

Los alumnos presentaron desde un atípico *Street Fighter* hasta diminutos cajones de bocinas o programación de figuras en 3D

(Videojuegos x Multimedia)ⁿ = Vocación de vida
Programación

Luis Salazar

En opinión de su maestro Rafael Rosas, el joven José Emmanuel Lozoya tiene un talento natural para la programación. A sus diecisiete años tiene en mente desarrollar un novedoso método pedagógico en multimedia. Quizá algo parecido a una *Encarta* pero de una profesión específica.

Cursa el segundo semestre de la primera generación de licenciatura en Multimedia y Animación Digital. Y aunque originalmente pensó estudiar música u organización deportiva pues juega en la selección de voleibol. Reconoce que su carrera tiene mucho más de lo que imaginó.

Así como a José Emmanuel otros veinticuatro compañeros fueron reconocidos hace unos días por autoridades de la Facultad de Ciencias Físico Matemáticas (FCFM) por haber creado los proyectos más interesantes de multimedia, programación y electrónica de la aún joven licenciatura.

En la explanada de la FCFM se presentaron los proyectos correspondientes a las asignaturas: *Fundamentos de la Gráfica por Computadora*, *Programación en C* y *Tecnologías Multimedia*. Ellos fueron los mejores dentro de los cien alumnos que conforman la primera generación de la carrera.

En la exposición había proyectos en *stop-motion* (animación de cuadro por cuadro) de hipotéticas peleas estilo *Street Fighter*, monitos o mascotas en pequeños cortometrajes, cajones de altavoces y programaciones de renderizado en 3D para figuras geométricas.

“Lo que más me gustó fue que cada quien sacó su propio proyecto sin que le digan qué hacer. Fue la creatividad de cada uno. Para mí es muy



Fotos: Pablo Cuéllar Zárate

Reconocieron a los mejores veinticinco proyectos en multimedia, programación o electrónica de la primer generación de la licenciatura en Multimedia y Animación Digital que ofrece la Facultad de Ciencias Físico Matemáticas. Un alumno confiesa: *es un carrera mucho mejor de lo que imaginaba*

satisfactorio ver la capacidad que tienen de hacer mucho con tan poco”, expresó Rafael Rosas Torres, director de la carrera.

En el mismo sentido, Patricia Martínez Moreno, directora de la Facultad, se dijo impresionada por la calidad de los trabajos pues destacó que son la primera generación de la licenciatura y los estudiantes empezaron desde cero sus proyectos.

“Lo que se pretende es que más adelante puedan realizar

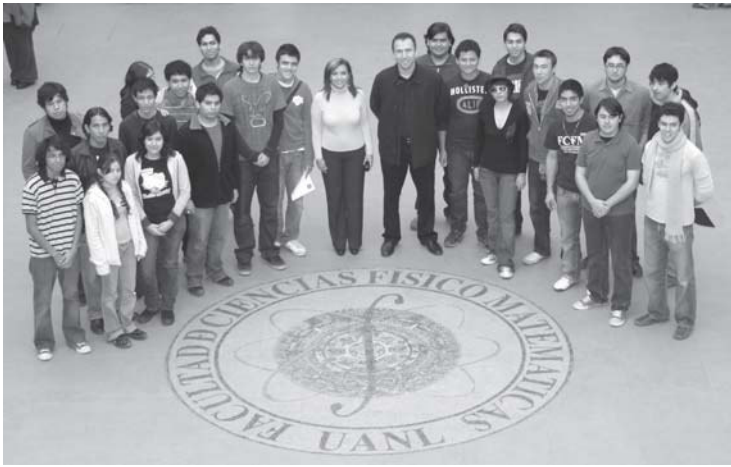
sus propios videojuegos, sus propias consolas. No es nada más una parte de multimedia, es todo: animación, modelado, electrónica, todo lo que se requiere para hacer un producto completo”, dijo la directora.

Proyectos multimedia para un aprendizaje más gráfico

“Hay estudiantes muy hábiles con la mente”, dijo en entrevista el maestro Rafael Rosas. “La idea es tratar de llevarlos a todos a un nivel

alto. Se trata de no soltarlos para explotar sus capacidades para beneficios de ellos mismos.”

Uno de los más destacados de esta primera generación es José Emmanuel. El estudiante de Apodaca presentó un programa de renderizado de figuras geométricas: caja, plano, cilindro, cono, esfera y toroide, y cada figura tiene sus transformaciones básicas: escalamiento, traslación y rotación.



Reconoció que programar las dimensiones y transformaciones de las figuras le costó varias desveladas, además no imaginaba que conocería los fundamentos de la programación para hacer una figura geométrica partiendo desde cero.

“Si alguien viene y ve el programa puede pensar ‘nomás hace eso’, pero porque en la actualidad ya hay muchos programas que te resuelven la vida y tienen todas las funciones. Pero nadie se pregunta cómo hacer desde cero las figuras, enviar la información o fabricar la lógica de los cálculos.”

Lo interesante para estos alumnos ha sido preguntarse los porqués, cómo hacer las cosas desde el principio, hasta llegar, en un desproporcionado ejemplo, a programar las funciones de un programa como *Photoshop CS5* de *Adobe* hecho por grandes laboratorios en desarrollo conjunto con prestigiosas universidades.

