



Expte. N° 58.749.-

SANTA FE, 13 de agosto de 2012.-

VISTO las presentes actuaciones relacionadas con la petición de la Secretaría de Extensión y Vinculación Tecnológica, referida a la creación del “Laboratorio de Innovación en Videojuegos”, en el ámbito de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas.

ATENTO que en dichas actuaciones se adjunta el Proyecto de creación que incorpora los antecedentes, fundamentos, misiones, objetivos y organización del mencionado Laboratorio, y

CONSIDERANDO el despacho producido por la Comisión de Ciencia, Técnica, Extensión y Transferencia,

**EL CONSEJO DIRECTIVO**  
de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas  
Resuelve:

ARTÍCULO 1º.- Aprobar la creación del “Laboratorio de Innovación en Videojuegos” en el ámbito de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas, cuyos antecedentes, fundamentos, misiones, objetivos, actividades a realizar y organización, como Anexo, forma parte de la presente.

ARTÍCULO 2º.- Inscribase, comuníquese, dese a publicidad. Tome nota Secretaría Académica, Secretaría de Coordinación, Secretaría de Ciencia y Técnica, Secretaría de Extensión y Vinculación Tecnológica, Departamento Informática, Director de la Carrera Ingeniería en Informática. Cumplido, archívese.

**RESOLUCIÓN CD N° 216/12**

Anexo Resol. CD 216/12

<b>Universidad Nacional del Litoral</b>	Ciudad Universitaria
Facultad de Ingeniería y	C.C. 217
Ciencias Hídricas	Ruta Nacional N° 168 - Km. 472,4
	(3000) Santa Fe
Secretaría de Consejo Directivo	Tel: (54) (0342) 4575 234
	Fax: (54) (0342) 4575 224
	E-mail: consejo@fich.unl.edu.ar



## ANEXO (Resol.CD 216/12)

### “Laboratorio de Innovación en Videojuegos”

---

#### 1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad los videojuegos merecen ser considerados no sólo como meros artefactos de tecnología digital para entretenimiento, sino por su potencial para educar, por su impacto en otras industrias y como un nuevo paradigma en los medios de comunicación.

Desde lo económico, la industria de los videojuegos, experimenta a nivel mundial un crecimiento sostenido, teniendo un mercado total que en facturación ha superado a industrias tradicionales como lo son las del cine, la música y el libro, por citar algunos ejemplos.

En Argentina, al igual que en el resto del mundo, la industria del videojuego exhibe tasas de crecimiento superiores a la media nacional, y en el país, se han establecido empresas internacionales vinculadas al desarrollo de videojuegos para poder emplear así el potencial creativo de la región; paralelamente surgen emprendimientos independientes. De esta manera, una incipiente industria nacional se encuentra tomando fuerza y sus productos ya se comercializan en el mundo, algunas de ellas establecidas en nuestra región.

Desde principios de los años 80, los videojuegos han comenzado a ser partícipes del mundo académico y científico, formando parte de la currícula de carreras de grado y posgrado en algunas universidades prestigiosas del mundo (Ver anexo A).

Fue dentro del mundo académico donde comenzó a surgir la necesidad de contar con espacios para el estudio y creación de videojuegos, entendiendo que su desarrollo es una disciplina que requiere de una constante experimentación y acceso a tecnologías específicas.

A nivel mundial, existen una decena de países que lideran la formación universitaria en videojuegos, entre ellos Estados Unidos, Canadá, España, Inglaterra y Japón. La mayoría de estos establecimientos educativos, cuentan con un espacio para el desarrollo y experimentación en videojuegos. Dichos espacios se institucionalizan y toman distintas formas, como ser Laboratorios, Centros de Investigación, Innovación o de Desarrollo.

