

OXO

**MUSEO VIDEOJUEGO
MÁLAGA**

PRESENTACIÓN

OXO

**MUSEO
VIDEOJUEGO
MÁLAGA**

**OXO 25 ANIVERSARIO
SPACE INVADERS**

OXO MUSEO VIDEOJUEGO MÁLAGA





>Press Start to continue

VIDEO

OBJETIVOS

- Crear un espacio de **referencia nacional** dedicado a la industria del videojuego.
- Dotar a **España** de un atractivo cultural, tecnológico y turístico **único** de primer orden y referente del sector a nivel mundial.
- Fomentar el **conocimiento** de las artes y ciencias relacionadas con la creación del videojuego.
- Difundir el videojuego como **industria y destino laboral** promoviendo el **trabajo** de profesionales del sector de todo el mundo.
- Promover la formación en disciplinas **STEAM** entre los más jóvenes.
- Preservar el **legado** y la historia tecnológica y cultural del medio.
- Crear un **museo vivo** con un programa de actividades completo: conferencias, publicaciones, exposiciones temporales, colaboraciones con otras instituciones...
- Ofrecer un espacio para la **experimentación y vanguardia** en la creación de videojuegos.
- Fomentar el **buen uso de los videojuegos**, su disfrute responsable y la clasificación por edades.

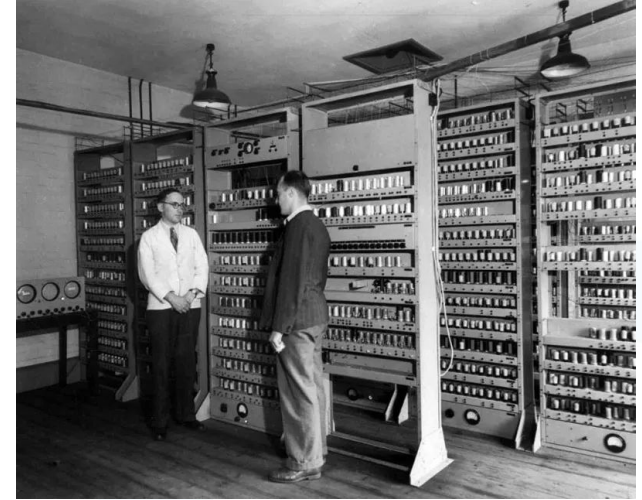


¿POR QUÉ OXO?

OXO es el nombre del que para muchos es el primer videojuego de la historia: un software basado en el clásico tres en raya o Tic-tac-toe. El videojuego OXO fue desarrollado en **1952** por **Alexander S. Douglas** para el ordenador **EDSAC**, la primera computadora operacional capaz de almacenar programas electrónicos, desarrollada por la Universidad de Cambridge.

Mucho antes del nacimiento de la microinformática moderna, OXO se convirtió en el primer título por delante de otros juegos clásicos como "Tennis for Two" (William Higginbotham, 1958) o el archiconocido "Pong" (Atari, 1972).

Setenta años después, desde **Málaga**, queremos poner en valor la trepidante historia de los videojuegos y la revolución tecnológica, artística y cultural que han supuesto para la sociedad.



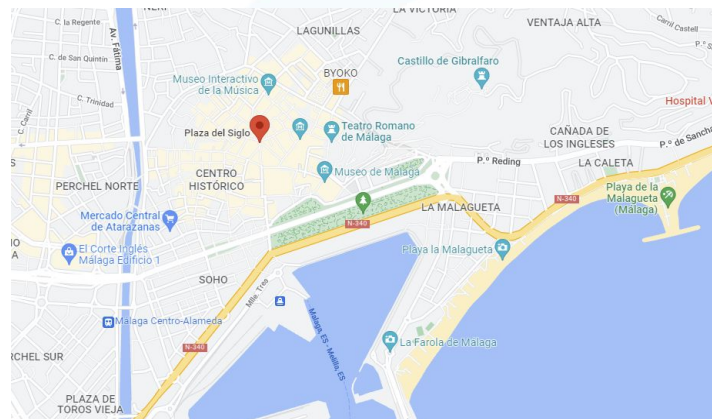
SITUACIÓN

OXO Museo Videojuego Málaga está situado en el centro histórico de la ciudad de Málaga en un espacio único y privilegiado a escasos metros de la catedral.

El museo cuenta con un **edificio propio de 5 plantas** equipado con restaurante desde la que contemplar unas espectaculares vistas de la ciudad. En total unos **2.000 m2** dedicados a albergar pasado, presente y futuro del videojuego.

Málaga es la **Ciudad de los Museos** y OXO se suma a la ya extensa oferta turística junto a otros espacios como el Centre Pompidou, el Museo Carmen Thyssen o el Museo Picasso Málaga convirtiéndose en el **museo número 40** de la capital.

Su situación en una de las arterias del centro de la ciudad le permiten beneficiarse de la enorme afluencia de turistas y visitantes tanto del centro histórico como de la proximidad de la terminal de cruceros del puerto.



Plaza del Siglo 2, Málaga

ESPACIOS

PLANTA BAJA

- Recepción.
- Tienda.
- Auditorio.
- Cafetería.

PLANTA 1

- Colección permanente:
"70 años de historia de los videojuegos"

PLANTA 2

- Exposición Temporal.

PLANTA 3

- OXO LABS. Experimentación y vanguardia.

ÁTICO

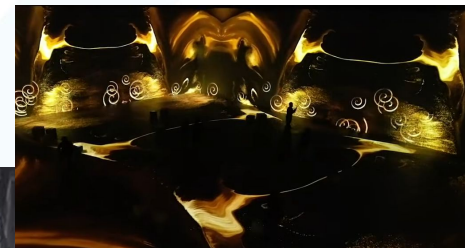
- Restaurante.
- Terraza.
- Show Cooking.



SALA INMERSIVA

(Planta Baja)

- Experiencia inmersiva de **5 minutos** de duración, celebrando la historia de los videojuegos.
- **Única** sala permanente en Andalucía en 3D.
- Tercera sala en España tras Madrid y Barcelona.
- Sistema de proyección láser de alta definición.
- Proyección en 4 paredes y suelo.
- Sonido 3D inmersivo.
- 3D generado en Unreal Engine 5.
- Posibilidad de experiencias futuras variadas.
- Herramienta perfecta para promoción cultural y turística. Ej: Visitas virtuales provincia Málaga, recreaciones...



ACTIVIDADES

PROGRAMACIÓN CULTURAL

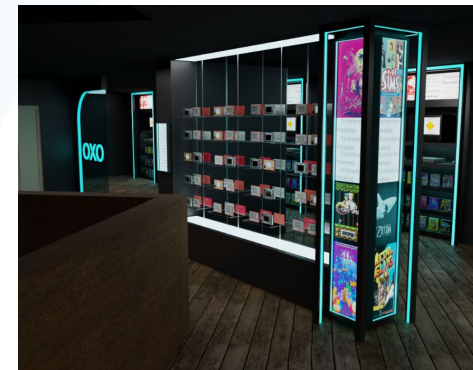
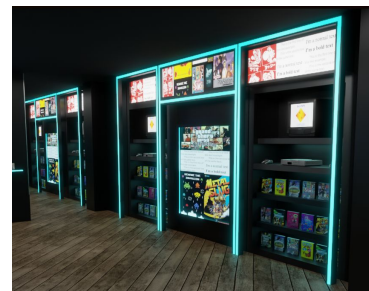
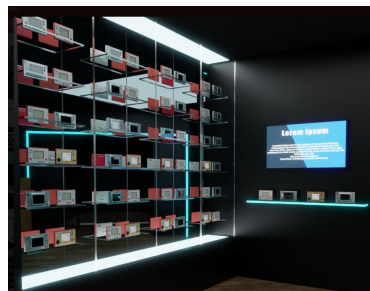
- Encuentros con profesionales.
- Presentaciones.
- Comunidad.
- Formación.
- Foros de debate.
- Programas en directo.
- Semanales (Jueves) y mensuales (fin semana).
- Carácter nacional, regional y provincial.
- Espacios: auditorio, aula y terraza.



ESPACIOS | PLANTA 1

La **colección permanente** está compuesta de un catálogo de piezas de elementos expositivos e **interactivos para fomentar la participación del visitante.**

El tratamiento y la presentación de los videojuegos y plataformas está diseñada para **resultar atractiva y novedosa** tanto a expertos como a jugadores ocasionales o totales desconocedores de la materia.



ESPACIOS | PLANTA 2

OXO, en consonancia con la dinamicidad cultural inherente al videojuego y a la conformación de un “museo vivo” y cambiante, tiene en las **exposiciones temporales** un elemento fundamental de desarrollo, evolución y transformación.

