

Valencia Plaza 03/07/2022

Alumnos de la UJI desarrollan 9 videojuegos para concienciar sobre el vaciamiento del medio rural



3/07/2022 -

CASTELLÓ. Tecnología y ruralidad se han considerado durante décadas conceptos antagónicos. Un planteamiento que provocó el éxodo hacia zonas urbanas desde el mundo rural y aceleró procesos de despoblamiento que ya se habían iniciado. Ahora la tendencia es la contraria. La innovación se considera como uno de los elementos cruciales para frenar esa dinámica y esa supuesta incompatibilidad es ya una idea obsoleta.

En este punto, alumnos del grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universitat Jaume I, han creado nueve videojuegos en los que se da visibilidad a las diferentes problemáticas que tienen los habitantes del medio rural. Es un ejemplo de cómo utilizar la tecnología, y en este caso la gramática del videojuego, para concienciar a la sociedad de este tipo de situaciones, según explica uno de los coordinadores del proyecto, **Emilio Sáez**, profesor de diseño conceptual del grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos. *Villaconocida, Far Away, Mayor, El forn de Babalà, Rural glitch, Fontaine of memories, Llim, Rangí* y *Una semana solitaria de febrero*. Estos son los nombres de los videojuegos en cuyo diseño y desarrollo han participado unos 50 estudiantes de la UJI y que se encuentran disponibles en la [web de la Nova Ruralitat](#).

Sinergias entre lo rural y lo académico

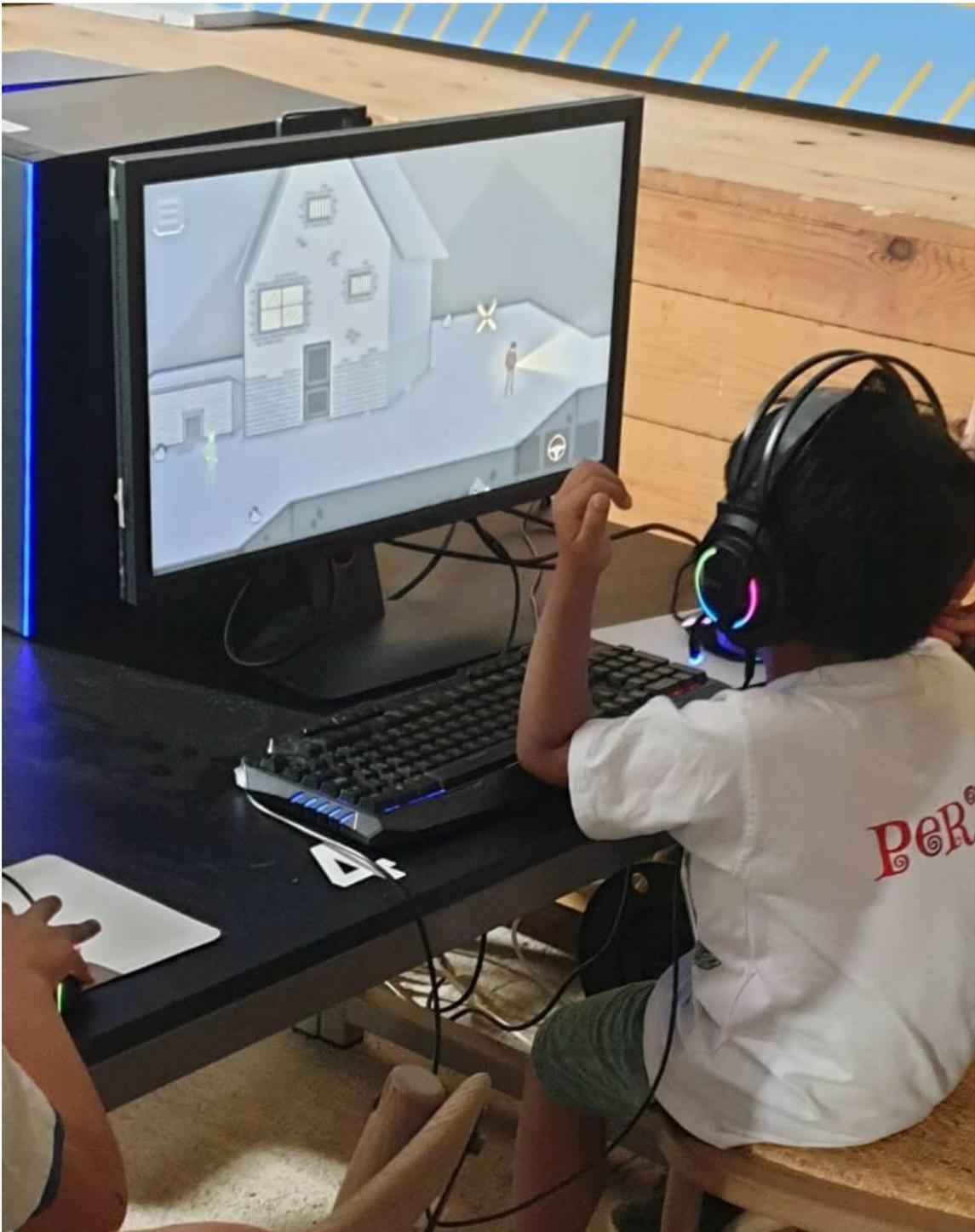
La idea surgió a partir de cuatro proyectos sobre agricultura, vivienda, juventud y energía que está desarrollando la Xarxa per la Mobilització del Coneixement de la UJI, una iniciativa que tiene como objetivo favorecer sinergias entre el mundo académico y la sociedad civil y profundizar en la relación mutua entre la UJI y el territorio de una

