

Presentación de proyectos del CEID en el Centro de Cultura Digital

Iván Hidalgo de Jesús¹
Ivanhidalgo48@aragon.unam.mx



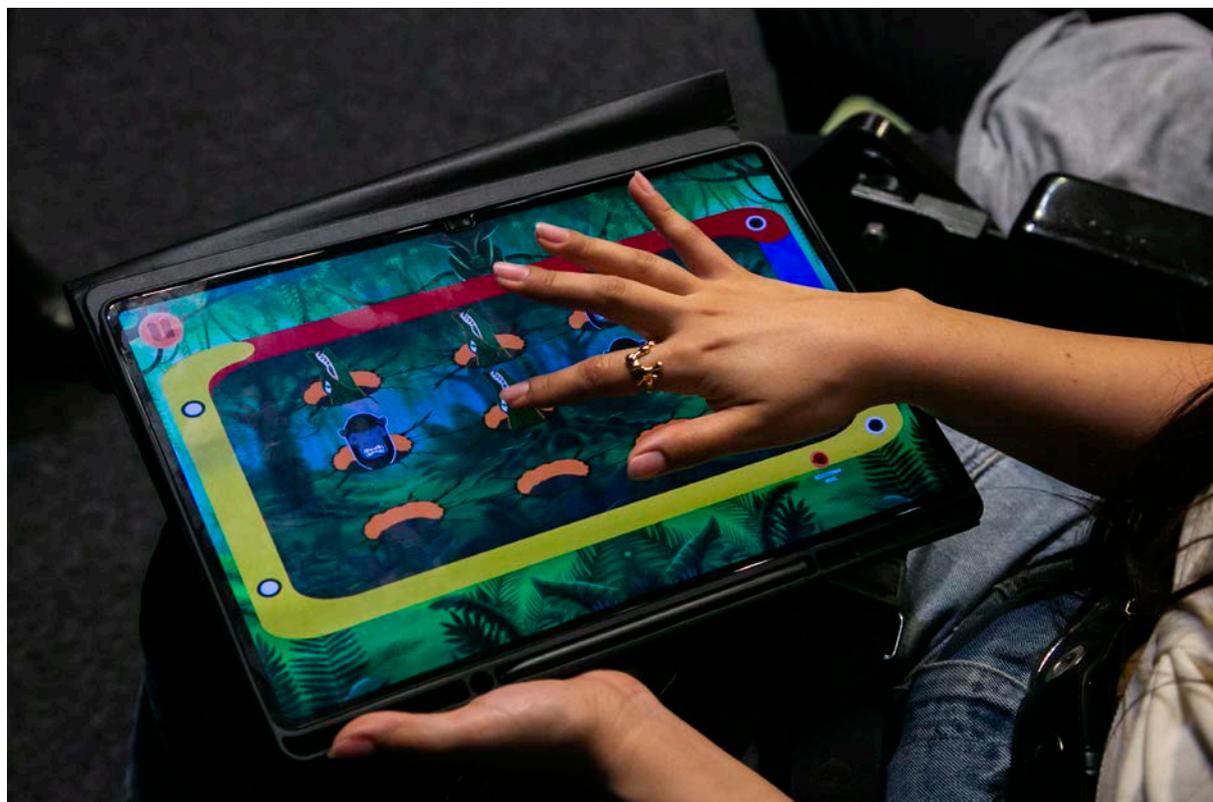
¹ Egresado de la carrera de Ingeniería en computación de la Facultad de Estudios Superiores Aragón, UNAM

El Centro de Cultura Digital CCD ubicado en la Estela de Luz llevó a cabo el evento “Clubes: Laboratorios Ética de las máquinas/ juegos y ficción” en donde tuvieron como invitado al equipo que conforma el Laboratorio de Cultura, Educación e Innovación Digital CEID de la Fes Aragón, para participar en el segmento “Club Mensual del Juego”, y presentar los proyectos que han desarrollado hasta el momento.

En punto de las 16 horas, la Dra. Liliana García Montesinos, responsable del CEID dio la bienvenida a los asistentes, conformado por un público diverso, dando una breve introducción sobre el trabajo que se realiza en el laboratorio para luego pasar a la presentación de los proyectos, invitando al equipo de diseñadores y programadores a que compartieran sus experiencias en el desarrollo de los mismos.

Primero se habló sobre *Diidxa Mis Primeras palabras zapoteco-español*, un libro con realidad aumentada que funciona como target principal para poder visualizar los modelos que nos ayudan a aprender sobre la lengua zapoteca con ayuda de modelos 3D, videos y audios interactivos. Durante la presentación el equipo narró su experiencia personal, sobre la realización del proyecto, la comunicación y la colaboración que tuvieron con una comunidad rural de Oaxaca, destacando la importancia y el impacto que lograron observar en los niños, que se negaban ya, a hablar zapoteco.

Prosiguieron con *Ukux Ixim* un videojuego 2D realizado en colaboración con la normal bilingüe de Quetzaltenango, Guatemala y que está basado en la historia del Popol Vuh, el cual consiste en una jugabilidad inspirada en Mario Bros y otros exponentes, usando palabras en Maya Quiché, para aprender sobre esta lengua mientras juegas la historia de la creación del hombre. El equipo compartió sobre todas las complicaciones y retos que enfrentaron al trabajar en colaboración con doctores y maestros de Guatemala, reconociendo que, durante el proceso de creación del juego, experimentaron un crecimiento profesional.







El tercer proyecto que se presentó fue *Mook* una experiencia de realidad virtual inspirada en una comunidad de Oaxaca donde se puede experimentar un recorrido dentro de la aplicación desarrollada en *Unreal Engine* en la cual se plasma parte de la identidad cultural de este lugar. Se expuso cómo fue el proceso que se llevó a cabo para representar lo más fiel posible, la sensación de visitar la comunidad, además de revelar cómo se sintieron los habitantes al ver el resultado final, comentando “es como si estuviera en mi hogar”.

Para finalizar el equipo del CEID presentó *Ya Noya* un libro con realidad aumentada en el cual se nos narra, por medio de animaciones 3d con un estilo de arte *pixel Art*, las experiencias de violencia de género vividas por maestras en formación de la escuela Normal Valle del Mezquital, las cuales podemos escuchar en español y hñähñu, la lengua madre de la comunidad. El equipo compartió el proceso que se vivió y la liberación que sintieron las chicas de esta comunidad mientras contaban sus historias y las compartían con sus compañeras.

Luego de la exposición, el público presente en el auditorio del Centro de Cultura Digital, tuvo la oportunidad de interactuar con los proyectos presentados, mostrando su interés por conocer más sobre estas propuestas y sobre todo resaltando la importancia de rescatar las lenguas y costumbres de los pueblos originarios a través del uso de las nuevas tecnologías.

De esta manera el equipo multidisciplinario que conforma el Laboratorio de Cultura, Educación e Innovación Digital CEID llevó a otro escenario los proyectos que hasta el momento ha podido realizar en sus instalaciones dentro de la FES Aragón, esperando que más foros puedan abrir sus puertas a estas y otras propuestas de innovación digital que se siguen desarrollando.

