

## Jóvenes de 22 países crearán videojuegos en 48 horas

CUCEI será la sede en México del concurso Global Game Jam

El Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías será la sede mexicana del concurso mundial Global Game Jam del 28 al 30 de enero, en el que estudiantes de 22 países desarrollarán al mismo tiempo un videojuego en menos de 48 horas.

Los jóvenes deberán crear el prototipo de un juego con música, procesos, programación, personajes y temática originales, el cual será evaluado por algunas de las empresas internacionales dedicadas al desarrollo de juegos de video y que podría ser comercializado de manera formal, señaló en rueda de prensa Alberto Zamora fundador en México de este concurso.

Los participantes mexicanos trabajarán en sus creaciones desde las instalaciones del el CUCEI, mientras que los que se encuentren en otras latitudes geográficas, lo harán en las diversas sedes distribuidas en los cinco continentes.

Una vez concluido el prototipo este será ingresado a un servidor junto con los demás, los cuales serán distribuidos a las diversas empresas afiliadas a la Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos, para su evaluación.

Hasta ahora las autoridades de ese centro universitario han registrado a 115 participantes, que estarán divididos en grupos de trabajo de entre tres y cinco personas, aunque esperan un mayor registro el día de inicio del concurso.

La intención es que éste sea un escaparate para los estudiantes y que se acerquen al mundo real y competitivo que les esperará una vez que concluyan sus estudios, aseguró el rector del CUCEI, César Octavio Monzón.

En la edición 2010 de Global Game Jam, uno de los prototipos concursantes llamado Picosis, creado por estudiantes de una universidad tapatía, fue tomado por una empresa desarrolladora de videojuegos en el estado norteamericano de Utah quien actualmente se encuentra en negociaciones con los creadores, con la finalidad de convertirlo en una aplicación de iPhone.

Esta es la segunda ocasión que Global Game Jam tiene lugar en México, sobre todo porque este país ha generado en los últimos años las condiciones para consolidar una industria del videojuego, aunque aún le falte clarificar los procesos de trabajo, señaló Alonso Castillo Pérez, director de la División de Electrónica y Computación de ese centro universitario.

Además de ver cómo se desarrolla un videojuego, los asistentes podrán asistir a diversas conferencias programadas durante estos tres días sobre las etapas para crear un juego, los campos de trabajo de esta actividad y la relación entre cine y videojuegos.

Mayores informes en la página [www.cucei.udg.mx](http://www.cucei.udg.mx) [1]

**Guadalajara, Jal., 18 de enero del 2011.**

**Texto: Mariana González**

**Fotografía: Francisco Quirarte**

## Edición de noticias: Lupita Cárdenas Cuevas

### Etiquetas:

[César Octavio Monzón](#) [2]

[Global Game Jam](#) [3]

---

**URL Fuente:** <https://www.comsoc.udg.mx/noticia/jovenes-de-22-paises-crearan-videojuegos-en-48-horas>

### Links

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

[2] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/cesar-octavio-monzon>

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