecutar de todas formas»: pasa con todos los juegos sin firmar. Si el antivirus la bloquea, probad a descomprimir en otra carpeta sin tildes ni espacios en la ruta.

La versión web sale en negro en itch.io. En Unity: *Decompression Fallback* activado o compresión desactivada (parte 2.5). En Godot: *Thread Support* desactivado, o la opción *SharedArrayBuffer support* marcada en itch.io. Comprobad que `index.html` está en la raíz del .zip, no dentro de una subcarpeta.

La subida a itch.io falla o va muy lenta. Conectad por cable. Comprobad que el archivo no pasa de 1 GB, que es el límite normal de itch.io. Si a las 13:30 sigue sin subir, venid a la mesa de la organización: lo entregamos en pendrive y lo subís después con calma.

Hemos perdido trabajo o se ha roto el proyecto. Volved a la última copia o al último guardado de Git, y antes de nada haced una copia del estado roto, por si acaso. Por eso el hito 2 pide copia desde el viernes.

Dos personas han tocado la misma escena en Unity y Git da conflicto. Quedaos con la versión de una de las dos personas y rehaced a mano los cambios de la otra: suele ser más rápido que juntarlos. Para que no se repita, repartid las escenas.

El portátil se queda sin batería o se apaga. Cada puesto tiene su enchufe. No conectéis regletas propias ni aparatos de mucho consumo. Si se va la corriente de toda una fila, avisad a la organización.

Parte 4 · Preguntas frecuentes

¿Podemos cambiar de equipo? Sí, el viernes, al llegar al Palacio y antes del sorteo del tema. Después del sorteo, sólo en casos justificados y hablándolo con la organización.

¿Tiene que verse el tema en el título del juego? No. El tema es una idea abierta: podéis interpretarlo en la mecánica, en la historia o en el aspecto del juego. El jurado valora cómo lo usáis en el premio a la idea más original.

¿Podemos usar el proyecto de la formación? Sí, como base, declarándolo como código previo.

¿Podemos usar IA, música o dibujos de otros? Sí, si tenéis derecho a usarlos y lo declaráis en la página del juego (parte 2.6). Nunca retratos fotorrealistas de personas reales ni voces clonadas.

¿Qué pasa si no terminamos? Entregad lo que tengáis antes de las 14:00: un juego pequeño que se pueda jugar vale más que nada. Lo que se entrega fuera de plazo no compite, pero se puede enseñar en la feria.

¿Hay que entregar el proyecto o sólo el juego? Sólo el juego jugable. El código es vuestro y no hace falta entregarlo.

¿Puedo trabajar de noche? La sala cierra a las 21:00, pero quien duerme en el albergue puede seguir en la zona común sin hora límite. En los dormitorios hay silencio desde las 00:00, sin pantallas, sin luz y sin sonido. Dormir también es parte del plan: el sábado es el día largo.

¿Dónde dejo el portátil por la noche? Donde prefieras: la sala se cierra y hay vigilante, pero la organización no custodia el material ni responde de robos o daños. No dejes nada de valor a la vista.

¿Puedo salir y volver? Sí. Si te vas un rato largo, avisa a tu equipo.

¿Puede venir gente a vernos? Sí, el Palacio está abierto al público de 10:00 a 19:30. Pueden mirar y, si queréis, jugar; nadie toca un ordenador sin preguntar.

¿Cómo funciona la feria del domingo? A las 14:30, cada equipo se divide en dos mitades: una enseña el juego en la mesa y la otra pasea y juega a los demás, y a las 14:50 se cambian. Durante la feria se vota con el código personal de tu tarjeta en extrejam.com/rondas, a cualquier equipo menos al tuyo.

¿Cuándo se sabe quién gana? El domingo se entregan los premios del fin de semana. El jurado prueba los juegos con calma y publica unos días después, en Discord y en extrejam.com, el ganador, el mejor apartado artístico y la idea más original.

¿Dónde me entero de todo? En el canal de Extrejam del Discord de IRIA y de viva voz en la sala.

Me encuentro mal o algo me incomoda. Díselo a cualquiera de la organización o llama a uno de los tres teléfonos del principio de esta guía. En una emergencia, 112.