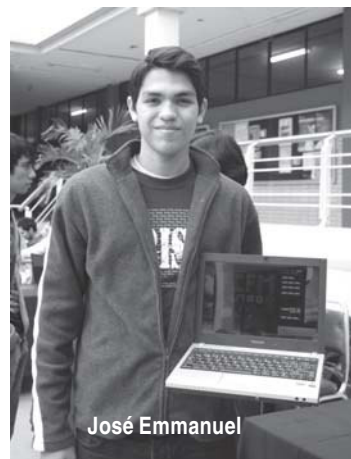
“No necesitarías que nadie te indique cómo hacer un círculo porque ya sabes cómo lo hace el programa que estás manejando. Y sí, son transformaciones muy básicas pero esa es la base de la programación.”

José Emmanuel dijo que en un principio estaba indeciso si estudiar música u organización deportiva. Finalmente los juegos de video, aunque subraya que no los muy gráficos tipo *HALO* o *Call Of Duty* sino más del tipo educativos lo hicieron decidirse por multimedia y animación digital.

“Esperaba algo y la carrera tiene todavía más que ofrecer. El director de carrera lo ha planeado todo bien. Y la verdad –digamos–, que a la mitad de la carrera ya vas a saber demasiadas cosas, para el octavo semestre mejor. Me decidí y todo salió bien.”

Y aunque aún no tiene del todo definido qué hará cuando concluya la carrera ha pensado en un ambicioso proyecto de multimedia. Piensa en un juego educativo o algo que ayude a los universitarios a aprender de una manera más gráfica.

“Me gustaría enfocarme en diseñar un programa educativo en multimedia. Algo que te facilite aprender determinados temas difíciles. Puede ser para niños de secundaria o prepa, o en la universidad para los deportes, la música, la ingeniería o la medicina”, planteó el estudiante.



José Emmanuel

Para concluir José Emmanuel tiene bien claro que el desarrollo tecnológico de la animación digital y multimedia se hace en potencias como USA, Japón o Europa; sin embargo, encuentra un enorme material intelectual de coyuntura para desarrollar esos conocimientos en el país.

“Espero que podamos perfeccionarnos a fondo en otro país, luego regresar a mejorar nuestra tecnología y herramientas porque en México hay mucho potencial. Después crear empresas mexicanas para seguir escalando y así entrar a la competencia internacional”, razonó.

Buscan concretar proyecto de licenciatura del agua

M.C. Juan José Sánchez de la Garza

Difusión Cultural, Comunicación e Imagen
Facultad de Ingeniería Civil/UANL

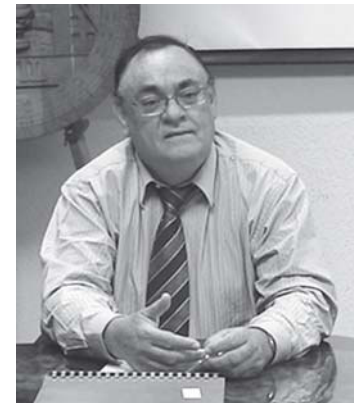
Formar profesionales calificados en los temas relativos al agua y estudiar aspectos integrales sobre el recurso hídrico con perspectiva multidisciplinaria fueron premisas en la propuesta de diseño para conformar el plan de estudio de una licenciatura a distancia.

El ambicioso proyecto involucra a nueve universidades del país en coordinación con el consorcio “Espacio Común de Educación Superior a Distancia” (ECOESAD) y fue revisado entre los días 27 y 29 de enero en la Cuarta Reunión Interinstitucional para el Proyecto de Conformación de la Licenciatura a Distancia sobre el tema del Agua.

Catedráticos, investigadores y profesionales en temas hídricos de distintas universidades mexicanas se congregaron en las instalaciones del Hotel Ancira y en la Biblioteca Universitaria “Raúl Rangel Frías” para avanzar en la conformación de la estructura académica y llegar a la malla curricular del proyecto de licenciatura a distancia.

El doctor Jesús Áncer Rodríguez, rector de la UANL, agradeció la presencia de los representantes de instituciones educativas y conminó a la mejora continua de la

educación. Lo acompañaron el secretario general Rogelio Garza Rivera, el secretario académico Ubaldo Ortiz Méndez y el doctor Manuel Sepúlveda Stuardo, quien desde la Dirección de Educación a Distancia y en conjunto con la Facultad de Ingeniería Civil de la UANL ha liderado exitosamente el proyecto.



El M.I. Luis Manuel Aranda Maltéz, director de la Facultad de Ingeniería Civil, destacó la trascendencia institucional que representa atender la problemática del agua desde un punto de vista holístico y así poder contribuir con investigación, infraestructura y recursos humanos en el uso responsable del agua acorde a la sustentabilidad que el país y el mundo requieren.

Las reuniones previas se realizaron en la Universidad Autónoma de Baja California Sur, en la Universidad Autónoma de Chapingo, Texcoco, y en la Universidad Autónoma de Chiapas.

