

¡Crean videojuegos! Doble podio para Tec Gdl en el hackathon BR4IN.io



2 equipos representantes del **Tec Guadalajara** lograron el **2do. y 3er. lugar** en el *hackathon* **BR4IN.io** organizado por [g.tec](#) y patrocinado por el [Institute of Electrical and Electronics Engineers \(IEEE\)](#).

La competencia se realiza 2 veces al año, de forma semestral, con enfoque en la **innovación y desempeño** en la rama de la **neuro ingeniería**, complementado con el eje de divulgación.

Ambas escuadras destacaron entre los **más de 50 participantes** que tuvo el campus. En específico, los proyectos fueron premiados con \$600 y \$400 dólares en la categoría de **videojuegos**.

“Nosotros aquí en campus, de parte de Wavesense, fuimos sede. Armamos equipos y nos juntamos una noche para trabajar en los proyectos”, comentó Leonel Vázquez, presidente del grupo estudiantil.

La competencia, añadieron, es innovadora, pues el uso del equipo electrónico **Unicorn Hybrid Black** motiva a los equipos para conectar los campos de **análisis de datos y programación** con **las conexiones cerebrales**.



/> width="900" loading="lazy">

Adventure: programar una aventura

El equipo que obtuvo el 2do. lugar, desarrolló un videojuego de aventuras cuya finalidad era “**contar una historia**”, aclaró Majo Pérez, una de las ganadoras, sobre el **factor diferenciador de su producto**.

“*Es un juego de un pato que se pierde en la playa*”, describió Guillermo Baltazar, integrante del equipo. “*El objetivo era que **el casco moviera al personaje** para finalizar el juego*”, añadió.

“*Nos preguntamos: ¿qué diferencia un juego de aventura de cualquier otro? Estructuramos bien lo que queríamos para **hacerlo divertido***”, complementó Eric Gómez, compañero del grupo.

Majo recalcó la importancia del **proceso creativo de la historia**, ya que definieron primero a detalle un concepto. “*Larissa, Ana y María, fueron las que se encargaron más de esa parte. **La primera hora fue sólo de puras ideas***”.

Después continuaron con el diseño, mencionó Eduardo Mercader, encargado de la programación del casco. “*Nos tardamos bastante; fue uno de los **mayores retos** junto a la parte de lograr el funcionamiento correcto del programa*”, precisó.



/> width="900" loading="lazy">

Salto y explosión

El equipo **trabajó de manera simultánea** en los diversos componentes que conformaron el videojuego. “No teníamos información de cómo se usaba Unity; era la primera vez, **tuvimos que reescribir todo**”, declaró Eric Gómez, líder de programación del equipo.

Majo compartió sobre el proceso de pruebas que “**tenía que estar concentrada para mover el juego. Si estaba dispersa, el teclado ya no servía**”. Y subrayó el apoyo recibido de sus compañeros con respecto a la **calibración del casco**.

Entre estas dificultades, Guillermo Baltazar confesó que incluso, durante un intervalo, perdieron parte del proceso de programación. Sin embargo, consiguieron superar ese momento a través del **compromiso y la responsabilidad**.

“**Las relaciones son lo más importante, seguir con estas redes y alianzas. Además del carácter, puedes notar cómo eres y cómo trabajas bajo estrés**”, complementó Majo sobre los aprendizajes durante la competencia.



/> width="900" loading="lazy">

Wavesense: Juego con propósito

A la par de sus homólogos del 2do. puesto, *Wavesense* contó con un **factor diferenciador** en la creación de su videojuego, cuyo origen se remonta a la ideación y su propósito.

*“Hay que darle un propósito, una razón por la que estás haciendo el videojuego; en nuestro caso, nuestra razón era para **ayudar a personas con varias discapacidades**”,* detalló Gerardo Padilla, uno de los miembros.

“Es muy importante darle ese trasfondo social”, continuó Antonio Guzmán, otro de los integrantes, *“porque sin ello básicamente estás haciendo un videojuego sin **darle contexto al impacto que puede tener**”.*

Se decantaron por **un juego temático de arquería** en primera persona: *“nos dedicamos a investigar la caracterización de la señal y que pudiera disparar”,* añadió Luís.

*“**Llevamos en paralelo el desarrollo del videojuego, la interfaz, las animaciones**”,* finalizó Luis, mientras que su compañero Gerardo Padilla indicó que *“lo dividimos en esos dos; **intentamos distribuir los trabajos** para que no fuera tedioso”.*



/> width="900" loading="lazy">

Precisión y puntería

Por su parte, el grupo estudiantil **Wavesense** se vio envuelto en una **contienda mixta**, pues las responsabilidades del equipo se extendieron más allá de su desempeño como participantes.

*“Estábamos **en la organización del evento**, atendiendo a los concursantes, nos propusimos primero plantear la logística”,* compartió Luis Jorge Lizárraga, participante en el desarrollo del videojuego y las señales del programa.

*“Priorizamos mucho la experiencia de los demás; **nos preocupamos de que todos los equipos ya estuvieran listos** para cuando empezamos a trabajar”,* dijo Antonio Guzmán.

El equipo tiene planeado presentar el proyecto en la próxima Expo Ingenierías, con ello, buscan **abrir las puertas a más alumnos y colaboradores potencialmente interesados** en el área de la neuro ingeniería.

*“La competencia está abierta, justamente, para las **personas entren y descubran si les interesa este mundo**; estos ámbitos de **programación y progreso**”,* concluyó Antonio.

*“**Hay que darle un propósito, una razón por la que estás haciendo el videojuego**”.- Gerardo Padilla.*

Resistencia y coordinación

La competencia empezó **durante la madrugada** en domingo, en coordinación con el horario de Malasia, país sede de la competencia este año. Mientras tanto, en campus Guadalajara el equipo **Wavesense recibió y asignó** a los participantes en sus grupos.

*“Nos enfocamos en que los participantes tuvieran **una experiencia grata**, que pudieran disfrutar, sentir esa **emoción de desarrollar un juego** por ellos mismos y apoyarlos”,* dijo Antonio Guzmán, de Wavesense.

Al ser un certamen intensivo, con duración de 24 horas continuas, quienes compitieron debieron organizarse para **descansar y trabajar** durante el progreso del proyecto.

*“Se imparten primero capacitaciones de cómo se utiliza el equipo... Los equipos **se organizan como quieran**, van programando y cumplen la fecha límite”,* dijo Leonel, presidente del grupo.

*“**El tiempo influyó mucho en el desarrollo del proyecto.** Aparte el desgaste. Nosotros estuvimos desde el viernes hasta el lunes, lo cual fue un reto más”,* explicó Majo Pérez, estudiante ganadora del 2do. lugar.

*“**Nos preguntamos: ¿qué diferencia un juego de aventura de cualquier otro?**”.- Eric Gómez.*

Conectados en la victoria

Después de horas intensivas, ambos equipos consiguieron que sus programas **se intercalaran con las señales cerebrales**, aunada a sus diseños y temáticas, lo que dio **paso a su victoria**.

*“En el momento en el que conseguimos la señal, **brincamos de alegría todos**”,* confesó Gerardo. *“Fue una experiencia grata, pero sí estresante en algunos momentos”,* finalizó Luís Lizárraga.

Los alumnos, de forma individual como grupal, esperan **participar en más preseas similares** en el futuro cercano, con la mirada en el BR4IN.io del próximo semestre.

LEE TAMBIÉN:

LEE TAMBIÉN: