

UdeG será nuevamente sede del Global Game Jam 2013

Invita el CUCEI a participar en la creación de videojuegos; considerado el evento de creación más importante del mundo

Dado el auge y relevancia que ocupa ahora la industria de los videojuegos en el entretenimiento mundial, además del desarrollo creativo, cultural e intelectual que se requiere, aunado al potencial económico que esto representa, el Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI), de la Universidad de Guadalajara, será sede por segunda ocasión del Global Game Jam 2013 (GGJ) a realizarse en sus instalaciones del 25 al 27 de enero.

El director de la División de Electrónica y Computación del CUCEI, Alonso Castillo Pérez, señaló que no hay reto intelectual más grande en estos momentos que la creación de un videojuego, ya que requiere conocimientos de muchas materias, además de la electrónica y computación, sobre todo porque tiene que ser atractivo para el público.

“Los videojuegos se han convertido en estos momentos en la industria líder de entretenimiento preferida en el mundo, incluso por encima del cine, y produce más ganancias que el petróleo. Muchos jóvenes entran a estudiar computación o electrónica atraídos por los juegos, de ahí la importancia que ellos participen, y es todo un suceso psicológico, artístico, electrónico y empresarial. México es el consumidor número uno en América Latina”, dijo.

El coordinador de la carrera de ingeniería en computación del CUCEI, Juan José López Cisneros, explicó que la GGJ, fundada en 2008 para ampliar el alcance de la educación de los videojuegos, es el evento de creación de juegos más grande e importante del mundo. Es realizado cada año a finales de enero en diferentes países, y quienes participan tienen 48 horas para crear un videojuego que sea atractivo y con potencial para ser desarrollado por la industria.

“No solo implica hacer un videojuego en 48 horas, sino es un escaparate de nuevas ideas para el mercado. El trabajo de todos los participantes (se han registrado 278 países) es mostrado a todo el mundo en la página www.globalgamejam.org [1], ya que todos los equipos y proyectos ahí se registran y se muestran. El año pasado recibimos 150 personas, esperamos que este año lleguen 300.

El evento es gratuito. Se les brindará espacio de trabajo, equipo de cómputo, acceso a internet a todos los participantes, así como espacio para dormir y la seguridad requerida durante las 48 horas si es que las personas deciden quedarse a trabajar durante todo el día y noche. Mayores informes en www.cucei.udg.mx.

Guadalajara, Jal., 18 de enero de 2013

Texto: Juan Carrillo Armenta

Fotografía: Abraham Aréchiga

Edición de noticias en la web: Lupita Cárdenas Cuevas

Etiquetas:

[Alonso Castillo Pérez](#) [2]

[Global Game Jam](#) [3]

[Juan José López Cisneros](#) [4]

URL Fuente: <https://comsoc.udg.mx/noticia/udeg-sera-nuevamente-sede-del-global-game-jam-2013>

Links

[1] <http://www.globalgamejam.org>

[2] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/alonso-castillo-perez>

[3] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/global-game-jam>

[4] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/juan-jose-lopez-cisneros>