Published on *Hoy en el TEC* (https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec)

La joven Mariana Navarro Jiménez es estudiante de primer ingreso en la carrera de Ingeniería en Computación. **Foto cortesía de Mariana Navarro.**

Mariana Navarro Jiménez cursa la carrera de Ingeniería en Computación

Amor por los videojuegos permite a estudiante competir a nivel internacional

5 de Abril 2022 Por: Geovanni Jiménez Mata [1]

Joven pone a prueba sus conocimientos en programación en importantes certámenes dentro y fuera del país.

Las horas invertidas cuando era niña frente a la pantalla de una computadora y de otros dispositivos que permiten reproducir videojuegos, se convirtieron en el inicio del crecimiento profesional y personal que vive la hoy **joven de 19 años Mariana Navarro Jiménez**.

“Pókemon”, recuerda la ahora estudiante de Ingeniería en Computación en el Campus Central de Cartago del TEC [2], fue su primer juego favorito cuando tenía menos de siete años, aun sin

imaginarse que poco tiempo después iba a ser parte de importantes competencias nacionales e internacionales sobre desarrollo de videojuegos.

Precisamente, el **Congreso de Desarrolladores de Videojuegos**, celebrado recientemente en **Estados Unidos**, fue la primera gran oportunidad que tuvo Mariana para integrarse presencialmente a la comunidad mundial en la materia. Esto lo consiguió por medio de una beca gestionada por la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Costa Rica (Asodev) [3].

De acuerdo con Navarro, la vivencia en este renombrado evento le fue muy **provechosa**, ya que se topó con **personas muy importantes en el área** y pudo aprender mucho. “Hice **demasiado *networking*** y conocí a demasiada gente que **admiro montones**, como a los creadores de videojuegos como *Unpacking* e *Inscryption*”, comentó la vecina de Desamparados.

Compartir con las integrantes de la agrupación *Women in gaming* (Mujeres en los juegos), fue otra parte inspiradora del viaje para Mariana. De acuerdo con la joven, el haber conocido a este grupo que promueve el ingreso de mujeres en la industria tecnológica interactiva y de entretenimiento la motivó, y ahora está manejando la posibilidad de hacer lo mismo en el país, por medio de talleres y otros espacios.

Además de su participación individual en la conferencia en territorio estadounidense, por medio del desarrollo de su videojuego *Strokes of the past* (Trazos del pasado), el **equipo de Navarro Jiménez logró clasificar a la etapa final del *GameJam+***, que tendrá lugar en **Brasil durante el mes de julio**. Eso lo consiguieron luego de haber superado varias etapas de clasificación a nivel latinoamericano, de donde lograron quedar **entre los mejores cinco de entre más de 200 equipos** y ahora, Mariana junto con otro miembro de su agrupación tendrá la oportunidad de **exponer su proyecto directamente frente a grandes personalidades del mundo de los videojuegos y de esa manera competir por ganar el concurso**.

Imagen del videojuego. Cortesía de Mariana Navarro.

Las etapas previas -que tuvieron lugar virtualmente y que le permitieron, junto a su equipo esta clasificación- consistieron en la creación de un juego a partir de una temática y requisitos que se les determinó por parte de un grupo de jueces internacionales. “Yo trabajo en el arte del juego y apoyo al programador en otros temas. Hacer un videojuego lleva mucho trabajo: se hace la música, diseño, crear personajes y programarlos”, explicó la estudiante.

Usted puede descargar el videojuego *Strokes of the past* haciendo clic en este enlace. [4]

De igual manera, si desea **apoyar a Mariana y su equipo** para realizar el **viaje a Brasil y participar en el evento internacional**, puede escribir al **correo electrónico: mariananavarro612@gmail.com** [5]

Finalmente, y sobre el **aporte del Tecnológico** a su meteórico avance en el camino actual en los videojuegos; Mariana destaca que su **reciente elección de carrera** en la Institución (ya que es estudiante de primer ingreso), tuvo mucho que ver gracias a lo c**ompatible con el área que le pareció el programa y sus contenidos**. “Por el amor que tengo por los videojuegos, se me hizo lógico que una carrera que podía seguir era la Computación. Desde que **aprendí a programar en el TEC**, comencé **a desarrollarme más en este campo y en todo lo que hago ahora**”, finalizó.

Vídeo: Strokes of the Past

Source URL (modified on 04/22/2022 - 11:42): https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/4135

Enlaces
[1] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/geovanni-jimenez-mata
[2] https://www.tec.ac.cr/planes-estudio/bachillerato-ingenieria-computacion
[3] https://www.videojuegosencostarica.com/asodev/
[4] https://carlosrem.itch.io/strokespast
[5] mailto:mariananavarro612@gmail.com