

Universidad Ort lanza carrera universitaria de Proyección Global

# Licenciatura en animación y videojuegos

A partir de marzo del próximo año, en Uruguay -como ya sucede desde hace muchos años en Europa y en Estados Unidos- se podrá estudiar Animación y Videojuegos a nivel universitario.

La Universidad ORT, con más de 10 años de experiencia en el dictado de cursos de Animación y Videojuegos en el Uruguay, siente mucha confianza en que esta nueva carrera abrirá camino a grandes oportunidades de desarrollo profesional, sobre todo para aquellos especialmente atraídos por las ganas de contar historias o desarrollar juegos, a través del talento creativo y el esfuerzo. La universidad viene desarrollando desde hace tiempo una colaboración internacional con universidades de alto prestigio en la especialidad como *Pratt Institute* de Nueva York y *CalArts* (*California Institute of the Arts*), de donde egresaron los precursores de empresas productoras como Pixar, Nickelodeon y Dreamworks, entre otras.

La Licenciatura en Animación y Videojuegos está dirigida a estudiantes con un fuerte interés por los juegos y la creatividad gráfica para dibujos animados. Debido a la formación multidisciplinaria técnica y artística que proporciona su plan de estudios, la carrera -además de brindar conocimientos para el desarrollo de videojuegos y la animación- permite desempeñarse en múltiples áreas como el diseño, la programación web y el arte digital.

El plan de estudios incluye las áreas: **Animación y Artes Digitales**, que abarca desde la exploración artística y la pintura, hasta la animación tradicional, pasando por *stop motion* y la animación 2D y 3D a través del software más actualizado de la industria; **Medios Digitales**, mezclando gráficos, video, animación y sonido para satisfacer el cada vez más complejo mundo del entretenimiento digital; **Diseño de Juegos**, que brinda herramientas de diseño de juegos y los procesos de diseño, narrativa, arquitectura y diseño de personajes y escenarios; y **Tecnologías de Programación**, que introduce en las técnicas de desarrollo de sistemas interactivos usados en los videojuegos.

Los estudiantes realizan proyectos que inician con



Koi: Rodrigo Varela, estudiante de Técnico en Animación Digital, Universidad ORT

la identificación y evaluación de ideas, la creación de conceptos de diseño, la crítica de los productos existentes y potenciales, el análisis de impacto cultural y tendencias de la industria, hasta el propio desarrollo de animaciones, juegos y sus interacciones, culminando con la integración y entrega de un producto final.

Los graduados de la Licenciatura en Animación y Videojuegos son profesionales que dominan los aspectos formales y tecnológicos de la animación y los videojuegos, lo que les permite optimizar los procesos de elaboración, presentación y documentación. Están capacitados para proponer y dirigir proyectos innovadores a nivel artístico, comercial y empresarial, y por ello la Universidad ORT los alienta a que procuren desarrollar sus propios emprendimientos así como los ayuda a vincularse con la industria ya establecida.

Al finalizar el segundo año, es decir al promediar la carrera, los estudiantes realizan un proyecto de animación que sintetiza todos los aspectos de la producción, desde el concepto hasta la dirección y la postproducción. De esa forma obtienen el título intermedio de Técnico en Animación, que los habilita para comenzar a desempeñarse en proyectos de Animación para publicidad, o de ficción para TV, cine o Internet.

Por mayor información: solicitar una entrevista personal con el Coordinador Académico de la carrera, Lic. **Alejandro Erramún, MFA** (infodisenio@ort.edu.uy, teléfono 902 1505). [www.ort.edu.uy/fcd/animacion](http://www.ort.edu.uy/fcd/animacion)



Ninja: Didier Surka, egresado de Técnico en Animación Digital, Universidad ORT

## La animación debería competir por el oscar a la mejor película

John Lasseter, el CEO de Pixar, ha expresado recientemente que "las películas de animación ya deberían ser consideradas en la nómina de las candidatas para los premios Oscar a la Mejor Película". Ello se debe a que la lista de películas de animación es cada vez mayor y su calidad hoy supera -tanto por el guión como por la representación escénica- a la mayoría de las actuadas con personajes de carne y hueso.

El creador de *Toy Story* y otras tantas que siguieron ese gran éxito de la pantalla grande, afirma que la animación inclusive ha logrado -en forma más temprana que el cine tradicional- innovar en efectos, sonidos y llevar sus productos a 3D, otorgando a esta industria variantes de representación que hacen que un producto animado se pueda disfrutar mucho más.