manera participativa y empoderadora. "A partir de aquí, los alumnos del grado de videojuegos se reunieron con los técnicos de desarrollo local de diversos municipios para conocer cuáles eran las necesidades o problemáticas que tenían los habitantes de cada población e iniciaron el desarrollo de los juegos que tratan temas de servicios, transportes, energía, comunicación, etcétera", explica Sáez.

El profesor señala que "ha sido un proceso muy artesanal, muy al detalle, y de muchas horas de trabajo, ya que los estudiantes han unido el trabajo de tres asignaturas juntas, arte del videojuego, ingeniería de software y diseño conceptual y que aunque sean proyectos a un nivel pequeño, han quedado muy dignos y son muy interesantes". En este sentido, Sáez asegura que hay que tener claro que "los videojuegos no lanzan soluciones sino que exponen el problema para que se tome conciencia".



Fotos: Xarxa per la Mobilització del Coneixement de la UJI.



Emilio Sáez explica que "ha sido muy interesante comprobar que cualquier problema que se plantea, en este caso concreto, en el mundo rural, se pueden transformar en mecánicas lúdicas que ayuden a entender mejor dichos problemas y, además, a tener una inmersión en ellos a través del videojuego".

El equipo que ha participado en el proceso de creación ha estado formado, aparte de Emilio Sáez, por los profesores de arte del videojuego e ingeniería de software, **Diego Díaz** y **Enric Cervera**, respectivamente, que han coordinado al grupo de estudiantes que

se han enfrentado a un reto interesante y que los ha acercado a una realidad semejante a la que se vive en el mundo laboral.

La propuesta de los alumnos de la UJI ha sido una de las iniciativas tecnológicas que han participado este pasado mes de junio en la feria Imperdible 05, un festival de la innovación que se celebra anualmente en el municipio segoviano de Otero de los Herreros (900 habitantes) y que a través de la fundación Cotec reúne a distintas iniciativas tecnológicas y se ha convertido en una especie de foro que pretende impulsar el desarrollo e implantación de la tecnología en el medio rural.

La [Xarxa per la Mobilització del Coneixement](#) de la UJI, impulsora de este proyecto, está integrada dentro del Programa d'Extensió Universitària (PEU-UJI) que tiene el reto de hacer presente la Universidad en el territorio e instrumentalizar el hecho cultural como vehículo de comunicación.