

TECNOLOGÍA > CURSAR PARA DIVERTIR

Aumenta la cantidad de personas que estudian videojuegos en Uruguay: ¿dónde hacerlo?

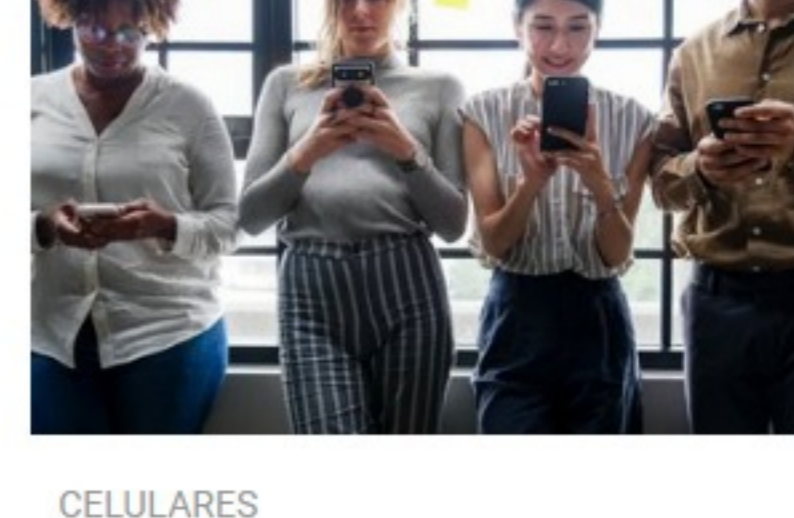
Desde los últimos años, nuestro país incuba importantes propuestas educativas en el rubro.



Diego Vila

Tiempo de lectura: 8'
 03 de marzo de 2020 a las 05:01

Cromo



CELULARES
¿Cuáles fueron los cinco smartphones más vendidos de Latinoamérica en 2019?

DISPOSITIVOS
Activa este "brazalete del silencio" y Alexa no podrá escuchar tus conversaciones

MOVILIDAD
Uber lanza dos funciones para aumentar la seguridad de los usuarios

ÚLTIMAS NOTICIAS

10:02 FÚTBOL
El clásico se juega entre semana y de noche

09:46 PARLAMENTO
Cómo interactúan Mujica, Manini, Sanguinetti y Astori: mira en vivo la sesión del Senado

09:43 PROPUESTA
Argimón impulsará listas paritarias para las próximas elecciones

09:31 BBC
Cómo el crimen organizado de Brasil se apoderó de las rutas más importantes del narcotráfico en Sudamérica

09:25 BBC
Coronavirus | "En el momento más crítico, una de las cosas más difíciles era respirar": la experiencia de una paciente que se recuperó del Covid-19

09:01 URUGUAYOS
La original despedida de Nicolás Acevedo, quien se pondrá la celeste de New York City

Bernardo Lapasta - Especial para Cromo

El videojuego dejó de ser un pasatiempo en Uruguay. Para muchos es una forma de ganarse la vida desde hace tiempo. En la última década han proliferado cursos para formar nuevos desarrolladores. Hoy existen al menos cinco centros educativos cuentan con algún curso o carrera que brinda herramientas para participar en alguna parte del proceso creativo. Dos de ellos son universidades.

La Universidad ORT es la pionera en Uruguay y la región en el rubro. Desde 2010, la Licenciatura en Animación y Videojuegos se encuentra en el menú de las opciones de institución de enseñanza superior. El coordinador de la carrera, Alejandro Erramún, indicó a *Cromo* que el proceso de creación comenzó en 1994.

Para crearla, la Universidad ORT se basó en carreras de ingeniería y diseño y en la ayuda de profesionales que habían trabajado en compañías como Disney y Pixar. Hoy la mayoría de ellos con una vasta experiencia en la industria. Algunos de ellos son cofundadores de estudios de videojuegos. El caso insignia es Gonzalo Frasca, pionero en el sector y creador de una gran cantidad de productos. El plan de estudios tardó dos años en ponerse en práctica.

