Publicado en *Coordinación General de Comunicación Social* (https://www.comsoc.udg.mx)



# Expertos internacionales participan en el Congreso de videojuegos en CUGDL

José Zagal, de la Universidad de Utah, ofreció la primera conferencia y compartió que la Inteligencia artificial se puede utilizar tener un mejor desarrollo de los videojuegos

Fue inaugurado el XV Congreso de Investigación de Videojuegos (DiGRA 2024) en el Centro Universitario de Guadalajara (CUGDL) de la UdeG [1], tras seis años de trabajo con el Comité organizador y DiGRA México para ser la primera sede latinoamericana del evento, que concluirá el viernes viernes 5 de julio.

“Es un honor que DiGRA pusiera la vista en nuestra institución y ser la primera sede latinoamericana. Hoy recibimos a participantes de diversos países y agradecemos que ‘El Taller del Chucho’ abra las puertas para que los interesados en la animación de videojuegos conozcan sus instalaciones como parte de las actividades planeadas para este evento”, declaró el Rector del CUGDL, maestro José Alberto Castellanos Gutiérrez.

“Esperamos que durante el congreso los participantes aprendan y compartan conocimiento creativo, busquen enlaces internacionales y sigan los diferentes proyectos que los países que conforman DiGRA ofrecen para incrementar las oportunidades de creación colectiva”, expresó la Presidenta del congreso, Hanna Elina Wirman a las más de 600 personas que forman parte de manera presencial y virtual de la edición 2024.

El organizador local de DiGRA 2024, doctor Víctor Manuel Larios Rosillo, compartió que en 2018 se tuvo el primer acercamiento con la UdeG en la búsqueda de incrementar las oportunidades de la comunidad creativa regional, la cual se ha fortalecido cada vez más y se ha logrado posicionar a nivel nacional.

“Hoy hacemos historia como universidad; marcamos la pauta para las formas de compartir el conocimiento y los proyectos que pueden crearse; somos el primer contacto en Latinoamérica y estamos marcando el rumbo de la historia de los videojuegos”, declaró Larios Rosillo.

“El arte y la cultura tienen sus propios caminos y se vinculan de forma importante con la tecnología para fomentar una visión innovadora de la sociedad a partir de los videojuegos y las películas digitales”, dijo en el acto inaugural el Vicerrector Ejecutivo de la UdeG, doctor Héctor Raúl Solís Gadea.

Con las palabras anteriores se abrió paso al corte de listón virtual, el cual fue efectuado por el Rector de la Universidad de las Artes Digitales, doctor Irving Ortiz López; la Coordinadora General Académica y de Innovación de la UdeG, doctora María Esther Avelar Álvarez y el niño Mateo, quien muy al estilo *Minecraft* creó una réplica del CUGDL en el que, tras recorrer los pasillos, se encontró con el listón para dar inicio a las actividades de DiGRA 2024.

**“Keynotes”, la búsqueda de un buen videojuego**

El encuentro incluye la participación de expertos reconocidos en la industria de los videojuegos: José Zagal, de la Universidad de Utah; William Huber, de la Universidad de Edimburgo; Jimena Contreras, de Archway Studios y Paola Vera, de Macula Games.

En esta jornada inaugural, José Zagal habló sobre la incógnita de lo que es un buen videojuego y cuáles son las características que lo vuelven espectacular y bello. Para desmenuzarlo, realizó un viaje personal entre aquello que pensaba y las formas en las que fue cambiando su concepción frente a la incógnita.

“Un buen videojuego debe de presentar características específicas que nos hagan pensar, nos inmergen en un reto mayor bajo ciertas reglas, presente diversos desafíos, tenga metas y un elemento de valor que podría interpretarse en emociones y/o experiencias únicas”, dijo.

Añadió que, muchas veces, para responder a la pregunta, es necesario desglosar qué hace a cualquier juego bueno, lo que en ocasiones llevará a la experiencia o el cumplimiento de retos de formas innovadoras para exponer mayores posibilidades de desarrollo.

Zagal explicó que para lograr el efecto anterior se puede utilizar a la Inteligencia Artificial (IA), la cual está muy peleada con el aspecto creativo, pero no con los algoritmos predictivos que conforman las teorías de la probabilidad. Una vez que la IA desgasta las opciones, se inmersa en el juego por tiempos prolongados o redescubre retos; esto nos da pie a encontrar la esencia de la belleza del juego y convertirlo en algo muy bueno, contó.

“Regresando a la cuestión inicial, mucho tendrá que ver la visión personal y el sitio al que le demos mayor importancia; para mí, lo mejor de un videojuego y lo que lo hace hermoso es que sea seductor, vibrante, que cuente con esa parte artística excepcional, que nos ofrezca retos y sea fácil de entender, pero que volverse experto sea complicado”, finalizó Zagal.

Las siguientes *Keynotes* se llevarán a cabo en el auditorio Salvador Allende del CUGDL, de miércoles a viernes, a las 9:30 horas; el registro para la actividad se puede realizar en la página https://www.eventbrite.com.mx/e/digra-2024-conferencias-magistrales-keynotes-tickets-935302132857?aff=oddtdtcreator [2]

**Atentamente**
**“Piensa y Trabaja”**
**“30 años de la Autonomía de la Universidad de Guadalajara y de su organización en Red”**
**Guadalajara, Jalisco, 2 de julio de 2024**

**Texto: Valeria Estefanía Jiménez Muñiz**
**Fotografía: Adriana González**

**Etiquetas:**
Hanna Elina Wirman [3]
Víctor Manuel Larios Rosillo [4]
José Alberto Castellanos Gutiérrez [5]

---

**URL Fuente:**
https://www.comsoc.udg.mx/noticia/expertos-internacionales-participan-en-el-congreso-de-videojuegos-en-cugdl

**Links**
[1] https://cugdl.udg.mx/
[2] https://www.eventbrite.com.mx/e/digra-2024-conferencias-magistrales-keynotes-tickets-935302132857?aff=oddtdtcreator
[3] https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/hanna-elina-wirman
[4] https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/victor-manuel-larios-rosillo
[5] https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/jose-alberto-castellanos-gutierrez