Estas exposiciones temporales van a vertebrar gran parte de los **contenidos culturales y actividades asociadas al Museo**: conferencias y mesas redondas, presentaciones de libros alusivos a la temática de la exposición temporal. Estas son algunas:

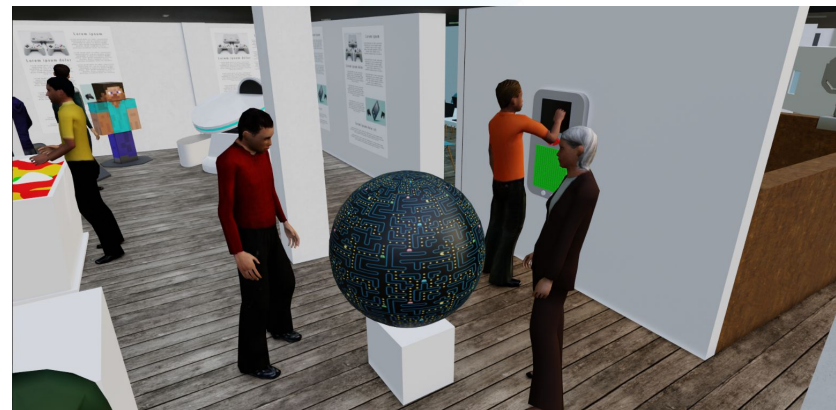
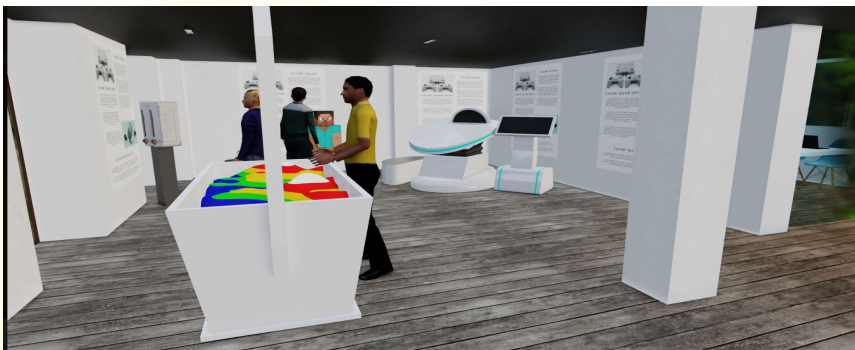


ESPACIOS | PLANTA 3

El espacio “**OXO LABS**” destinado a albergar las propuestas más **experimentales**, **vanguardistas** y **novedosas** del sector.

En ella el visitante podrá probar montajes con la última tecnología, disfrutar de las novedades en Realidad Virtual inmersiva o experimentar los art-games.

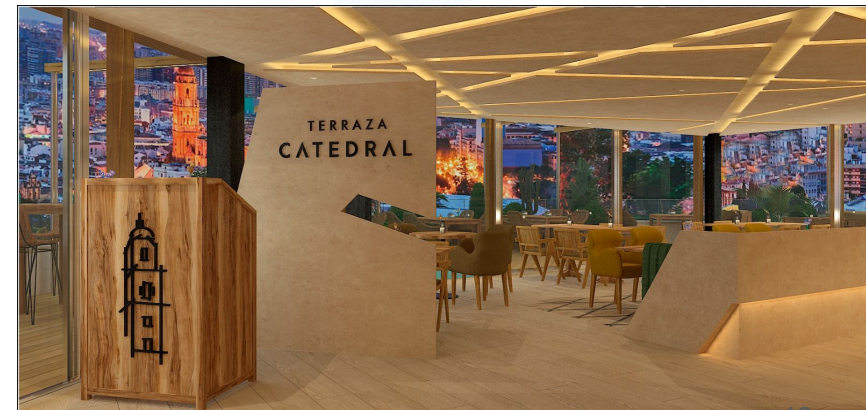
Este espacio albergará distintas iniciativas dedicadas a fomentar la labor de creación de videojuegos y la aplicación en diversos campos, además cuenta con un aula formativa.



RESTAURANTE - CAFETERÍA

(Ático)

- Cocina internacional.
- Espacio polivalente para presentaciones y eventos.

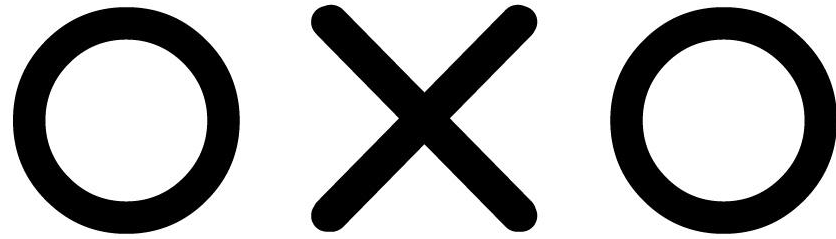




DATOS CLAVE OXO MUSEO VIDEOJUEGO

- **INAUGURACIÓN:** 26 enero 2023
- **HORARIO:** Lunes a domingo 10h a 22h
- **WEB Y ENTRADAS:** ¡Ya disponibles!
www.oxomuseo.com
- **PRECIOS ENTRADAS:** de 9€ a 15€.





**MUSEO VIDEOJUEGO
MÁLAGA**

www.oxomuseo.com
malaga@oxomuseo.com

