Publicado en *Coordinación General de Comunicación Social* (https://comsoc.udg.mx)

Asunto económico y cultural, la falta de creación de videojuegos en México

Durante 48 horas, los inscritos al Global Game Jam 2013 en el CUCEI crearon un software de entretenimiento

A pesar de que México, cualitativamente es el consumidor número uno de videojuegos en América Latina, aquí no son creados, indicó el director de la División de Electrónica y Computación del Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI) de la Universidad de Guadalajara, Alonso Castillo Pérez.

Lo anterior fue señalado al arranque del Global Game Jam 2013, cuya sede por segunda ocasión es el CUCEI. Durante 48 horas, los alumnos inscritos pusieron a prueba conocimientos, creatividad y resistencia, a fin de desarrollar un software de entretenimiento.

Castillo lamentó dicha carencia en México, cuando existe una oportunidad enorme que implica no sólo una cuestión económica sino de orden cultural, porque no sólo se compra al exterior un videojuego, sino también una visión del mundo. “Entonces, hay una parte que es muy urgente, primero en términos económicos y segundo por los culturales”.

Por eso, dijo, los jóvenes y los egresados pueden, con pequeños equipos instalados en una casa, desarrollar ideas y en eso “consiste la sociedad del conocimiento para la tecnología, de hacer industria, negocios, ya que ese conocimiento tiene un valor. Y es que hemos dejado pasar muchas, se sabía en la industria del software que los videojuegos eran un nicho, y le entró la India, la cual en este momento produce software de cinco estrellas”.

Castillo Pérez insistió que se está abriendo un camino para los aparatos móviles y esta industria. “Entonces, nuestros muchachos no tienen que estar volteando a ver quién los va emplear”. Ellos pueden crear empresa.

El coordinador de la carrera de ingeniería en computación del CUCEI, Juan José López Cisneros, calificó como una experiencia elaborar un videojuego, ya que los alumnos pusieron en práctica sus conocimientos, tuvieron la oportunidad de crear e interactuar con estudiantes de otras carreras y universidades.

Del 25 al 27 de enero el CUCEI y el Tec de Monterrey, fueron sede de esta actividad, que se realiza cada año a finales de enero en 47 países. Para la realización del Global Game Jam 2013, el CUCEI montó equipo de cómputo, acceso a internet, así como espacio para dormir y seguridad las 48 horas.

Guadalajara, Jal., 28 de enero de 2013
Texto: Eduardo Carrillo

Fotografía: Adriana González
Edición de noticias en la web: Lupita Cárdenas Cuevas

Etiquetas:
Alonso Castillo Pérez [1]
Global Game Jam [2]
Juan José López Cisneros [3]

URL Fuente: https://comsoc.udg.mx/noticia/asunto-economico-y-cultural-la-falta-de-creacion-de-videojuegos-en-mexico

Links
[1] https://comsoc.udg.mx/etiquetas/alonso-castillo-perez
[2] https://comsoc.udg.mx/etiquetas/global-game-jam
[3] https://comsoc.udg.mx/etiquetas/juan-jose-lopez-cisneros