

The Entertainment Software Association busca ideas para desarrollar videojuegos en México

“The **Entertainment Software Association**” ha presentado la tercera edición del Concurso Nacional Videojuegos MX en el que se repartirán premios por más de 400,000 pesos mexicanos, en 3 categorías: desarrolladores profesionales, universitarios y estudiantes mexicanos de 12 a 17 años.



“The Entertainment Software Association” presenta la tercera edición del Concurso Nacional Videojuegos MX

Dicen los organizadores que el objetivo de la convocatoria es el de reconocer al talento mexicano y fomentar el crecimiento de la industria de videojuegos.

Como publica la web oficial del gobierno de México, “**el concurso premiará el desarrollo y la producción de nuevos productos relacionados con la industria de videojuegos y así promover el trabajo de los desarrolladores y empresas especializadas en el país.** La premiación será a los tres primeros lugares de cada categoría con más de 400.000 pesos en premios, distribuidos en efectivo y en especie, incluyendo la oportunidad única de un viaje al **E3 (“Electronic Entertainment Expo”)**, licencias de software, consolas de videojuegos, tabletas y distintas becas de capacitación.

En la realización y desarrollo del concurso, se han unido diversas instituciones como el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (**IMPI**), el Instituto Nacional del Emprendedor (**INADEM**), **ProMéxico**, el Centro de Investigación e Innovación en Tecnologías de la Información y Comunicación (INFOTEC) y el Centro de Cultura Digital (CCD); así como, la iniciativa privada a través de la Asociación Mexicana de Internet (**AMIPCI**), “**The Competitive Intelligence Unit**” (CIU) y el Centro de Innovación **BBVA Bancomer**, entre otras.

Explica la convocatoria que “gracias a la colaboración y **proactividad de las comunidades de desarrolladores mexicanos**, empresarios y estudiantes, así como del interés de las iniciativas público y privada en fomentar esta industria y la innovación en México, **en esta ocasión se planea**

aumentar la participación de proyectos en las distintas categorías, así como reconocer a los proyectos que se destaquen por su sonido, innovación, historia, arte e impacto social”.

Por su parte, para la categoría de “Creativos Junior”, se busca que en el proceso creativo de la historia del videojuego se conjunte el arte y la tecnología, usando herramientas de desarrollo y diseño digital desde temprana edad.

Kiyoshi Tsuru, representante de Entertainment Software Association, comentó que de acuerdo a un estudio realizado por The Competitive Intelligence Unit, se estima que el Mercado de videojuegos en México representa ingresos por más de 22.852 millones de pesos, 13.3 por ciento más con respecto del año anterior y el número de usuarios ya alcanzaba los 65 millones de personas.