

Ingeniería en Videojuegos, alternativa innovadora en CULagos

Este programa de reciente creación busca formar profesionales en el área, que puedan impactar en el desarrollo económico de la región y el país

De reciente creación, la licenciatura en Ingeniería de Videojuegos, del [Centro Universitario de los Lagos \(CULagos\) de la UdeG](#) [1], trabaja en consolidarse como una opción educativa para formar profesionales en el rubro que puedan detonar y explotar sus habilidades en esta industria que continúa creciendo en el mundo.

Este programa educativo se oferta cada año para iniciar clases en agosto, y tiene la finalidad de desarrollar profesiones que puedan desenvolverse en la creación, diseño y programación de videojuegos, tanto en el ámbito recreativo como en el uso de tecnologías para otras finalidades, como la educación.

“La Universidad de Guadalajara toma la decisión de conformar un plan de estudios dirigido al desarrollo de los videojuegos, de su creación y análisis, para poder tener impacto y abrir un mercado que debemos de encaminar en la zona”, comentó Gustavo Jiménez Franco, coordinador de la citada licenciatura en el CULagos.

Actualmente, la industria de los videojuegos es una de las actividades económicas más rentables en el mundo, dijo, y agregó que este programa educativo abrió en 2019, a pesar de la pandemia y ha encontrado alternativas para promover el desarrollo de los estudiantes a través de plataformas digitales.

En esta carrera se prepara a los alumnos para que adquieran habilidades en el diseño de videojuegos, el desarrollo de sistemas inteligentes y creativos, así como destrezas para optimizar mecanismos y narrativas que abonen a la creación de este tipo de alternativas de entretenimiento.

“Podrán especializarse en la creación y análisis de videojuegos y otras plataformas digitales con distintos enfoques, no sólo para desarrollar videojuegos, sino para trabajar en otras áreas, como la narrativa, la gramática, los motores de tráfico del mismo”, informó.

Entre habilidades multidisciplinarias

Esta carrera busca abarcar diversas áreas de estudio para preparar a los estudiantes ante las distintas etapas de la creación de videojuegos. El coordinador de la ingeniería destacó que los alumnos muestran afición por las matemáticas y el uso de herramientas multimedia, al mismo tiempo que por el arte, el diseño y la narrativa.

“Los estudiantes deben de tener facilidad en la creación de ideas, personajes; habilidades directrices y visuales, en escritura e interpretación. Es un panorama muy abierto; principalmente se busca que tengan el interés en el uso de herramientas tecnológicas para poder desarrollar un videojuego”, abundó Jiménez Franco.

Además, el plan de estudios propone la creación de dos proyectos que pueden ejecutarse de manera individual o grupal. En algunos casos, éstos pueden convertirse en una alternativa para alcanzar la titulación.

Jiménez Franco señaló que también están próximos a integrar el Consejo Consultivo de esta ingeniería; este órgano estará conformado por docentes y expertos en el desarrollo de la industria de los videojuegos, que entre otras funciones buscarán canalizar a aquellos egresados que impacten en el desarrollo de la zona.

Infraestructura y geografía

Se trabaja también en recabar información para poder certificar la calidad del programa educativo. En estas evaluaciones se analizan factores como la planta docente o la infraestructura.

Aunque aún no se retoman en su totalidad las clases presenciales en el CULagos, la Ingeniería en Videojuegos tiene disponible infraestructura para desarrollar las habilidades de los estudiantes, así como equipo especializado para prácticas o desarrollo de proyectos.

“Tenemos computadoras de alto rendimiento para el desarrollo de videojuegos, *tablets* para el desarrollo gráfico y un laboratorio con sensores de movimiento y espacios para empezar a hacer animación 2D y 3D, y con ello toda la información para poder crear un videojuego”.

Jiménez Franco mencionó que la ubicación del CULagos es otro factor que puede atraer más alumnos a sus instalaciones, debido a que San Juan de los Lagos, donde se imparte la carrera, cuenta con vías de conexión a localidades como San Luis Potosí, Aguascalientes y León, Guanajuato.

La convocatoria para esta carrera se publica durante los primeros meses del año, con el inicio de clases programado para agosto. La información detallada sobre este plan educativo se puede consultar en este sitio web: <http://www.lagos.udg.mx/oferta/videoj> [2]

Atentamente

"Piensa y Trabaja"

"Año del legado de Fray Antonio Alcalde en Guadalajara"

Guadalajara, Jalisco, 29 de julio de 2021

Texto: Pablo Miranda Ramírez

Fotografía: Adriana González

Etiquetas:

[Gustavo Jiménez Franco](https://comsoc.udg.mx/etiquetas/gustavo-jimenez-franco) [3]

URL Fuente: <https://comsoc.udg.mx/noticia/ingenieria-en-videojuegos-alternativa-innovadora-en-culagos>

Links

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

[2] <http://www.lagos.udg.mx/oferta/videoj>

[3] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/gustavo-jimenez-franco>

