

# Impulsan Tec y Jalisco la protección intelectual para videojuegos



**Fotografía | Carmen Alicia Huerta**

Capacitar a miembros de la **industria de videojuegos** sobre **cómo proteger sus contenidos** fue la meta de foro del Tec Guadalajara y del gobierno de Jalisco.

**En particular, invitó a los asistentes a proteger su propiedad intelectual** e innovaciones para comercializarlos correctamente como emprendimiento.

Con el nombre “**Jornada para el desarrollo, protección intelectual y comercialización de videojuegos**”, el foro contó con la colaboración del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI).

Reunió a estudiantes, profesores y emprendedores y les permitió **intercambiar experiencias** y conocimientos sobre **negocios y protección intelectual**.

Esto, para conocer aspectos a considerar a la hora de **patentar un contenido** y el proceso con **entidades gubernamentales, sector privado y universidades**.

Edgar Muñiz, director Región Occidente del **Instituto de Emprendimiento Eugenio Garza Lagüera (IEEGL)** del Tec, resaltó el auge de los videojuegos como emprendimiento.

Recordó que *“los involucrados en la industria coinciden en que hay más **apertura y crecimiento en el medio**, pero hay retos para tener éxito como emprendedor”*.

Autoridades del IMPI, Tec de Monterrey y la SICYT Jalisco, promovieron la protección a la propiedad intelectual en la industria del videojuego.



Por su parte, Alfonso Pompa, Secretario de Innovación, Ciencia y Tecnología de Jalisco, señaló que la creación de videojuegos es estratégica para este estado.

Y además, dijo, es una oportunidad para **incursionar a las industrias creativas**.

Pompa mencionó que en las **prioridades económicas de Jalisco** está el impulso a estas **tecnologías digitales** y su aplicación.

Agregó que por ello Jalisco apoya a los desarrolladores en la **protección de propiedad intelectual**.

En ese sentido, Anel Valencia, directora general adjunta de Servicios de Apoyo del IMPI, enfatizó la importancia de **proteger productos para explotarlos eficientemente**.

Alfonso Pompa, Secretario de Innovación, Ciencia y Tecnología de Jalisco, durante la jornada para la protección intelectual de videojuegos.



### **Crear valor con la protección intelectual**

**“La base de una empresa es la propiedad intelectual y eso crea valor”**, expresó Michael Lewis, jefe consejero en Propiedad Intelectual de la *Entertainment Software Association (ESA)*.

El especialista destacó en el foro la necesidad de **vinculación entre universidades e industria** para fortalecer la creación de videojuegos con ideas de jóvenes.

A la vez, invitó a los participantes a **mantener una visión de negocios** y no sólo desarrollar la parte artística.

Panel de expertos desarrolladores de videojuegos.



La jornada incluyó **paneles y conferencias con desarrolladores** de videojuegos como: Jorge Suárez, de Karaokulta Games; Karina Lomelí, de 1 Simple Idea;

También estuvieron Rodrigo López, de Cosmogónica Caótica y Jorge Morales, director de Larva Game Studios.

Éste último enumeró los **3 aspectos** que considera **clave para continuar con efectividad** en el mercado de los videojuegos:

- **Competir en calidad** al nivel de grandes empresas extranjeras,
- Reducir la fuga de talento,
- Búsqueda de **apoyos gubernamentales**, entre otros.

Profesionales, académicos y estudiantes asistieron a este foro para conocer las oportunidades de negocio y los pormenores para mantener su crecimiento.



#### **LEE TAMBIÉN:**

¡La primera en Latinoamérica! Tec crea arena universitaria de Esports;La primera en Latinoamérica! Tec crea arena universitaria de Esports

La Esports Arena Borregos, ubicada en el campus Guadalajara, permitirá a estudiantes capacitarse en esta tendencia mundial de videojuegos y adquirir habilidades complementarias

[tec.mx](http://tec.mx)

#### **LEE TAMBIÉN:**

Las 7 mejores apps en Zona de Realidad Virtual del Tec Guadalajara Las 7 mejores apps en Zona de Realidad Virtual del Tec Guadalajara

La Zona de Realidad Virtual del Tec Guadalajara cuenta con diversas aplicaciones que permiten a los alumnos aprender desde un ángulo diferente.

tec.mx