



En 40 horas se crearon 15 videojuegos inspirados en las exhibiciones del Art City Tour de San José (Foto cortesía Luis Elizondo).

El arte inspiró videojuegos

20 de Noviembre 2018 Por: [Fernando Montero Bolaños](#) [1]

Kuasram, el dios protector del pueblo Boruca, no solo es quien guió la pelea contra la colonización española hace más de 500 años, sino que ahora es el personaje principal de un videojuego que defiende al pueblo indígena de un toro español. **Este es uno de los 15 juegos de video que crearon 45 estudiantes de distintas universidades en la cuarta edición del Game Jam, realizada en el Campus TEC de San José** [2].

El Game Jam es un maratón de improvisación enfocada en el desarrollo de videojuegos organizado por la [Comunidad Interuniversitaria de Desarrollo de Videojuegos \(CIDeV\)](#) [3], en la que se le brindan 40 horas de tiempo a equipos de tres personas para diseñar y programar un juego de video relacionado con un tema particular. En esta ocasión, los participantes se inspiraron en las exposiciones del Art City Tour de San José.

Rodolfo Mora, docente de la Escuela de Ingeniería en Computación [4] en el Centro Académico de Alajuela [5] del TEC [6] y coordinador de la CIDEV, explicó que el objetivo principal del evento es crear comunidad. De esta manera, aunque hubo un reconocimiento para los mejores proyectos, el énfasis no está en la competencia sino en la creación de espacios colaborativos. “Este tipo de espacios ayuda a que el estudiante comprenda que su quehacer puede estar enmarcado en el trabajo interdisciplinario. Por eso fomentamos el aprendizaje cooperativo y la interacción con otros profesionales en un ambiente de respeto y de reconocimiento por las habilidades y el conocimiento ajeno”, señaló.

La próxima edición del Game Jam será a finales del primer semestre del 2019. Las personas interesadas en participar deben solicitar el ingreso a la CIDEV por medio de sus redes sociales. Sin embargo, el evento más próximo es el Global Game Jam que se realiza de forma simultánea en todo el mundo y Costa Rica tendrá dos sedes: una en el Campus TEC de Cartago [6] y otra en la Sede Central de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) [7]. Para participar en el evento internacional solo hay que seguir el procedimiento de inscripción que aparece en www.globalgamejam.org [8].

Otros videojuegos

RollMuseum: consiste en mover una esfera de piedra a través de varias salas dentro de un museo. El reto es no botar las obras de arte que se encuentran en exposición.

Wachi-man: se trata de estacionar carros muy curiosos en las aceras de un colorido barrio y asegurarse de que nadie se vaya sin pagar “por lo menos una tejita”.

Monimbó: el personaje principal debe salvar a todos sus amigos hongos del poder de las hormigas zompopas que los están matando bajo el control de la gran araña camello Egotra.

Las reseñas de todos los videojuegos creados se pueden visualizar haciendo click aquí [9].



[10]

Imagen introductoria del videojuego SibU, creado por Yendry Badilla, Mauricio Muñoz

Source URL (modified on 11/30/2018 - 11:04): <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/3035>

Enlaces

- [1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/fernando-montero-bolanos>
- [2] <https://www.tec.ac.cr/ubicaciones/centro-academico-san-jose>
- [3] <http://www.cidev-cr.com/>
- [4] <https://www.tec.ac.cr/escuelas/escuela-ingenieria-computacion>
- [5] <https://www.tec.ac.cr/ubicaciones/centro-academico-alajuella>
- [6] <https://www.tec.ac.cr/>
- [7] <https://www.uned.ac.cr/>
- [8] <http://www.globalgamejam.org>
- [9] <http://www.cidev-cr.com/jams/2018/2/node>
- [10] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/paragraph/sibu.png>