

Temática : La gestión de la extensión universitaria como proceso dinamizador y transformador de la relación bidireccional Universidad - Sociedad y su integración con los procesos sustantivos universitarios.

Proyecto extensionista “Desarrollo de videojuegos” en función de la preservación de los elementos culturales de la nación

Extension project "Development of video games" for the preservation of the nation's cultural elements

Enelis Blanca Cuba Rondón ^{1*}, Silyn Salas Hecheverría ², Bárbaro Guillermo Barroso Gómez ³, Arisdalia Peña Román ⁴

¹ Universidad de las Ciencias Informáticas. Carretera a San Antonio de los Baños, Km 2 ½, reparto Torrens, municipio Boyeros, La Habana, Cuba. CP: 19370. ebcuba@uci.cu

² Universidad de las Ciencias Informáticas. Carretera a San Antonio de los Baños, Km 2 ½, reparto Torrens, municipio Boyeros, La Habana, Cuba. CP: 19370. ssalas@uci.cu

³ Universidad de las Ciencias Informáticas. Carretera a San Antonio de los Baños, Km 2 ½, reparto Torrens, municipio Boyeros, La Habana, Cuba. CP: 19370. bbarroso@uci.cu

⁴ Universidad de las Ciencias Informáticas. Carretera a San Antonio de los Baños, Km 2 ½, reparto Torrens, municipio Boyeros, La Habana, Cuba. CP: 19370. aroman@uci.cu

* Autor para correspondencia: ebcuba@uci.cu

Resumen

La naciente industria del videojuego cubano tiene como reto enamorar a los jóvenes de las producciones autóctonas. El proyecto extensionista “Desarrollo de videojuegos” de la Universidad de las Ciencias Informática se ha dado a la tarea de apoyar a esa causa a través de la interacción con jóvenes de varias escuelas de La Habana y a través de la virtualidad en las redes sociales. Además, está enfocado en la creación de manos de estudiantes de productos que muestren elementos culturales e históricos de la nación, aportando un grano de arena en el rescate de nuestra cultura en el sentir de los jóvenes. Mediante visitas a escuelas, lanzamientos de videojuegos, eventos internacionales, se han incorporado toda una muestra de la juventud cubana a esta comunidad. Todas estas actividades, junto al empeño de los miembros del proyecto, ha permitido sumar más adeptos a la familia del videojuego cubano.

Palabras clave: actividades, cultura, historia, proyecto extensionista, videojuego

Abstract

The nascent Cuban video game industry has the challenge of making young people fall in love with native productions. The extensionist project "Development of video games" of the University of Informatics Sciences has taken on the task of supporting that cause through interaction with young people from several schools in Havana and through virtuality in social networks. In addition, he is engaged in the creation by students of products that show cultural and historical elements of the nation, contributing a grain of sand in the rescue of our culture in the feelings of young people. Through visits to schools, video game launches, international events, a whole sample of Cuban youth has been incorporated to this community. All these activities, together with the commitment of the members of the project, have allowed us to add more followers to the Cuban video game family.

Keywords: activities, culture, extensionist project, history, videogame

Introducción

Una de las industrias de entretenimiento que más auge ha tenido en los últimos años, es la de los videojuegos. Aplicaciones interactivas que engloba características como narrativa, diseño visual, jugabilidad y tecnología en un todo atractivo y aditivo para el usuario (Marín, 2015). Disímiles son los títulos que han surgido para tratar con temas históricos, culturales, geográficos, de ocio, hasta políticos. No es difícil destacar la influencia que pueden tener estos recursos tecnológicos en el pensar de los jóvenes o usuarios de estos, por ello la importancia y necesidad de crear productos propios que reflejen los elementos de la nación y sirvan como instrumento, para rescatar ese pensamiento en la sociedad cubana.

En Cuba, aunque existen algunas entidades estatales y personas autodidactas que han desarrollado videojuegos, aún es muy fuerte la competencia que provoca la influencia de los títulos extranjeros. Es un deber de las entidades y mayormente las universidades, de aportar en el desarrollo de productos étnicos de esta índole, que plasmen la cultura e historia cubana y de crear la conciencia de la necesidad del consumo de estos productos.

Con ese fin surge en la Universidad de las Ciencias Informáticas, en el Centro de Tecnologías Interactivas el proyecto extensionista "Desarrollo de videojuegos". Dicho proyecto está creado sobre las bases de crear y fomentar el sentimiento de la necesidad de crear productos propios que realcen la cultura y bajo el principio que todos representan un factor fundamental en esa creación, dígase, niños, amas de casa, estudiantes universitarios, profesores, entre otros.