En nuestro país la Universidad Nacional del Litoral fue pionera en la actividad académica, la concreción de cinco ediciones consecutivas de las Jornadas de Videojuegos, la creación de la Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos y la creciente vinculación entre el sector académico, las empresas y el sector gubernamental a nivel provincial, motivaron a la FICH a propulsar la creación de un Laboratorio de Innovación en Videojuegos como un instrumento de difusión, crecimiento y consolidación de la disciplina y como un aporte más de la institución universitaria al desarrollo socioproductivo.

#### 2. ANTECEDENTES

Anexo Resol. CD 216/12

<b>Universidad Nacional del Litoral</b>	Ciudad Universitaria
Facultad de Ingeniería y	C.C. 217
Ciencias Hídricas	Ruta Nacional N° 168 - Km. 472,4
	(3000) Santa Fe
Secretaría de Consejo Directivo	Tel: (54) (0342) 4575 234
	Fax: (54) (0342) 4575 224
	E-mail: consejo@fich.unl.edu.ar



En el año 2008, la Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas de la Universidad Nacional del Litoral fue organizadora de las Primeras Jornadas de Videojuegos. A partir de dicha experiencia y como fruto de las conversaciones mantenidas con emprendedores de la industria, quedó en claro la demanda de recursos humanos formados que requería la región en esta materia.

La carrera “Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos”, surge en el año 2009 como una respuesta a esta demanda y se dirige a la formación de técnicos que satisfagan los requerimientos para el diseño y la programación de videojuegos, para lo cual se propone en el plan de estudios, el desarrollo de contenidos vinculados a ciencias básicas, conocimientos avanzados de programación que se complementan con un conocimiento básico de diseño de videojuegos, de dibujo y animación digital, a fin de poder trabajar en la programación de videojuegos.

De este modo, los estudiantes se focalizan en los principios, habilidades y técnicas de programación requeridas para crear el código de videojuegos. La carrera se encuentra fuertemente orientada a la resolución de problemas, selección de tecnologías, evaluación de la arquitectura y elección de motores de juegos. Cabe destacar que la carrera se diferencia del resto en su campo de aplicación dentro de las carreras informáticas, dado que el conjunto de saberes se dirige directamente sobre el campo de la industria del videojuego, garantizando altos estándares de calidad y excelencia para actuar con eficiencia en la misma.

A la par de la Tecnicatura, la FICH ha sido organizadora y participe de varias actividades que tenían entre otros objetivos: impulsar la industria de los videojuegos en la región, promocionar la carrera “Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos” y posicionar a la FICH como referente nacional e internacional en formación de recursos humanos en videojuegos. Entre otras actividades realizadas, podemos mencionar:

- Organización de Jornadas de Videojuegos - Años 2008, 2009, 2010 y 2011
- Sede de la Global Game Jam - Años 2010, 2011 y 2012
- Participación en EVA (Exposición de Videojuegos Argentinos)- Buenos Aires - Años 2009, 2010 y 2011
- Participación en GDC (Game Developer Conference) - San Francisco, USA - 2012
- Participación en MICA (Mercado de Industrias Culturales) - Buenos Aires - 2011
- Participación en Expo Toons (International Animation Festival) - Buenos Aires - Años 2010 y 2011.
- Organización de las Jornadas de Videojuegos 2012.
- Organización de la WAVI (Workshop Argentino de Videojuegos) 2012.

A principios del año 2012, el Coordinador del Área Vinculación de la Secretaría de Extensión y Vinculación Tecnológica, Ing. Gastón Martín, y el Director de la Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos, Ing. Sebastián Teitelman, tuvieron la oportunidad de conocer cinco de las más reconocidas universidades de EEUU que trabajan en la temática de videojuegos:

- UC - Santa Cruz - <http://games.soe.ucsc.edu/>
- University of Southern California - Game Innovation Lab - <http://interactive.usc.edu/game-innovation-lab/>
- UC - Irvine - Center for Computing Games and Virtual Worlds - <http://cgvw.ics.uci.edu/>
- Carnegie Mellon - [www.cmu.edu](http://www.cmu.edu)
- University of New York - Game Center - <http://gamecenter.nyu.edu/>

