



Dr. José Pablo Zagal, de la Universidad de Utah

## Especialista en videojuegos visita la Facultad de Ingeniería UdeC



Facultad de Ingeniería  
 Universidad de Concepción

**E**l Dr. José Pablo Zagal, académico de la Universidad de Utah y especialista en el desarrollo de videojuegos, visitó recientemente la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Concepción (FI UdeC).

Durante su estadía, el Dr. Zagal, destacó el interés existente en la facultad por integrar esta área en la oferta académica, con miras a la creación de un minor en videojuegos. Esta iniciativa responde a la creciente demanda de los estudiantes por explorar esta industria, que no solo tiene un impacto significativo a nivel cultural, sino que también ofrece un campo de trabajo en expansión tanto a nivel local como internacional.

"Vine a conocer lo que se está haciendo en la Facultad de Ingeniería respecto a videojuegos, que es mi área de trabajo e investigación. Sé por el decano que hay interés en expandir la oferta curricular, no solo por el interés de los alumnos, sino también por explorar nuevas proyecciones profesionales en la zona, especialmente para los estudiantes, en el tema de videojuegos", explicó el destacado chileno radicado en Estados Unidos.

José Pablo Zagal contó que en la Universidad de Utah el desarrollo de videojuegos comenzó hace más de 15 años como una colaboración entre las áreas de computación y cine. Este esfuerzo interdisciplinario ha crecido hasta convertirse en una división o departamento con más de 900 estudiantes de pregrado y 150 de postgrado. A su juicio, el crecimiento de esta industria está vinculado a la cultura de los videojuegos, que ha pasado

de ser una actividad de nicho a convertirse en un consumo principal para las nuevas generaciones.

¿Y qué pasa en Chile?, el ingeniero efectuó una charla abierta a la comunidad, denominada "Videojuegos chilenos: pasado y futuro", donde da cuenta que la industria de videojuegos existe hace tiempo en nuestro país, pero es una industria que opera mayormente fuera de la percepción pública, "ya que está orientada hacia el mercado externo. Se enfoca en crear productos y ofrecer servicios a jugadores o empresas internacionales. Esto no es necesariamente negativo, ya que la exportación ha sido un motor clave en el desarrollo económico del país, y por definición, se orienta hacia el exterior".

El minor en videojuegos que se está proyectando en la FI UdeC tiene el potencial de ser transversal a las distintas especialidades de Ingeniería, permitiendo que estudiantes de diversas disciplinas participen en el desarrollo de videojuegos.

La visita de Zagal fue calificada por el decano de la Facultad de Ingeniería UdeC, Pablo Catalán Martínez, como un tremendo honor y que como facultad se está haciendo un esfuerzo de plantar una semilla para identificar a los videojuegos como una opción para estudiantes y futuros ingenieros e ingenieras. "Valoramos los videojuegos en el desarrollo profesional y en lo que es la construcción de una industria y esperamos ser un aporte, así como alguna vez lo hemos sido en la industria minera en Chile, en la industria forestal, y en otras más, esperamos serlo también en la industria de los videojuegos", precisó.

Finalmente, Zagal expresó su entusiasmo por los proyectos y el interés mostrado por los estudiantes durante su visita. Recalcó la importancia de la pasión y el compromiso como motores del éxito académico y profesional en este campo, destacando que las universidades tienen un rol crucial en la creación de espacios educativos que permitan a los estudiantes proyectarse dentro de una industria que continúa en expansión.