

Viaje a San Francisco > SERÁ EL PRIMER PREMIO

Antel impulsa el octavo concurso nacional de videojuegos y simulación educativa

» Antel apuesta por el aprendizaje en la diversión. En un acto que tuvo lugar en la sala "Idea Vilariño" del Complejo Torre de las Telecomunicaciones el pasado miércoles 26 de junio el ente presentó el octavo Concurso Nacional de Videojuegos y simulación educativa que pretende generar aprendizaje e intercambio de experiencias en el contexto del desarrollo de videojuegos, motivando además el trabajo en equipo..

En el evento estuvieron presentes la presidenta de Antel, Ing. Carolina Cosse; el vicepresidente de la empresa, Ing. Pablo Barletta; el director de Ingenio, Ing. Rafael García y el decano de la Facultad de Comunicación y Diseño de Universidad ORT, Ing. Eduardo Hipogrosso.

"La inversión en infraestructura es un pretexto para producir un ecosistema de desarrollo, innovación y creatividad", señaló Cosse en su ponencia, posterior-

mente reafirmó que este tipo de iniciativa "se encuentra en el marco del gran despliegue de actividades que está desarrollando Antel entorno a la creación, que está íntimamente ligado con la innovación. Eso es importante para Antel porque es importante para Uruguay, permite generar puestos de trabajo, oportunidades y riqueza".

Haciendo énfasis en la importancia de la industria del entretenimiento digital destacó que dentro del mercado

norteamericano en 2011 "este sector facturó más de 24 billones de dólares, de los cuales 17 billones fueron de contenido. A nivel global en 2011 la facturación fue de 65 billones de dólares, de los cuales 18 billones correspondieron a suscripciones, recursos on-line, ventas, etc. La venta digital de juegos avanzó de 20% en 2009 a 30% en 2011".

Además puntualizó en que se prevé que el mercado de juegos en el área móvil para 2016 será de 18 billones de dólares.

"Este es un rubro de la industria del software que debe tomarse muy en serio, no podemos no participar", puntualizó la ingeniera.

Asimismo Hipogrosso afirmó que cuando se habla de un videojuego no es sólo entretenimiento y tienen múltiples aplicaciones, por ejemplo los juegos para móviles que incluyen sistemas de geolocalización.

A lo largo de los concursos



"hemos encontrado productos que han tenido gran trascendencia", e incluso se ha creado una licenciatura específica para el desarrollo de esta área.

Posteriormente García agradeció el apoyo de Antel y Universidad ORT, destacó la profesionalización de los videojuegos y sostuvo que implica un esfuerzo multidisciplinario.

Bases del concurso

Los trabajos podrán presentarse hasta el 31 de octubre de 2013 a las 16 horas. Habrá dos categorías: videojue-

gos y aplicaciones educativas.

Las bases se encuentran disponibles en el sitio web: www.concursovideojuegos.com

El primer premio será un pasaje ida y vuelta a San Francisco con alojamiento y entrada al Game Developer Conference Education Summit, el evento más relevante a nivel mundial en relación a la enseñanza de videojuegos. Mientras que el segundo premio será una tableta electrónica y un celular de alta gama.