



La UJI acogió ayer la jornada Videojuegos Talks 2023 y la entrega de premios a los programadores de juegos para Médicos Sin Fronteras. EUGENIO TORRES

Videojuego: rey de los productos culturales

UJI y Médicos Sin Fronteras entregan los premios a los alumnos programadores de los juegos que la ONG llevará a los colegios

SANDRA MORALES CASTELLÓN

La UJI celebró la jornada de presentación de Videojuegos triple proyecto, en la que dio a conocer los trabajos realizados por los alumnos del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos para colaborar con Médicos sin Fronteras en sus actividades educativas. Además se entregaron los premios a estos desarrollos que tendrán una aplicación en la vida real, gracias a la ONG.

Son los trabajos de alumnos para las asignaturas Diseño conceptual de videojuegos, Arte del videojuego e Ingeniería del software. Videojuegos «completamente operativos que se han hecho en lógica profesional, atendiendo los requisitos de un cliente, en este caso la ONG Médicos sin fronteras», explica Emilio Sáez, uno de los profesores e impulsores del evento.

Se presentaron 9 videojuegos y la temática debían reflejar los problemas de Médicos Sin Fronteras para llegar a los lugares con necesidades de atención, el traslado de medicinas, etc. Así, algunos de estos juegos llegarán a los centros de Primaria y Secundaria, a cuyos alumnos se dirigirá la organización para mostrar su tarea humanitaria.

Los premiados fueron: Mejor videojuego, con un buen equilibrio de todos sus elementos, y Premio a la mayor Proyección en el mercado, para el trabajo Paper Boats; Premio del Público, para el videojuego Hop Line; y Premio al videojuego más Artístico y premio especial de la ONG de Médicos, al trabajo Sin Fronteras, por recoger un espíritu más afín a sus objetivos.

La jornada estuvo precedida por interesantes conferencias sobre las plataformas actuales y so-

bre la situación del sector y su relación con el mundo del voluntariado. «Los videojuegos son los productos culturales que mejor conectan con el público por su capacidad inmersiva gracias a la interactividad, generando que tú te conviertas en el protagonista de la historia». «Esto es más intensivo por familiarización de los más jóvenes. Y en esas circunstancias, para Médicos Sin Fronteras es más efectivo trasladar su mensaje a estos niños».

«Podríamos decir que a través de los videojuegos podemos concienciar con más efectividad de la

necesidad de apoyar a estas organizaciones que se ocupan de aquellos que no salen en las noticias, y de los dramas que los gobiernos no atienden», comenta el docente.

Respecto al futuro de la profesión y la profesión de futuro –tal y como se concebía en años anteriores este grado–, el profesor considera que «los videojuegos ya es un sector maduro, aunque no se parezca a los demás porque está muy deslocalizado». «Un titulado, normalmente, va a teletrabajar con las empresas que lo contraten. Pero ya es una realidad consolidada que va

a seguir creciendo, porque además conecta con otros desarrollos tecnológicos inminentes en su generalización cotidiana, como la realidad aumentada, los metaversos», etc.

Aunque no hay datos que corroboren la intuición de la UJI, «por las noticias que tenemos de los ex alumnos, la mayoría encuentra trabajo de lo suyo». Y es que la UJI ha sido pionera en la enseñanza universitaria para el desarrollo de videojuegos, «y con este tipo de iniciativas y otras que vendrán pretendemos seguir en esa línea», concluye Emilio Sáez.

SON ALUMNOS DEL GRADO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

DEBÍAN REFLEJAR LOS PROBLEMAS DE LA ONG PARA LLEGAR A LOS LUGARES