

¡A jugar! Impulsa el Tec el talento en la industria de los videojuegos



"Actualmente la industria **de videojuegos** cada vez requiere más la generación de **talento**, a través de nuevas **tecnologías digitales**", expresó el experto del Tec, Dorian Mastin.

El también director regional del Departamento de Arte del Tec. agregó que esto ocurre tanto en **medios como en la industria del entretenimiento**.

Así, las **empresas desarrolladoras de videojuegos**, incluso las internacionales, trabajan con los **artistas digitales** a través de **laboratorios o plataformas virtuales**, precisó.

Por este motivo, los alumnos de la [Licenciatura en Arte Digital](#) (LAD) del [Tec, campus Guadalajara](#), desarrollaron el proyecto "**Whispering Woods**".

Fue realizado durante el **Semestre de Innovación** (Semestre i) y como parte de la **Concentración en Videojuegos y Mundo Interactivos** de la carrera.

Estos Semestres i son parte del [Modelo Educativo Tec21](#), que se basa en **aprendizaje flexible** que implica la resolución de **retos reales** en los diversos **sectores productivos**.



width="2032" loading="lazy">

En esta concentración se enfocaron en desarrollar la **creación de videojuegos y medios interactivos** en 3 etapas:

- Preproducción,
- Producción y
- Postproducción.

En la primer etapa los estudiantes trabajaron con **realidad aumentada**, a través de **dispositivos móviles** en un pequeño videojuego.

“Los alumnos tuvieron intervención y retroalimentación de empresas del sector de videojuegos. Esto les permite saber sobre cómo está ese universo profesional”.



width="1920" loading="lazy">

En la segunda desarrollaron **un juego en realidad virtual**. Este proyecto permitió que los alumnos trabajaran desde casa, a través de herramientas y programas afines a sus materias.

Además, los alumnos aprendieron a aplicar distintos **recursos tecnológicos** como en la etapa de **preproducción** que trabajaron con **realidad aumentada y virtual**.

Mastin explicó que *“los alumnos tuvieron intervención y retroalimentación de **empresas del sector de videojuegos**. Esto les permite saber sobre cómo está ese **universo profesional...***

*Además el proyecto final **aporta al portafolio**, lo cual facilita a lo hora de tocar la puerta a las empresas”.*

En esta ocasión, los asesores y socios formadores de la concentración -empresas involucradas en el proceso de aprendizaje- fueron: [Ubisoft](#) y [1 Simple Game](#).

Esta **capacitación virtual**, a través de la plataforma **Game Creators Odyssey** y con duración de 80 horas, les permitió recibir un diploma por parte del **Tec** y **Ubisoft**.



width="2023" loading="lazy">

OPORTUNIDADES EN CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Los alumnos que cursaron esta especialización **en videojuegos y mundos interactivos** se vincularon con empresas para realizar **estancias profesionales**, entre ellas:

- **1 Simple Game,**
- **Hikuri,**
- **Demente Estudio y**
- **Ool Digital.**

*“Cursar esta especialización durante la licenciatura ofrece **ventajas laborales y profesionales**, aún en tiempos de contingencia”,* concluyó Dorian Mastin.

LEE TAMBIÉN:

