

Ludic Jam: 27 videojuegos con memoria cultural del noroeste de México



126 estudiantes de 11 universidades crean 27 videojuegos inspirados en la historia y tradiciones del noroeste de nuestro país en Ludic Jam CUU 2026

21/07/2026

Mariana Aguilar Requena

Con **126 participantes** de **11 universidades** la **Sociedad Estudiantil de Ingeniería en Tecnologías Computacionales (SEITC)** del [Tec de Monterrey campus Chihuahua](#) realizó la segunda edición del hackatón **Ludic Jam CUU 2026**.

Lo que comenzó como una iniciativa de **estudiantes** para reunir a personas interesadas en el **desarrollo de videojuegos**, hoy es un encuentro que durante varios días reúne a programadores, artistas, músicos y creativos para colaborar y convertir ideas en proyectos reales.

Como resultado del hackatón, los equipos desarrollaron **27 videojuegos originales** combinando conocimientos de programación, diseño, ilustración, audio y gestión de proyectos

Con historias basadas en pueblos originarios, gastronomía, música, leyendas, paisajes y tradiciones de **Sonora, Chihuahua, Sinaloa, Baja California y Durango**, *"cada sprite, cada línea de código, es un acto de memoria cultural"*, afirman los organizadores en la página web de [Ludic Jam 2026](#).

Previo a la final, el comité, integrado por el **Instituto de Emprendimiento del Tec de Monterrey del campus Chihuahua** y la **SEITC**, organizó cuatro talleres sobre gestión de proyectos, creación de *assets* digitales, narrativa, producción musical y *pitch*. En total, las actividades sumaron **12 horas de capacitación** con **235 asistentes**.

Los estudiantes Felipe Domínguez (UACH) y Nancy Salcedo (TecNM Delicias) se toman una pausa durante las actividades del Ludic Jam 2026 en la Sala Menlo del Tec campus Chihuahua. Foto: Mariana Aguilar Requena.



Mejora y diversidad: de la Arquitectura a los videojuegos

Para **Alejandro Carrillo**, integrante de la **SEITC**, uno de los mayores logros fue observar la evolución de los proyectos respecto a la edición anterior.

*"Los equipos llegaron mucho más preparados. Desde las primeras entregas, varios ya tenían demos completamente jugables y se notó una **mejora importante en el nivel** de los proyectos".*

Además de la calidad de los videojuegos, el comité destacó la **diversidad de los participantes** y la incorporación de estudiantes de áreas que normalmente no están relacionadas con la tecnología.

"Para esta edición los equipos llegaron mucho más preparados".- Alejandro Carrillo.

*"Llegamos a escuelas que no tienen carreras de tecnología. Incluso participó un equipo completo de **Arquitectura** y eso nos permitió tener mucha más diversidad", compartió **Rocío Rodríguez**, presidenta de la **SEITC**.*

Los equipos concursan por la posibilidad de recibir una beca por parte del [**Parque Orión del Tec de Monterrey**](#), donde les dan herramientas para salir al mercado, añade **Rocío**: *"Además, el premio principal es un viaje a **incMTY**, uno de los eventos más grandes de startups en Latinoamérica".*

Integrantes de la SEITC con directivos y profesores del Tec campus Chihuahua. Rocío Rodríguez (cuarta de izq. a der.), Santiago Torres (al centro, de lentes) y Alejandro Carrillo (de pie, segundo de der. a izq.). Foto: Mariana Aguilar Requena.



Más que desarrollar videojuegos

Para los organizadores, **Ludic Jam** busca ofrecer una experiencia que vaya más allá de la competencia, promoviendo el aprendizaje y la convivencia entre estudiantes con intereses similares.

*"Queríamos que no fuera solamente programar. Buscábamos que fuera una **xperiencia hecha por estudiantes para estudiantes**, donde todos se sintieran parte de una comunidad"*, explicó **Santiago Torres**, miembro de la **SEITC**.

Ese ambiente impulsó **nuevas iniciativas** entre los asistentes, como la creación de un grupo estudiantil enfocado en el desarrollo de videojuegos dentro del campus.

"Ludic Jam es colaboración y creatividad. Los participantes pueden trabajar con estudiantes de distintas universidades".- Rocío Rodríguez.

La edición concluyó con un **showcase** abierto al público, donde los equipos presentaron sus proyectos ante más de **300 asistentes**.

*"**Ludic Jam** es colaboración y creatividad. Los participantes pueden trabajar con estudiantes de distintas universidades y, al tratarse de un evento de desarrollo de **videojuegos culturales**, proveemos una plataforma para la exposición de la cultura de una forma distinta", añade **Rocío Rodríguez**.*

Mariam García, fundadora y líder creativa de Cuacker Studios de la UACH, equipo ganador del Ludic Jam 2026 con el videojuego "Adelitas". Foto: Mariana Aguilar Requena.



Cuacker Studios y Jamoncillos Capitales, los ganadores

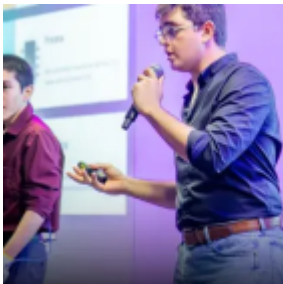
Para esta edición de **Ludic Jam**, el **Tec de Monterrey campus Chihuahua** recibió a estudiantes de las siguiente universidades

- Escograf
- ISAD
- ITCH
- ITCH II
- Palmore
- Tec de Monterrey
- TecMilenio
- TecNM Delicias
- UACH
- UTCH
- UVM

El videojuego ganador fue **Adelitas**, creado por el equipo **Cuacker Studios** de la **Universidad Autónoma de Chihuahua (UACH)**, integrado por **Ángel Ortiz, Mariam García, Oscar D'Oporto, Ivan Granillo y Gerardo Peinado**, quienes reciben un viaje con todos los gastos cubiertos para asistir a **incMTY 2027**.

Asimismo se entregó un premio de voto popular al equipo **Jamoncillos Capitales**, compuesto por **Karen Mendoza, Andrea Morales, Omar Gómez, Jackeline Jurado y Ángel Quiñones**.

TAMBIÉN LEE:



Estudiantes Tec crean guantes para traducir Lengua de Señas Mexicana

Señas a Voces busca facilitar la comunicación entre la comunidad sorda y el resto de la



conecta.tec.mx • Cassandra Velazquez • Jul 6