



# Estudiantil

De: Crónica Intercampus, Año 5 /No.69

URL: [http://www.itesm.mx/cronicaintercampus/no\\_69/estudiantil\\_sec\\_3.html](http://www.itesm.mx/cronicaintercampus/no_69/estudiantil_sec_3.html)

---

## Ganan en el Talent Innovation Competition (TIC) Américas 2008 con videojuego

Por su modelo de negocio, por la explotación de las nuevas tecnologías de comunicación y por la alta calidad artística de diseño gráfico que utilizan, Alebrije Estudios (<http://alebrije-estudios.com>), empresa asesorada por la Incubadora de Tecnología Intermedia en Modalidad en Línea del Tecnológico de Monterrey, obtuvo el primer lugar en la categoría Diseño Creativo en el Talent Innovation Competition (TIC) Américas 2008, celebrado el 29 y el 30 de mayo en Medellín, Colombia, en el marco de la 38 Asamblea General de la Organización de Estados Americanos, OEA.

Como premio, Alebrije Estudios obtuvo tres meses de tutoría en línea en el Global Entrepreneurship Institute (GEI) y la oportunidad de participar en Global TIC, a celebrarse a inicios de agosto en Taipei, Taiwán. TIC Américas, organizado por el Young Americas Business Trust (YABT), afiliado a la OEA, busca impulsar a jóvenes para que concreten sus ideas de negocios y las expongan ante una audiencia internacional.

Así ocurrió con Microbotics, el videojuego denominado Casual Game -un shooter con elementos de puzzle (categorías que se les dan a los videojuegos)- que Alebrije Estudios presentó a concurso; actualmente está en etapa de desarrollo de prototipo, para lo cual están buscando capital o inversionistas interesados en cubrir los 67 mil dólares que requiere el juego.

"No es nuestro único producto", afirma Miguel Olvera, gerente general y director de planeación de Alebrije Estudios. "Tenemos cuatro proyectos (videojuegos) en desarrollo. En un futuro esperamos diversificarnos hacia las películas animadas y otros medios interactivos".

### Videojuego Microbotics

Microbotics se diferencia de otros por "la experiencia de juego: divertida, lúdica y, a su vez, artística. Nuestro plus es el diseño que se le imprime a cada uno de los juegos", afirmó Olvera.

"El jugador tiene que analizar e interpretar la interacción entre los elementos del videojuego y sacar conclusiones de cómo contestar de manera eficiente a las necesidades", expresó Diego Guerra Lozano, director de concepto del juego. "Es dinámico, ya que tiene elementos de puzzle (que requieren de cierto nivel de pensamiento dinámico) en los que hay que pensar mucho más para sobrevivir", dijo.

### Alebrije Estudios

El nombre que define Alebrije Estudios surgió al igual que la idea de la empresa, de los sueños; "Los alebrijes nacen por una persona que tuvo un sueño; los vio en sus sueños y los intentó reproducir en la vida real, eso es muy simbólico porque hicimos lo mismo, soñamos, imaginamos, y por nuestras habilidades artísticas o técnicas pudimos crear algo tangible", comentó Jorge Monterrubio Sañudo, líder del proyecto.

Agencia Informativa / Iliana Boderó

---

Crónica Intercampus 2008 D.R. © ITESM