La licenciatura, que este 2020 cumple una década, "generó un gran interés y mucha expectativa cuando se lanzó", dijo Erramún. Desde su segundo año de existencia hasta la actualidad "logró triplicar las inscripciones". Sostuvo que a lo largo de su historia 350 personas han elegido estudiar esta "especialidad".

En cuanto a las proyecciones para este año, indicó que en este ciclo lectivo iban por el camino de "superar el número de inscripciones de 2019 en 40%". El principal desafío en este rubro es que los centros educativos de la región logren "potenciar la creatividad que sabemos que hay en Latinoamérica", agregó Erramún.

La apuesta de la Udelar

La Universidad de la República (Udelar) tiene una carrera sobre Videojuegos y Animación. Se dicta en el Centro Universitario Regional del Este (CURE), ubicado en la parada 11 del balneario Playa Hermosa, Maldonado.



Diego Vila

La licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales, que se encuentra en la órbita de la Escuela Nacional de Bellas Artes, tiene dos especializaciones. Una en medios audiovisuales y la otra es medios audiovisuales interactivos.

La opción en videojuegos nace en 2014 gracias al apoyo de la Dirección Nacional de Telecomunicaciones y Servicios (Dinatel). "Surge como una inquietud cuando se consolida la carrera de cine", contó a *Cromo* Daniel Argente, su coordinador.

El responsable de la carrera sostuvo que "la finalidad es formar a los estudiantes como un creador". "Un artista que utiliza el videojuego, la animación o el cine como su medio de expresión", agregó.

En cuanto a los contenidos, el docente grado cinco indicó que el primer año de la carrera es "similar" al de la licenciatura en Bellas Artes de Montevideo. La consigna fundamental es que el estudiante adquiera una "sensibilidad especial". En este sentido, Argente señaló: "Nuestra meta no es tanto la inserción en el mercado como tal, sino la creación de una persona con un perfil creativo, un artista".

Durante los años de la carrera, el alumno va transitando en temas de lenguaje, guión, realidad virtual, animación, creación de personajes. "Abordamos todo lo referido a la programación, a la parte de videojuego de plataforma y después videojuego de realidad 3D, además agregamos toda una parte sobre realidad virtual. De hecho, varios alumnos presentaron un proyecto en el área con fondos concursales y fue aprobado", contó.

Desde que se creó la rama de videojuegos dentro de la licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales, egresaron 15 alumnos.



Argente dijo que "el mercado está llegando a un nivel de madurez muy interesante".

"Se están dando pasos firmes en esta plataforma, está sucediendo algo muy parecido a la industria del cine nacional, no sé si la animación logrará sobrepasar este rubro, pero sí hay una presencia del Estado en su promoción que es importante", sostuvo el académico.

Las academias privadas también juegan su partido. Lo que más existe en Uruguay son academias privadas que forman a desarrolladores de videojuegos. A+, por ejemplo, ofrece varios cursos de diferente duración, que van desde algunos meses hasta los dos años.

Patricia Núñez, encargada de comunicación de la academia, dijo que cuando lanzaron este curso en 2012, el grupo tenía ocho alumnos. Desde 2017 a 2019 llegaron a tener un promedio de 20 alumnos por año y mantienen una "buena proyección" para este ciclo lectivo que comenzará en breve.

"Ya no se cree que alguien que estudia videojuegos va a estar 'todo el día jugando', sino que es una profesión en desarrollo, que implica posibilidades de trabajo reales para quienes se preparan y afrontan desafíos con responsabilidad y disciplina", sostuvo Núñez al hablar sobre los prejuicios que aún enfrenta esta industria.

De la grilla de cursos de A+, "el más elegido dentro de este rubro es Desarrollo de videojuegos". Tiene una duración de dos años e inicia en febrero. Como requisito se pide tener primer año de bachillerato aprobado. Además, se recomienda tener nociones en programación y conocimientos de inglés (tanto escritos como auditivos). Núñez dijo que se forma a los desarrolladores para crear productos que no solo se consumirán en el país. "Un videojuego como producto es internacional y va más allá de Uruguay, por lo cual es un apasionante desafío idear, crear y desarrollar un proyecto que el día de mañana puede ser la principal atracción en distintas plataformas de todo el mundo", comentó.