Anexo Resol. CD 216/12

<b>Universidad Nacional del Litoral</b>	Ciudad Universitaria
Facultad de Ingeniería y	C.C. 217
Ciencias Hídricas	Ruta Nacional N° 168 - Km. 472,4
	(3000) Santa Fe
Secretaría de Consejo Directivo	Tel: (54) (0342) 4575 234
	Fax: (54) (0342) 4575 224
	E-mail: <a href="mailto:consejo@fich.unl.edu.ar">consejo@fich.unl.edu.ar</a>



Dicha experiencia permitió conocer no sólo los aspectos académicos de la formación en videojuegos dentro de dichas instituciones, sino también ser partícipes de un recorrido por algunos de los Laboratorios y Centros Universitarios de Videojuegos más importantes del mundo.

### 3. FUNDAMENTOS

La industria de los videojuegos comparte características comunes a las vinculadas con software y tecnologías de la información, pero posee una dinámica muy particular que está originada en su estrecha relación con otras disciplinas científicas, tecnológicas y artísticas. Esta dinámica, tiene que ver con la permanente búsqueda de innovación, tanto en su faz de diseño y desarrollo, como en la aplicación de los videojuegos en campos no específicamente lúdicos.

La FICH posee una interesante trayectoria en investigación de temas que poseen vinculación con videojuegos. Entre otros, se pueden señalar “Inteligencia Artificial”, “Computación Gráfica” y “Mecánica Computacional”. Esta experiencia es un capital muy valioso, a la hora de encarar proyectos relacionados con innovación en videojuegos. A ello debe sumarse su importante contribución a la formación de recursos humanos en temáticas relacionadas a sus carreras de pregrado (Tecnicaturas en Informática), grado (Ingeniería en Informática) y posgrado (Maestría en Computación Aplicada a la Ciencia y la Ingeniería y el Doctorado en Ingeniería, mención; Inteligencia computacional, Señales y Sistemas.)

La tradición que la FICH ha demostrado en enseñanza e investigación, sumado a su fuerte arraigo en el tema de transferencia, la posicionan de manera privilegiada para la concreción de espacios de articulación entre los referentes de investigación en temas afines con aquellos que representan los aspectos de la aplicación y el desarrollo, disponiendo de un marco reglamentario y normativo que facilitará un fluido intercambio entre el ámbito académico y los emprendimientos profesionales en este campo.

Vinculado a lo anterior, la FICH posee una estructura de gestión y promoción de actividades interrelacionadas que promueven un círculo virtuoso entre investigación, enseñanza, vinculación tecnológica y transferencia. Prueba de ello, es el permanente trabajo que se viene realizando desde la Secretaría de Extensión y Vinculación Tecnológica, integrando distintas acciones para impulsar al Sector en la región y posicionar a la FICH en la industria de los videojuegos en Argentina.

Dadas estas razones, la figura del Laboratorio de Innovación en Videojuegos se presenta como la más apropiada, convirtiéndose en un espacio donde se podrán canalizar distintas actividades de desarrollo, capacitación, experimentación, investigación y vinculación. Esto representa una oportunidad única para continuar afianzando a la FICH como centro referencial en la temática de videojuegos en la República Argentina.

### 4. FACTIBILIDAD

Un diagnóstico para estudiar la factibilidad de incorporar un Laboratorio de Innovación en Videojuegos en la FICH, debe comenzar por un análisis del entorno actual de la industria de los videojuegos, observando su evolución y comprendiendo su desarrollo en nuestra Región.

