

## Impulsan participación de jóvenes en desarrollo de videojuegos

Campus Night celebró su edición Gaming con expertos de la industria del videojuego en México y Latinoamérica

Mantenerse informados, prepararse, viajar, relacionarse y ser profesionales son algunos consejos que dieron expertos en desarrollo de videojuegos a los jóvenes que asistieron a la más reciente edición de Jalisco Campus Night, realizada ayer lunes 17 de octubre, en el Teatro Diana.

El maestro Jorge Lozoya Arandia, coordinador de Operación de Servicios de la Coordinación General de Tecnologías de Información, de la [Universidad de Guadalajara \(UdeG\)](#) [1], invitó a los interesados en ser parte de esta industria, a enfocarse y prepararse para lograrlo.

“Es importante que aprovechen la oportunidad de convivir con otros *gamers*, y que en el *networking* que hagan después de esta noche, aprovechen las relaciones y conocimientos para lograr algo interesante”, comentó.

El primer ponente de la noche fue Andro Miralrío, uno de los pioneros en el desarrollo de videojuegos para consola en México, y actualmente director regional para Latinoamérica de la empresa Kite Team, especializada en la traducción y doblaje de videojuegos.

“Aprendan de las personas que pasan por su vida, de sus jefes o colaboradores; aprendan de su experiencia, véanlos como mentores. De esa manera yo he aprendido muchas cosas, buenas y malas, porque también se vale ver ejemplos, y decir ‘eso no es lo que yo quiero’”, señaló Miralrío.

Campus Night también tuvo como invitado al director general de la empresa *Fat Panda Games*, Gerardo García, quien narró cómo inició su compañía en conjunto con su socio, en una noche de pizzas y cervezas en la que sentenciaron “al diablo las páginas de internet, vamos a hacer videojuegos”.

“Se ve como un sueño muy distante, difícil de realizarlo, entonces la mayoría acaba desarrollando apps, trabajando en agencias, haciendo mil cosas excepto videojuegos. Quiero que cuando salgan de aquí salgan con más ganas de hacer videojuegos, que persigan ese sueño”.

Explicó que en la industria del videojuego es importante contar historias, basadas en lo que se quiere decir, y en lo que la gente quiere oír. “A la gente no le gustan las copias, la gente quiere ser inspirada por cosas nuevas”.

En la edición *Gaming* de Campus Night participaron también Manolo Díaz, cofundador de la empresa *Yogome*, dedicada al desarrollo de videojuegos educativos, y Guillermo Álvarez, representante de *Sophika* una empresa que desarrolla videojuegos y los vincula con la compra de productos reales.

Participaron también representantes de Uniat (University of Advanced Technologies), quienes invitaron a los jóvenes a estudiar cursos o carreras relacionadas con el desarrollo de juegos de video.

Además fue presentado el Festival Epicentro, orientado a la innovación social, que tendrá lugar en Guadalajara del 1 al 5 de noviembre y que es organizado por la Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología del gobierno de Jalisco.

## **A T E N T A M E N T E**

**"Piensa y Trabaja"**

**Guadalajara, Jal., 18 de octubre 2016**

**Texto: Karina Alatorre**

**Fotografía: Abraham Aréchiga**

### **Etiquetas:**

[Jorge Lozoya Arandía](#) [2]

---

**URL Fuente:** <https://comsoc.udg.mx/noticia/impulsan-participacion-de-jovenes-en-desarrollo-de-videojuegos>

### **Links**

[1] <http://www.udg.mx>

[2] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/jorge-lozoya-arandia>