El presente artículo muestra las características de este proyecto extensionista y las actividades que se han ido desarrollando para lograr cumplir el objetivo con que se creó. También se reflejarán los resultados que se han obtenido de los intercambios que se han realizado. Con el análisis de estos resultados se espera resaltar la importancia del trabajo creado por los miembros del proyecto hasta el momento y sumar adeptos de estos productos a nuestra comunidad.

Materiales y métodos

El proyecto extensionista “Desarrollo de videojuegos” tiene un impacto nacional producto a que la interacción es tanto presencial como virtual. El mismo está integrado por estudiantes de todas las facultades de la universidad, desde los años 2do a 5to de la carrera de Ingeniería en Ciencias Informáticas. Además, forman parte de él, los especialistas del Centro de Tecnologías Interactivas, de la línea de videojuegos, profesores de la facultad 4 y 120 miembros de todo el país de la comunidad en línea.

Existen diferentes espacios en los que se intercambian los temas relacionados al desarrollo de videojuegos, a creencias de enriquecimientos de los productos de independientes, a criterios de evolución de los mismos. Siempre están activos espacios de atención a la comunidad como son el canal de Telegram <https://t.me/vertexti> (con 161 miembros) (ver Figura 1) y la página de Facebook <https://www.facebook.com/vertexuci> (con 811 seguidores) (ver Figura 2). Además, sus miembros son responsables de la realización del evento internacional con sede en Cuba en la universidad: “Global Game Jam” (ver Figura 3). Este evento es una olimpiada de videojuegos donde desarrolladores de todo el país, acceden a la universidad para en tan solo 48 horas, crear un prototipo de un videojuego con una temática dada. En este evento se ha tenido participación de entidades como Joven Club, la Universidad de La Habana (UH), el Instituto politécnico José Antonio Echeverría (CUJAE), IPVCE Lenin y Humbolt, entre otros.



Figura 1. Canal de Telegram de la Comunidad.

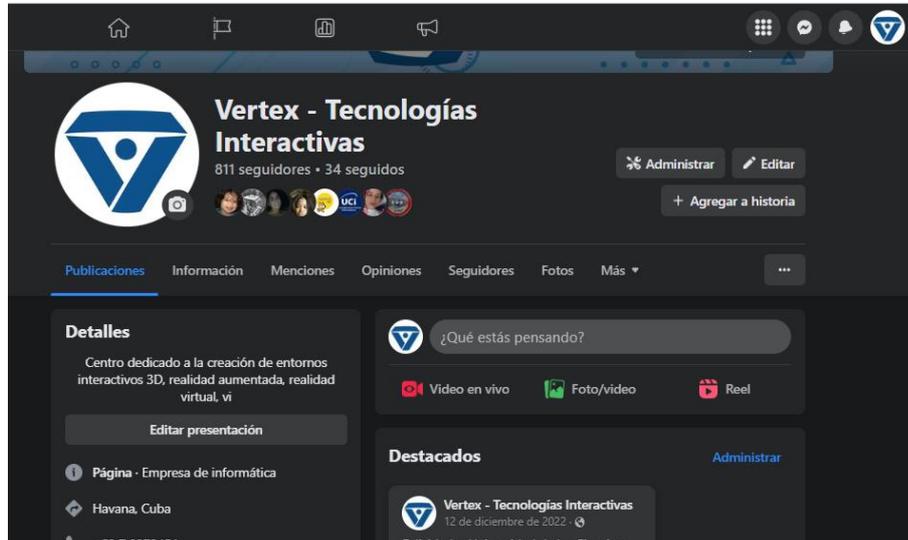


Figura 2. Página oficial de la comunidad en Facebook.

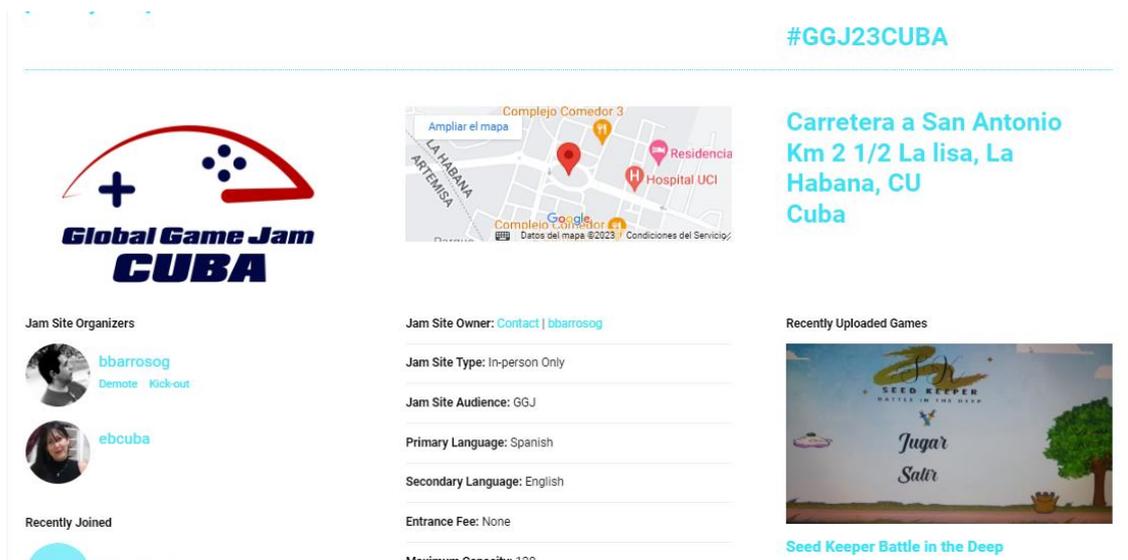


Figura 3. Sitio de gestión de la sede del Global de la UCI.

Entre otros recursos que se utilizan para el desarrollo del proyecto, están las exposiciones a las comunidades tanto universitaria como rurales, las visitas a escuelas y centros de amparo filial, las presentaciones en ferias de productos y de organizaciones de masa, entre otros.

Es importante destacar, que, como proyecto, tiene un área de innovación, en donde varios estudiantes se encuentran desarrollando investigaciones asociadas al tema y se han obtenido resultados que aportarán a la sociedad productos

frescos y étnicos, que reflejen nuestra cultura. Entre ellos, destacar el videojuego producto de la colaboración con el Proyecto extensionista “Rescatando al Son”, en un trabajo conjunto de los ministerios de Cultura, Educación Superior y la universidad. Al ser un proyecto tan extenso, también presenta un espacio innovador en donde se desarrollan investigaciones que tienen como objetivo crear videojuegos que muestren la realidad y la historia cubana. Estos proyectos también tributan a las asignaturas Proyecto de Investigación y Desarrollo y los Trabajos de diploma de los estudiantes.

Resultados y discusión

El proyecto extensionista lleva trabajando alrededor de tres años, pero a medida que pasa el tiempo, se fortalece la comunidad ya sea dentro de la misma universidad, como en sus alrededores y a nivel nacional, a través de las redes sociales. Todas actividades planificadas dentro de su sombrilla, ya sea para la promoción, desarrollo, investigación e intercambio han dado sus frutos. A continuación, se describen los resultados obtenidos en cada uno de ellos.

Visita a escuela primaria de Valle Grande

Esta visita estuvo caracterizada por la promoción de los videojuegos creados en la universidad y el intercambio con los niños para obtener ideas que les sean atractivas en el proceso de creación de los guiones de los videojuegos. El ambiente que se respiró fue agradable y motivador. Los niños son una fuente de fantasía y mucha creatividad. En esa exposición se mostraron títulos como La Neurona (videojuego de conocimiento que surge a partir del programa televisivo), Aventuras en la Manigua (videojuego de las luchas mambisas) y se pudo demostrar el interés que muestran los niños por estas temáticas (ver Figura 4 y 5).



Figura 4. Intercambio con los niños de la escuela del mediodía.



Figura 5. Niños interactuando con los videojuegos.

Visita a escuela por el día de las jóvenes de las TICS

Los integrantes de la comunidad de videojuegos en conjunto con especialistas del Parque Tecnológico de La Habana celebraron el día de las jóvenes en las TICS con varias féminas de escuelas primarias y secundarias de La Habana. Se realizaron exposiciones de los videojuegos (ver Figura 6) y se realizaron concursos con los mismos, donde se entregaron poster de reconocimiento. Como siempre se mostraba el carácter alegre de la juventud cubana y el papel fundamental que representa la mujer en la ciencia y el caso la comunidad, en el desarrollo de los videojuegos.



Figura 6. Exposición de los videojuegos por la compañera Arisdalia.



Figura 7. Intercambio con estudiantes de secundaria.



Figura 8. Intercambio con estudiantes de primaria.

Global Game Jam 2022

Luego de años de pandemia, se logró volver a retomar el evento internacional más esperado en la comunidad, de manera presencial en la universidad. Fue un evento que se desarrolló con una excelente calidad. Se hizo presente las universidades UH, CUJAE, la UCI, seis equipos de los IPVCE Lenin y Humbolt (siendo esta una actividad de vocación profesional), para un total de 120 participantes. En conjunto con este evento se desarrolló el Global Game Jam Next de forma virtual, en donde participaron 50 pioneros con edades comprendidas entre los 7 y 15 años de todo el territorio cubano. Esta actividad se realizó en conjunto con el proyecto Scratch Cuba. Como resultado del evento se obtuvieron 30 prototipos de videojuegos que muestran el empeño y la creatividad de la juventud cubana.



Figura 9. Estudiantes de los IPVCE desarrollando videojuegos.

Lanzamiento de videojuegos en el Pabellón Cuba

El 4 de abril se celebró en el Pabellón Cuba una feria de lanzamientos de videojuegos, organizada por el Grupo Temporal de la Industria del Videojuego en Cuba. El proyecto extensionista con la representación de especialistas de la línea de desarrollo de videojuegos, estuvo celebrando este día junto a los pioneros la muestra de los títulos creados en el país, productos completamente cubanos. Se pudo apreciar la satisfacción del público en el intercambio que se sostuvo.



Figura 10. Estudiantes de secundaria interactuando con los videojuegos.



Figura 11. Integrantes del proyecto extensionista listos para la exposición.

Resultados de investigaciones de desarrollos de videojuegos

La evolución de los proyectos está arraigado a la investigación y al desarrollo de nuevas ideas. Parte de los resultados de investigación se registran como trabajos de Práctica Profesional o tributan a Tesis de grado. El proyecto ha servido como banco de problemas de los que han surgido temas como:

- Historia gráfica Re ascenso: videojuego que cuenta la historia de los personajes del videojuego estrella Coliseum.
- Videojuego contra el bullying en las escuelas: Historia gráfica que narra la existencia del bullying en una universidad y como a través de la interacción y la amistad se puede disminuir y fortalecer a la persona.
- Videojuego Grito de guerra de los Diez Años: videojuego de estrategia por turno que refleja los combates de los mambises contra el ejército español. Refleja la realidad de los terrenos de esa época y las características de los bandos, en su vestimenta, armamento y estrategias de combate.
- Videojuego de aventura de la historia antigua: videojuego de aventura, que tiene como objetivo adentrar a los jóvenes en el conocimiento de la historia antigua, en el surgimiento de las sociedades.
- Videojuego “Rescatando al son”: resultado de la colaboración con el proyecto extensionista “Rescate al son”, que integra 5 investigaciones y que tiene como objetivo inculcar a los jóvenes en el conocimiento de los géneros musicales del país que poseen relación con el son y a los personajes representativas de estos. Rescatando de grata manera la cultura musical, que en estos momentos se encuentra un poco empolvada.

Conclusiones

Las actividades organizadas y ejecutadas en el proyecto extensionista bajo el concepto del desarrollo de la industria del videojuego en Cuba y el interés de ganar el gusto de los jóvenes hacia los productos cubanos de esa índole, se han desarrollado con gran éxito. Las presentaciones a escuelas primarias y secundarias sirvieron como fuente de generación de ideas para desarrollos de nuevos videojuegos, así como se les brindó productos realizados en la universidad para su consumo. La presentación por el día de la mujer en las TICs jugó un papel fundamental, pues motivó a muchas féminas a integrarse en esta industria, demostrando que ellas juegan un rol importante en los diseños y conceptualizaciones de estos, así como en la programación de la jugabilidad. El desarrollo de eventos como el Global Game Jam y las investigaciones asociadas al desarrollo de los videojuegos demuestra la capacidad que posee la comunidad cubana de crear productos nacionales que son capaces de mostrar nuestros rasgos y ser competitivos en todos los mercados.

Agradecimientos (Opcional)

A toda la comunidad, que sin ellos este proyecto no tuviera objetivo. A todos los miembros del proyecto que sin su granito de arena no fuera posible obtener los resultados que se han tenido hasta el momento.

Referencias

Marín Díaz, V. (2015). La Gamificación en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje. *Digital Education Review*, 9, 10292. http://vra.ucv.cl/ddcyf/wpcontent/uploads/2017/03/gamificacion_impre.pdf