Desde este punto de vista y tal como se ha mencionado anteriormente, la industria de los videojuegos ha tenido un crecimiento sostenido en los últimos años, lo que ha permitido una

Anexo Resol. CD 216/12

<b>Universidad Nacional del Litoral</b>	Ciudad Universitaria
Facultad de Ingeniería y	C.C. 217
Ciencias Hídricas	Ruta Nacional N° 168 - Km. 472,4
	(3000) Santa Fe
Secretaría de Consejo Directivo	Tel: (54) (0342) 4575 234
	Fax: (54) (0342) 4575 224
	E-mail: consejo@fich.unl.edu.ar



verdadera explosión en el desarrollo de nuevos emprendimientos a nivel mundial y en particular en la República Argentina.

Este crecimiento es explicado por diversos factores, que involucran cuestiones macro y micro económicas, pero también por el comportamiento de los consumidores dentro de este mercado. Por otro lado, la industria ha avanzado sobre la aplicación de los videojuegos no específicamente lúdicos (juegos serios), lo que ha significado la aparición de un nuevo nicho con grandes oportunidades de crecimiento.

Dentro de nuestro país, la industria experimenta desde los últimos 5 años un crecimiento sostenido, explicado por un lado en la explosión de las TICs y por el otro, en el apoyo del Estado al desarrollo de videojuegos. Distintos programas de fortalecimiento, han posibilitado la creación de nuevos emprendimientos y la apertura del mercado internacional. Empresas con una interesante trayectoria en el ámbito más tradicional de la TICs, han comenzado a ver en los videojuegos una oportunidad para especializar su oferta y acceder a un mercado con una alta demanda de productos y servicios.

A nivel regional y además de las causas mencionadas en el párrafo anterior, la Universidad Nacional del Litoral a través de la FICH, ha desempeñado en conjunto con el Gobierno de la Provincia de Santa Fe, un papel fundamental en la promoción de la industria de los videojuegos. Prueba de ello es la creación de la Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos, así como la realización de distintos eventos y programas de capacitación.

Es importante destacar, que actualmente no existe en Latinoamérica y en el ámbito universitario, espacios como el Laboratorio que se está presentando. Esto significa una gran oportunidad para la FICH, ya que posibilitaría que los distintos miembros de la industria identifiquen rápidamente al Laboratorio, como un espacio para canalizar distintos proyectos vinculados a innovación en videojuegos.

Con una mirada más puesta en la Facultad, es fundamental rescatar la experiencia académica en las Carreras “Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos” e “Ingeniería Informática”. Esto permite contar con un plantel de docentes y alumnos, con conocimiento en la temática y experiencia en las disciplinas afines al desarrollo de videojuegos. En particular, la Tecnicatura cuenta actualmente con 250 alumnos activos, lo que implica un potencial muy interesante para el desarrollo de proyectos en el ámbito del Laboratorio.

Sumado a lo anterior, se mencionaba anteriormente que la FICH posee una rica trayectoria en investigación, vinculada a temáticas comunes a los videojuegos. Dentro de los distintos espacios existentes en la Institución, se destacan los Proyectos relacionados con Inteligencia Artificial”, “Computación Gráfica” y “Mecánica Computacional”, por mencionar algunos. Esto se presenta como una clara fortaleza a la hora de encarar la creación de un Laboratorio de Innovación en Videojuegos.

Finalmente, recordar que a principios del 2012 dos representantes de la FICH viajaron a los Estados Unidos para participar de la Game Developer Conference (el evento más importante del mundo relacionado con el desarrollo de videojuegos) y recorrer algunas de las universidades más importantes de dicho país, que trabajan el tema de videojuegos. Dicho viaje permitió recoger una muy rica experiencia en los Laboratorios y Centros de dichas instituciones educativas, tomando conocimiento de su organización, funcionamiento y proyectos desarrollados.

Las amenazas que podrían tener influencia en el normal desarrollo y crecimiento del Laboratorio, no escapan a las existentes para toda la industria de las TICs y proyectos universitarios de

Anexo Resol. CD 216/12

<b>Universidad Nacional del Litoral</b>	Ciudad Universitaria
Facultad de Ingeniería y	C.C. 217
Ciencias Hídricas	Ruta Nacional N° 168 - Km. 472,4
	(3000) Santa Fe
Secretaría de Consejo Directivo	Tel: (54) (0342) 4575 234
	Fax: (54) (0342) 4575 224
	E-mail: consejo@fich.unl.edu.ar



similares características. Éstas están vinculadas con posibles crisis económicas internacionales o locales, así como con la aparición de espacios similares en otras instituciones de la región, que podrían influir en la canalización de proyectos de importancia hacia fuera del Laboratorio de FICH.

El proyecto se plantea con un esquema de gradualidad a través de distintas etapas, acorde a las posibilidades actuales de la institución y a las restricciones existentes. Son precisamente esas restricciones las que han guiado una primera identificación de herramientas que posibiliten el acceso a diversas fuentes de financiamiento, como programas nacionales e internacionales, donaciones, padrinazgos y sponsoreo, así como la generación de recursos a través de actividades desarrolladas en el Laboratorio, como ser el desarrollo de proyectos, dictado de cursos y realización de eventos especiales, entre otros.

Desde un punto de vista técnico, la FICH posee claras ventajas para la implementación de un Laboratorio de Innovación en Videojuegos. Tal como se mencionó anteriormente, el proyecto está sustentado en parte por la interesante experiencia en investigación en temáticas vinculadas a Videojuegos, entre las que se ha mencionado "Inteligencia Artificial", "Computación Gráfica" y "Mecánica Computacional".

Por otro lado, la carrera "Ingeniería en Informática" posee un perfil de formación, compatible con algunas de las disciplinas técnicas que involucran el desarrollo de Videojuegos. La existencia de cátedras vinculadas a la Programación, Computación Gráfica e Ingeniería de Software, constituyen una base fundamental para apoyar distintas actividades en materia de desarrollo, diseño e innovación en videojuegos.

Finalmente, la Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos, es una experiencia inédita para la Industria de los Videojuegos en Argentina, convirtiéndose en la primera carrera universitaria en su tipo en el país. Transitando actualmente su tercer año de dictado, la Tecnicatura posee 250 alumnos activos y un plantel de más de 30 docentes. Entre las conclusiones que ya se pueden obtener de la carrera, se observa un muy interesante potencial en los alumnos para el desarrollo de productos de calidad, con posibilidades muy ciertas de alcanzar éxito comercial y ser la semilla de nuevos emprendimientos de videojuegos. Es de destacar el trabajo que se desarrolla dentro de las distintas cátedras de la Tecnicatura, incentivando a los alumnos a que desarrollen su creatividad e innovación en la temática.

Este conjunto de experiencias y recursos humanos, permiten asegurar la viabilidad técnica de las actividades que se podrán canalizar a través del Laboratorio, al mismo tiempo que se producirá una suerte de círculo virtuoso que permitirá potenciar desde dicho espacio, todas las actividades vinculadas a videojuegos que se desarrollen en la región.

## 5. MISIÓN

Brindar a docentes, investigadores, estudiantes, graduados y a la nueva generación de emprendedores, programadores, diseñadores y artistas de videojuegos, un espacio para capacitarse, utilizar y acceder a las últimas técnicas y herramientas de la disciplina y para el desarrollo de proyectos innovadores de alto impacto en la industria.

## 6. VISIÓN

Convertirse en referentes latinoamericanos en materia de innovación y creatividad para la industria de videojuegos.

Anexo Resol. CD 216/12

<b>Universidad Nacional del Litoral</b>	Ciudad Universitaria
Facultad de Ingeniería y	C.C. 217
Ciencias Hídricas	Ruta Nacional N° 168 - Km. 472,4
	(3000) Santa Fe
Secretaría de Consejo Directivo	Tel: (54) (0342) 4575 234
	Fax: (54) (0342) 4575 224
	E-mail: consejo@fich.unl.edu.ar



Ser centro referencial en materia de capacitación en temas vinculados a videojuegos.

