

Estudiantes del Tec crean 29 videojuegos inspirados en Chihuahua



Jóvenes de 11 instituciones trabajaron juntos para desarrollar videojuegos que reflejan la cultura y tradiciones de Chihuahua en un evento estudiantil.

15/04/2025

Ana Estrada

El pasado 5 y 6 de abril se llevó a cabo el "**Ludic Jam**", un **hackatón de videojuegos** organizado por la **Sociedad Estudiantil de Ingeniería en Tecnologías Computacionales (SEITC)** del Tec [campus Chihuahua](#).

Durante este evento, se reunieron **132 estudiantes** de **11 instituciones educativas**:

- Tecnológico de Monterrey
- Instituto Tecnológico de Chihuahua II
- Universidad Tecnológica de Chihuahua
- Universidad Autónoma de Chihuahua
- Universidad Tecmilenio

- Instituto Tecnológico de Delicias
- Universidad La Salle Chihuahua
- Superior Instituciones Educativas Palmore
- Universidad del Desarrollo Profesional Plantel Chihuahua
- Universidad de Durango Campus Chihuahua
- Instituto Superior de Arquitectura y Diseño

Este evento nació a partir del **Ludic Jam Sonora** y fue traído al **campus Chihuahua** por el **profesor Carlos Ventura**, director regional del departamento de **computación**, quien propuso replicar esta plataforma en el norte del estado.

"Creo firmemente en que más que ser competencia, debemos unirnos para generar redes de trabajo y en un futuro, generar empresas con giro tecnológico", comentó **Carlos Ventura**.



Alumnos participantes del Ludic Jam. Foto: Ana Estrada

Durante el fin de semana, los participantes trabajaron en equipos para **desarrollar videojuegos** que contaran historias chihuahuenses mediante **herramientas digitales**.

29 videojuegos con inspiración en la cultura chihuahuense

Durante 2 días, los participantes desarrollaron un total de **29 videojuegos** utilizando herramientas como [Godot](#), [Unity](#), **instrumentos musicales** y **modelos 3D** escaneados, lo que resultó en una **variedad de propuestas**.

Los **juegos abordaron** temas relacionados con Chihuahua, como leyendas populares, elementos de la vida cotidiana, personajes históricos, paisajes, costumbres y gastronomía.

"En este tipo de eventos creamos una oportunidad para que las personas puedan reflejar la visión que tienen de Chihuahua de una manera divertida y didáctica", compartió **Amada Cázares**, vicepresidenta de **SEITC**.

Cada proyecto presentó una **interpretación distinta** sobre aspectos culturales y sociales de la región.

"Más que ser competencia, debemos unirnos para generar redes de trabajo y en un futuro, generar empresas con giro tecnológico".- Carlos Ventura.

Una plataforma para la innovación y el futuro de la industria de los videojuegos

Ludic Jam fue un espacio dedicado a la **creación de videojuegos**, donde los participantes pudieron aplicar y explorar diversas **herramientas** y **tecnologías**.

Además, durante los días previos al hackatón, los organizadores ofrecieron **talleres especializados** como parte del programa del evento.

Se impartieron talleres sobre **Unity**, administración de proyectos, narrativa para videojuegos, creación de assets digitales y música, con el objetivo de proporcionar **conocimientos técnicos** útiles para el **desarrollo de los proyectos**.

Además, durante el hackatón, los equipos **recibieron mentorías** por parte de **profesionales en el área**, quienes ofrecieron observaciones y sugerencias técnicas sobre el desarrollo de sus videojuegos.



Participantes mostrando su videojuego a jueces. Foto: Ana Estrada

De ideas a proyectos con impacto

Como parte del seguimiento a los proyectos, el **Parque Tecnológico Orión** otorgó **10 becas de preincubación por un año** a equipos participantes, con el propósito

de **continuar el desarrollo de sus videojuegos**.

Estas becas incluyen **acompañamiento** para avanzar en la consolidación de los **prototipos** desarrollados durante el evento.

“Creo que en Chihuahua tenemos el potencial, el talento y el espacio para ser una potencia aún mayor, y con este tipo de eventos buscamos lograrlo”, comentó **Elíel Mejía**, presidente de SEITC.

Además, **20 equipos fueron seleccionados** para **avanzar a la siguiente etapa**: el **Showcase**, evento que se realizará el **17 de mayo**.

En este evento, **los videojuegos se presentarán al público** y se promoverán **colaboraciones** con otras escuelas, incluida la High Point International School.



Participantes en taller de Unity. Foto: Ana Estrada

Una comunidad que imagina, crea y transforma

Además de la competencia, **Ludic Jam** ofreció una **experiencia de aprendizaje** enfocada en el desarrollo de videojuegos con elementos **culturales** y **técnicos**.

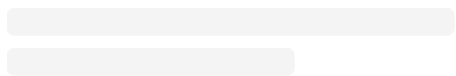
Durante el evento, se promovió la interacción entre participantes con intereses en **tecnología, cultura y desarrollo creativo**.

“Me siento muy orgulloso ya que no solo dimos un espacio para desarrollar videojuegos, sino que también fue un fin de semana en el que los participantes pudieron divertirse y convivir con otros” comentó **André Limones**, miembro de SEITC

Ludic Jam también funcionó como un **espacio inicial** para que algunas **ideas comenzaran a desarrollarse** como proyectos más estructurados.



[View this post on Instagram](#)



LEER MÁS:

