[notasdeprensa.jpg](http://www.mexicopress.com.mx)Publicado en México el 05/09/2023

# [Del juego a la profesión: Tecmilenio](http://www.notasdeprensa.es)

## Desarrollar habilidades digitales ayuda a involucrarse en la industria de los videojuegos. México registró en 2022, 66.5 millones de videojugadores de 6 años o más. La industria de los videojuegos registró $35,884 millones de pesos (mdp) durante 2022

El mundo de los videojuegos ha evolucionado durante las últimas décadas, transformándose de simples pasatiempos a formas de entretenimiento mucho más complejas. De jugar en máquinas de farmacias o tiendas de la esquina, ahora existen innumerables opciones para disfrutar del gaming desde la comodidad del usuario.   Esta industria ha adquirido gran relevancia, abarcando desde los personajes y creadores hasta los tipos de juegos y consolas disponibles. Además, la forma de jugar ha evolucionado, permitiendo tanto partidas en solitario como en línea, ya sea con amigos o con personas de cualquier rincón del mundo. Los equipos de jugadores incluso compiten a nivel internacional. De acuerdo con el estudio The Competitive Intelligence Unit (CIU), al cierre de 2022, México contaba con 66.5 millones de videojugadores de 6 años o más, lo que representa un aumento del 3.7% en comparación con 2021. Estos datos demuestran que el 57.4% de la población en ese rango de edad puede considerarse como gamers. En términos de ingresos totales generados, la industria de los videojuegos registró un monto de $35,884 millones de pesos (mdp) durante 2022, lo cual representó un aumento del 0.7% en comparación con el año anterior. Aunque este crecimiento es menor en relación con años anteriores debido a factores como el aumento de precios, la escasez de oferta e incertidumbre económica, aún se trata de un incremento. Sin embargo, para que todo este mercado en expansión pueda generarse, resulta esencial adquirir habilidades digitales para la creación y programación de videojuegos. Actualmente, Tecmilenio ofrece más de 200 productos de capacitación relacionados con Digital Skilling que permiten adentrarse en el mundo de los videojuegos y desarrollar habilidades digitales. Algunas de ellas son Animación Digital, Conceptualización, Diseño, Programación, Herramientas y Técnicas de Dibujo, Principales Mecánicas, entre muchas otras. Las habilidades digitales son necesarias en la vida de estudiantes y profesionistas, y el mundo de los videojuegos es sólo una de las opciones en las que se puede desarrollar, para esta industria que, sin duda, seguirá teniendo un crecimiento exponencial, no sólo en México sino a nivel global. Cualquier persona puede aprender habilidades digitales, y pasar de jugar videojuegos a crearlos y programarlos. Hay un mundo de posibilidades digitales por descubrir.

**Datos de contacto:**

Alejandro Treviño

Tecmilenio

722 294 2358

Nota de prensa publicada en: [https://www.mexicopress.com.mx/del-juego-a-la-profesion-tecmilenio](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorías: Nacional Inteligencia Artificial y Robótica Programación Universidades Gaming

[notasdeprensa.jpg](http://www.mexicopress.com.mx)

[**http://www.mexicopress.com.mx**](http://www.notasdeprensa.es)