BIOS, la más antigua

La Escuela de Diseño y Comunicación de BIOS es la más antigua. Lleva dos décadas de experiencia. Ofrece tres cursos vinculados a los videojuegos: Arte, Programación y Diseño. Hay otras dos conexas: Animación 2D y 3D. Todos los cursos duran dos años a excepción del uno que solo lleva cuatro meses.



Diego Vila

En Arte brindan las herramientas necesarias para el desarrollo de un videojuego desde el punto de vista del artista y del diseñador. La segunda está relacionada a la programación del producto. En esta parte, los estudiantes "comparten un taller de producción, que les permite el desarrollo de un videojuego completo en cada año de las carreras", señaló Mario De León, el coordinador de estos cursos.

El número de estudiantes ha ido creciendo año a año, aseguró De León. "En 2019, entre los alumnos de Arte, Diseño y Programación hemos llegado casi a un centenar", comentó. En este nuevo ciclo lectivo espera superar el número.

"Actualmente, hay un gran dinamismo entre las empresas nacionales, en donde han surgido importantes casos de éxito. El mercado exterior es aun más dinámico y siempre demanda nuevos talentos", dijo De León consultado sobre la salida laboral de las carreras.

En búsqueda de creadores no tanto para celulares

Hace dos años, Senpai Academy introdujo en sus propuestas del área tecnológica y de programación el curso Video Games Developer. Tiene una duración de cuatro meses y ofrece un enfoque esencialmente práctico. El 30 de marzo de este año comenzará su cuarta edición.

Facundo del Pino, fundador y CEO de Senpai, dijo a *Cromo* que está enfocado hacia dos tipos de público. "Es para aficionados a los videojuegos que quieren adquirir herramientas para tener el propio, pero también es para personas que quieren vivir de la industria", expresó.

Si bien el curso no pide tener conocimientos previos en el área de programación, es importante contar con un nivel básico de inglés. La academia realiza una prueba de nivel a sus alumnos previo al comienzo de clases y, además, los interesados deben pasar por una entrevista orientadora con el personal de la academia, con el fin de estar seguros si la propuesta se adapta o no a sus intereses.

La herramienta que se enseña a utilizar se llama Unreal engine. "Este motor de juego es usado por las grandes compañías de videojuego para desarrollar sus productos", indicó del Pino. El ejemplo más característico es Fortnite —videojuego de gran popularidad mundial desarrollado por la empresa Epic Games en 2017—.

La coordinadora del curso, Natalia Quintana, señaló que la propuesta logra atraer a entre 25 y 35 personas por año.

En cuanto a la visión de la industria en nuestro país y la región, Del Pino sostuvo que "la realidad de Uruguay no es muy diferente a la del resto de Latinoamérica".

Además, el CEO del instituto agregó que los cursos deben empezar a educar más cómo crear videojuegos para todas las industrias. "El rubro está sectorizado en el mobile game, y el mayor desafío es ampliar los videojuegos hacia otros lados", opinó. Esto es algo que la industria uruguaya recién empezó a darse cuenta.

Además, el CEO del instituto agregó que los cursos deben empezar a educar más cómo crear videojuegos para todas las industrias. "El rubro está sectorizado en el mobile game, y el mayor desafío es ampliar los videojuegos hacia otros lados", opinó. Esto es algo que la industria uruguaya recién empezó a darse cuenta.

Además, el CEO del instituto agregó que los cursos deben empezar a educar más cómo crear videojuegos para todas las industrias. "El rubro está sectorizado en el mobile game, y el mayor desafío es ampliar los videojuegos hacia otros lados", opinó. Esto es algo que la industria uruguaya recién empezó a darse cuenta.

Además, el CEO del instituto agregó que los cursos deben empezar a educar más cómo crear videojuegos para todas las industrias. "El rubro está sectorizado en el mobile game, y el mayor desafío es ampliar los videojuegos hacia otros lados", opinó. Esto es algo que la industria uruguaya recién empezó a darse cuenta.

Además, el CEO del instituto agregó que los cursos deben empezar a educar más cómo crear videojuegos para todas las industrias. "El rubro está sectorizado en el mobile game, y el mayor desafío es ampliar los videojuegos hacia otros lados", opinó. Esto es algo que la industria uruguaya recién empezó a darse cuenta.

En primera persona

Lucía Mostarda (25 años) se licenció en Animación y Videojuegos por la Universidad ORT. Desde octubre del año pasado trabaja en Ironhide Game Studio, una empresa uruguaya que desarrolla videojuegos para dispositivos móviles. Mostarda se desempeña en el área de arte y su principal cometido es dibujar los personajes de los juegos y animarlos. Participó en el diseño de la saga de Kingdom Rush, un juego de defensa. Actualmente, trabaja en un proyecto que Ironhide Game Studio anunciará pronto.

"Es un trabajo que es para hacer en equipo", dijo. Juan Legisquet (27 años) hizo la carrera de desarrollador de videojuegos en la Escuela de Artes Visuales A+, instituido donde egresó en 2017. Si bien trabajó en varios lugares (incluso llegó a fundar su propio emprendimiento), hoy se desempeña en Pomelo Games, otro estudio uruguayo. Legisquet se encarga del diseño de los proyectos. Legisquet desarrolló Outlanders, un juego para Apple Arcade. Además, integró el equipo que diseñó Rumpus, un videojuego del estudio uruguayo Polyraopt Games, en 2016. "Me veo cómodo acá porque hay posibilidades de ascenso", aseguró.

videojuegos Uruguay Academias estudiar

REPORTAR ERROR



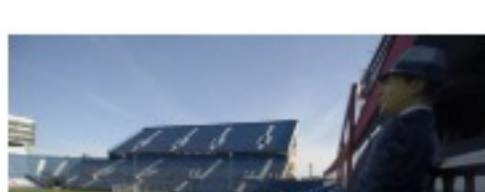
FÚTBOL DIGITAL
Nacional le pidió a EA que incluya al Gran Parque Central en el FIFA 20

JUGAR A SER DT
Quién está detrás del Football Manager en Uruguay y cuáles son los "jugadores del futuro"



POR CORONAVIRUS
Esterillas de yoga, condones y videojuegos: los productos más vendidos entre consumidores chinos

ENTRETENIMIENTO
Futbolistas de Nacional y Peñarol en un nuevo videojuego para ceibalitas



VIDEOJUEGOS
El negocio que perdió Peñarol con Konami por el acuerdo de Conmebol con EA Sports

VIDEOJUEGOS
Inauguran el primer estadio de e-sports en América Latina



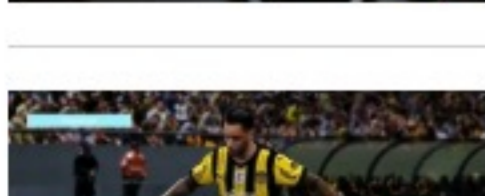
ENTRETENIMIENTO
Fabricantes de videojuegos quieren que los jugadores se levanten del sofá

ENTRETENIMIENTO
Más de 130 uruguayos crearon 21 videojuegos en dos días



SMARTPHONES
Apple acepta pagar una multa de US\$ 500 millones por hacer más lentos los iPhones más antiguos

SMARTPHONES
Apple acepta pagar una multa de US\$ 500 millones por hacer más lentos los iPhones más antiguos



REDES SOCIALES
LinkedIn probará las "stories" para cautivar al público joven

REDES SOCIALES
LinkedIn probará las "stories" para cautivar al público joven



SMARTPHONE
Apple no permite que los villanos utilicen un iPhone en una película

SMARTPHONE
Apple no permite que los villanos utilicen un iPhone en una película

Comentarios

0 comentarios Ordenar por Más recientes

Agregar un comentario...

Plugin de comentarios de Facebook