## 7. OBJETIVOS

Entre los objetivos principales del Laboratorio en Innovación en Videojuegos, se pueden mencionar:

- Fomentar la innovación y la creatividad en videojuegos.
- Posibilitar la exploración, experimentación y desarrollo de videojuegos como herramienta tecnológica, práctica técnica y creativa, forma cultural y nuevo medio interactivo.
- Contribuir a la formación de recursos humanos para investigación, desarrollo e innovación en temáticas afines a videojuegos.
- Incubar nuevas ideas, proyectos y emprendimientos relacionados con la industria de videojuegos.
- Crear lazos con la industria de videojuegos a través de la generación de proyectos comunes y otras actividades de vinculación.
- Fomentar el desarrollo y aplicación de proyectos vinculados a la temática en espacios no lúdicos, como por ejemplo: videojuegos educativos, videojuegos para entrenamiento, simulación y otras formas de videojuegos serios.

## 8. ACTIVIDADES A DESARROLLAR

Para el logro de los objetivos principales del Laboratorio de Innovación en Videojuegos, se deberán coordinar una serie de actividades alineadas con la misión del Espacio y los recursos disponibles y por generar.

A continuación, se desglosa un listado con las actividades que podrían desarrollarse en el ámbito del Laboratorio:

- Desarrollo de Proyectos en áreas temáticas vinculadas a Videojuegos
- Dictado de Cursos de Formación Continua
- Dictado de Cursos de Postgrado
- Desarrollos de Game Jams y Concursos de Videojuegos
- Desarrollo de Proyectos Finales seleccionados de las carreras "Tecnatura en Diseño y Programación de Videojuegos" e "Ingeniería Informática".
- Dictado de Talleres de Diseño y Programación.
- Dictado de Charlas y Videoconferencias.
- Experimentación y Análisis de Videojuegos.
- Pre-Incubación de Emprendimientos vinculados a Videojuegos.
- Difusión de Proyectos Finales de carrera y trabajos de alumnos.

## 9. ORGANIZACIÓN DEL LABORATORIO: Etapa de lanzamiento

Los dos primeros años de funcionamiento del Laboratorio serán considerados como una etapa de lanzamiento y consolidación. Durante ese período el Laboratorio estará a cargo de un responsable que será designado por el Decano de la FICH

Anexo Resol. CD 216/12

<b>Universidad Nacional del Litoral</b>	Ciudad Universitaria
Facultad de Ingeniería y	C.C. 217
Ciencias Hídricas	Ruta Nacional N° 168 - Km. 472,4
	(3000) Santa Fe
Secretaría de Consejo Directivo	Tel: (54) (0342) 4575 234
	Fax: (54) (0342) 4575 224
	E-mail: consejo@fich.unl.edu.ar



Serán funciones del Responsable del Laboratorio durante la etapa de lanzamiento y consolidación del mismo las siguientes:

- Elaborar los lineamientos de un plan de trabajo para los primeros dos años, que será puesto a consideración del Decano de la FICH para su aprobación, dentro de los 30 días de creado el Laboratorio. En el mismo se deberá señalar las acciones previstas y los requerimientos mínimos de partida para su concreción.
- Coordinar las tareas que resulten del plan de trabajo aprobado para el período de lanzamiento
- Gestionar fuentes de financiamiento externas a la FICH UNL
- Asegurar la logística de funcionamiento del Laboratorio acorde a las actividades propuestas en el plan de trabajo
  - Al cabo del primer año y con la experiencia recogida el Responsable del Laboratorio deberá elevar al CD un Proyecto de desarrollo del Laboratorio para los próximos cinco años, que deberá contemplar como mínimo: Un reanálisis de objetivos y metas
  - Un análisis prospectivo para los próximos cinco años
  - Una propuesta de una estructura de organización para su gestión
  - Identificación preliminar de diferentes fuentes de financiamiento.
  - Una propuesta de reglamento de funcionamiento

## 10. SÍNTESIS

El sector de los videojuegos presenta en la actualidad un nivel de crecimiento inédito a nivel nacional e internacional. En la Región, el crecimiento es explicado por cuestiones económicas, pero también por el fuerte trabajo en conjunto realizado entre la FICH y el Ministerio de la Producción del Gobierno de la Provincia de Santa Fe.

