

UdeG, sede de encuentro mundial de la industria del videojuego

El CUGuadalajara será sede del quinceavo encuentro de la Asociación de Investigación de Juegos Digitales (DIGRA) y del segundo Congreso Internacional DIGRA Mx

Del 29 de junio al 5 de julio el [Centro Universitario de Guadalajara \(CUGDL\)](#) [1] será sede de mesas de diálogo, clases magistrales, charlas y *networking* sobre producción, comercialización y realización de videojuegos con la presencia de ponentes internacionales.

El sábado 29 y el domingo 30 de junio tendrá lugar el II Congreso Internacional de DIGRA Mx, en el que se reforzará el diálogo crítico para contribuir de manera activa en la industria del videojuego nacional y latinoamericano. Durante estos días habrá actividades en español y se contará con dos *keynote speakers* (primer orador, u orador principal) internacionales, a cargo de Chris Totten (de Estados Unidos) y Garry Crawford (de Reino Unido), explico la miembro del Comité del programa internacional de DIGRA, doctora Ruth Contreras.

Explicó que el CUGDL fue seleccionado como sede de un evento nunca antes realizado en Latinoamérica debido al impacto que Guadalajara ha presentado en los últimos años en la industria creativa. Otra razón es romper con el estereotipo de que los videojuegos son entretenimiento que genera adicciones, por lo que se proyectarán diversas ramas de utilidad de éstos, añadió.

“La industria de los videojuegos ingresa más dinero que el cine y la música juntos; es un área a la que hay que apostarle y mirar desde la academia y la producción para potenciar los proyectos creativos en el país. Por ello, quiero invitar a investigadores y desarrolladores de videojuegos a participar en DIGRA Mx y las actividades que DIGRA ha preparado en CUGDL para crear conexiones e incrementar el potencial de nuestros creativos”, declaró Contreras.

El Rector del CUGDL, maestro José Alberto Castellanos Gutiérrez, dijo que del 1 al 5 de julio habrá actividades totalmente en inglés, a excepción de dos talleres de investigación de videojuegos en Latinoamérica, de forma presencial y virtual; serán un total de 250 ponencias, 16 talleres, exhibiciones de arte digital y la participación de más de 29 países.

“El evento respalda la iniciativa del CUGDL de fortalecer la visión multidisciplinar y consolidar la vinculación e infraestructura, dejando como legado un metaverso que servirá como modelo para la Red Universitaria; por ello, invitamos a todos los estudiantes y comunidad académica a que asista en modalidad presencial o virtual a ser escuchas de los talleres del congreso”.

Añadió que en Jalisco se tiene un gran interés por el desarrollo creativo digital, y con esto hay una gran opción de crecer como entidad para posicionarse en los primeros sitios de desarrollo de videojuegos e industria creativa nacional y a nivel Latinoamérica.

Explicó que la UdeG tiene la carrera de Ingeniería de Videojuegos, la cual ha presentado un alza desde la pandemia y en el CUGDL se recibirán 150 alumnos en la licenciatura de Creatividad Digital, la cual incrementó matrícula por la recepción de solicitudes.

Sobre el evento, el Coordinador de Programas Académicos del CUGDL y Presidente del Congreso DIGRA 2024, doctor Víctor Manuel Larios Rosillo, señaló que se contará con cuatro *Keynote speakers*, que expondrán el impacto de los videojuegos en niños, el uso de videojuegos saludables y la creación de juegos que apoyen el desarrollo de la salud; las charlas serán efectuadas por José Zalgán, de la Universidad de Utah (martes 2 de julio), William Huber, de la Universidad de Edimburgo (miércoles 3 de julio), Jimena Contreras, de Archway Studios (jueves 4 de julio) y Paola Vera, de Macula Games (5 de julio).

El programa, inscripciones y costos pueden consultarse en la página <https://digraconference2024.org/> [2], en el sitio del [CUGDL](#) [1] y en <https://digramx.org/> [3]

Larios Rosillo añadió que se cuenta ya con 300 personas inscritas, 200 de manera presencial y 100 de forma virtual, pero que el cupo será de hasta 600 personas para las *Keynote speakers*.

Atentamente

“Piensa y Trabaja”

**“30 años de la Autonomía de la Universidad de Guadalajara y de su organización en Red”
Guadalajara, Jalisco, 25 de junio de 2024**

Texto: Valeria Estefanía Jiménez Muñiz

Fotografía: Gustavo Alfonso | Fernanda Velazquez

Etiquetas:

[José Alberto Castellanos Gutiérrez](#) [4]

[Víctor Manuel Larios Rosillo](#) [5]

[Ruth Contreras](#) [6]

URL Fuente: <https://www.comsoc.udg.mx/noticia/udeg-sede-de-encuentro-mundial-de-la-industria-del-videojuego>

Links

[1] <https://cugdl.udg.mx/>

[2] <https://digraconference2024.org/>

[3] <https://digramx.org/>

[4] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/jose-alberto-castellanos-gutierrez>

[5] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/victor-manuel-larios-rosillo>

[6] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/ruth-contreras>