

Fomenta UdeG videojuegos serios, al servicio de la comunidad

Se trata de crear videojuegos con fines educativos, de simulación o de interacción

Para poner la creatividad a prueba, el Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas (CUCEA) de la Universidad de Guadalajara (UdeG), invita al evento Serious Games Winter School, dirigido a estudiantes de licenciatura, profesores, investigadores o egresados que tengan interés en desarrollar videojuegos serios.

El coordinador del doctorado en Tecnologías de la información, Víctor Larios, expuso en conferencia de prensa que se trata de desarrollar videojuegos con la misma tecnología de los videojuegos comerciales y con todo el realismo, pero de impacto social, cuya finalidad sea transmitir el mensaje de responsabilidad y sobre todo crear conciencia con lecciones que se aprenden a través de una vivencia virtual.

Aseguró que esta tendencia de las nuevas tecnologías es perfectamente desarrollable en Jalisco y aún más, entre los universitarios, gracias a la apertura de canales de distribución de empresas líderes en este sector, donde se pueden inyectar las nuevas producciones.

Para lo anterior se tienen al alcance consolas, computadoras y dispositivos móviles, de los cuales “se puede sacar mucho provecho, donde sólo la imaginación pone un límite”, aseguró.

El evento tendrá lugar en la ciudad de Puerto Vallarta del 12 al 14 de febrero, y para acceder a más información se puede revisar el sitio web: <http://cisgi.cucea.udg.mx/sgws2010> [1]. De hecho, el evento se puede seguir desde la cuenta de [twitter@sgws2010](https://twitter.com/sgws2010) [2] o contactar a los organizadores en el correo: sgws@cucea.udg.mx [3].

El evento está compuesto por 3 conferencias magistrales, cuatro talleres de 12 horas y un Festival Interactivo de Videojuegos Serios, donde se presentarán proyectos académicos internacionales. Para ello, se contará con la participación de destacados ponentes de Estados Unidos, Inglaterra, Francia y Canadá.

El también profesor investigador del CUCEA, expuso que el desarrollo de videojuegos es lo más cercano a la industria de producción cinematográfica pero a un costo menor. Impulsa la creatividad y fomenta el trabajo en equipo multidisciplinario, el gusto por las matemáticas, la redacción, las artes audiovisuales y el desarrollo tecnológico a su máxima expresión.

Esta área, dijo, abre una oportunidad significativa para la sociedad del llamado valle del silicio mexicano, ya que es posible aquí iniciar una prometedora industria que puede generar muchos empleos y puede potenciar el talento regional y nacional, sin soslayar las aportaciones que puedan lanzarse a nivel mundial.

Como ejemplo citó un simulador que realiza el Centro de Investigaciones en Sistemas y Gestión de la Información del CUCEA para los Juegos Panamericanos 2011, a desarrollarse en esta ciudad, y que se piensa ofrecer al Gobierno del Estado, donde a través de un simulador de plazas, estadios y demás sitios

de concentración, se evalúan riesgos.

“Estamos trabajando el proyecto con la Universidad de Toulouse, Francia, y con algunos patrocinadores para el manejo de multitudes. La versión aún no está completa. Esperamos en un año poder hacer una demostración ya completa para poder hablar con las autoridades. Si funciona aquí en Guadalajara, puede funcionar en otras partes del mundo”.

El sector educativo y la industria de la capacitación también son potenciales consumidores de las propuestas de videojuegos serios, ya que son una herramienta eficaz en la toma de conciencia, en la sensibilización y en la generación de cambios de conducta.

El jefe del Departamento de sistemas de información, José Tomás Herrera, añadió por su parte, que la currícula de la licenciatura en Tecnologías de la información de la UdeG se modificó para incluir la materia de animación y videojuegos, dado el potencial social y económico de esta rama.

Guadalajara, Jal., 3 de febrero de 2010

Texto: Nelda Judith Anzar

Fotografía: Internet

Edición de noticias: Lupita Cárdenas Cuevas

Etiquetas:

[Conferencia](#) [4]

URL Fuente: <https://www.comsoc.udg.mx/noticia/fomenta-udeg-videojuegos-serios-al-servicio-de-la-comunidad>

Links

[1] <http://cisgi.cucea.udg.mx/sgws2010>

[2] <mailto:twiter@sgws2010>

[3] <mailto:sgws@cucea.udg.mx>

[4] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/conferencia>