La FICH ha tomado un papel protagónico en el Sector, al incorporar la Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos como una herramienta fundamental en la formación de recursos humanos para la industria. Esto, en conjunto con distintas actividades de vinculación, ha posicionado a la Facultad como un actor trascendental en el sector de videojuegos argentino.

Con la propuesta de seguir posicionando a la FICH como un centro de referencia en videojuegos en Argentina, se entiende que el siguiente paso es la creación de un espacio que posibilite la realización de distintas actividades de desarrollo, capacitación, experimentación, investigación y vinculación en temáticas relacionadas con videojuegos.

La experiencia de FICH en distintos campos de investigación con temáticas afines a los videojuegos, sumado al interesante desarrollo de la Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos, junto con la carrera de Ingeniería Informática, permite pensar en la creación de la figura de un Laboratorio cuyo eje principal sea la innovación. Esta propuesta ha sido enriquecida por la visita de docentes de FICH a distintas Universidades en Estados Unidos, con espacios similares a los que se pretende crear.

La existencia de antecedentes valiosos en la materia, un proceso de consolidación gradual que ya lleva cinco años, la definición de objetivos acordes a un crecimiento sostenido pero responsables y la elaboración de planes de trabajo a corto plazo que ratifican el rumbo hasta aquí llevado, constituyen elementos sustanciales que justifican la creación del Laboratorio de Innovación en Videojuegos en el ámbito de la FICH, como una instancia de superación de lo realizado y

Anexo Resol. CD 216/12

<b>Universidad Nacional del Litoral</b>	Ciudad Universitaria
Facultad de Ingeniería y	C.C. 217
Ciencias Hídricas	Ruta Nacional N° 168 - Km. 472,4
	(3000) Santa Fe
Secretaría de Consejo Directivo	Tel: (54) (0342) 4575 234
	Fax: (54) (0342) 4575 224
	E-mail: consejo@fich.unl.edu.ar



constituyendo un proyecto que muestra sostenibilidad con acciones ya emprendidas y proyecciones a corto mediano plazo que así lo ratifican.

En este contexto el futuro Laboratorio de Innovación en Videojuegos, ha de ser un elemento catalizador de las iniciativas existentes y un motor de nuevas oportunidades en un espacio de integración entre la academia el sector gubernamental y el productivo que no hace más que cumplir con la misión de integración al medio, que la Universidad Nacional del Litoral sostiene como uno de sus paradigmas institucionales.

## ANEXO A

### UNIVERSIDADES DESTACADAS

A continuación se enumeran algunas de las universidades internacionales de referencia en la temática de videojuegos:

- Acadia University - [http://cs.acadiau.ca/current\\_students/Streams/game\\_dev.php](http://cs.acadiau.ca/current_students/Streams/game_dev.php)
- Carnegie Mellon - [www.cmu.edu](http://www.cmu.edu)
- City University London - enlace
- HAL College of Technology & Design - <http://www.hal.ac.jp/lang/english.html>
- Keio University - <http://www.st.keio.ac.jp/english/>
- MIT - <http://gambit.mit.edu/campaign/courses.php>
- New York University - <http://gamecenter.nyu.edu/>
- Rochester Institute of Technology - <http://games.rit.edu/>
- Southampton Solent University - link
- UC - Irvine - <http://cgvw.ics.uci.edu/>
- UC - Santa Cruz - <http://games.soe.ucsc.edu/>
- Universidad Camilo José Cela (UCJC) - enlace
- Universidad Complutense de Madrid - <http://www.videojuegos-ucm.es/>
- University of Southern California - <http://interactive.usc.edu/game-innovation-lab/>