

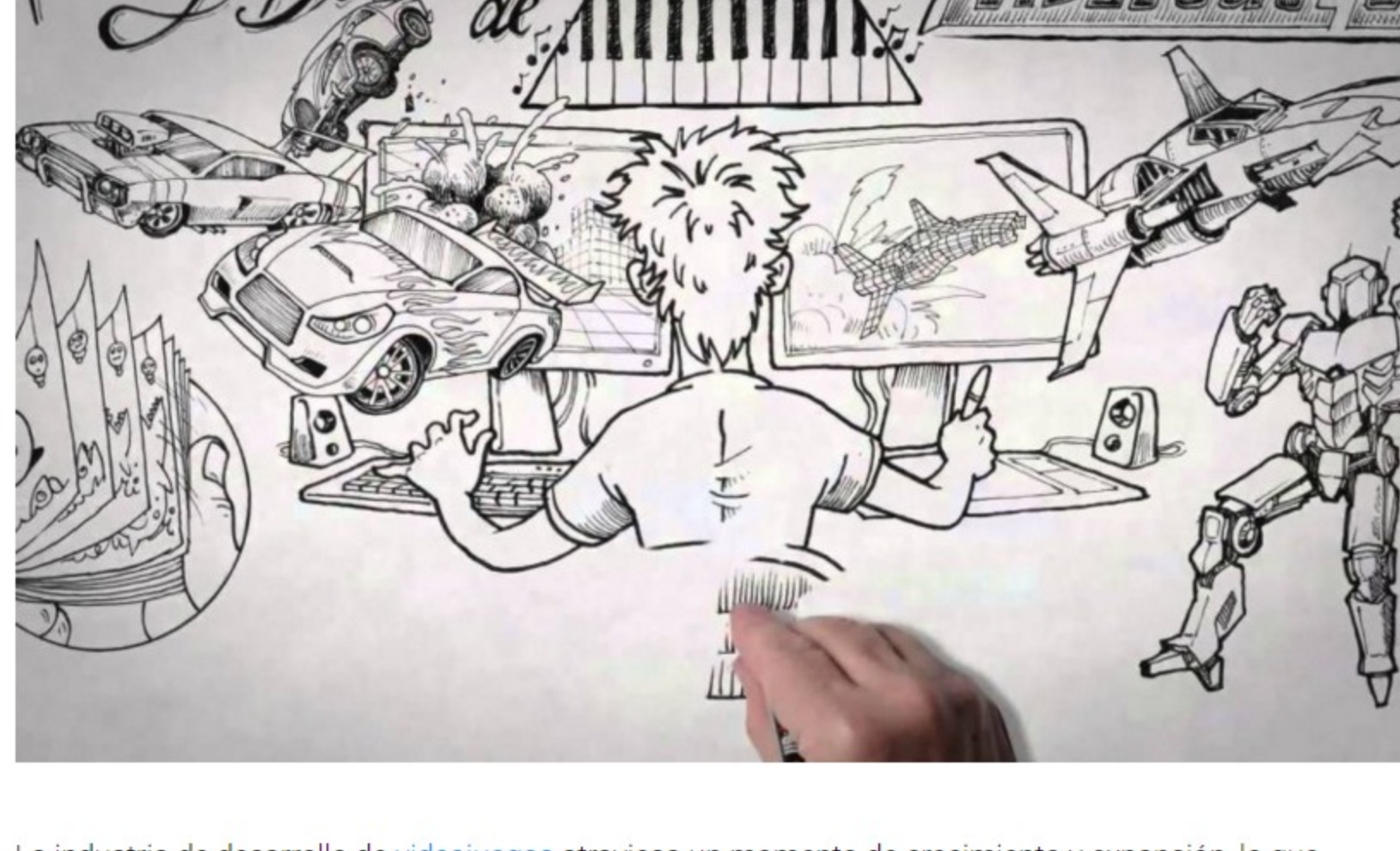
Licenciados en videojuegos

Por Pablo Piñeyro | Marzo 19, 2016 05:00

TIEMPO DE LECTURA: 7 MINUTOS

-a +A [Facebook] 16 [Twitter] +

La industria crece a gran velocidad y demanda profesionales específicamente capacitados; existen propuestas educativas para jóvenes desde los 12 años



La industria de desarrollo de videojuegos atraviesa un momento de crecimiento y expansión, lo que genera mayores oportunidades para jóvenes. Cada vez son más los interesados –incluso a partir de los 12 años– que eligen programar y diseñar videojuegos para lograr que su pasión sea, además, la forma con la que ganarse la vida.

Este rubro ha dejado de ser un simple entretenimiento para ocupar los espacios de ocio; hoy es una salida laboral con futuro promisorio. Así lo atestigua el éxito de las empresas uruguayas como Batovi, Ironhide, Trojan Chicken y Pomelo Games, ya posicionadas como referentes de la industria nacional. En el mercado local hay cuatro instituciones que ofrecen licenciaturas, cursos y carreras que atienden esta orientación, dentro del área de animación y artes visuales. *Cromo* realizó un relevamiento de las propuestas, todas con el mismo propósito: capacitar, crear y asegurar trabajo. Pero, primero, una advertencia: aunque se trate de videojuegos, ninguna opción escapa al desarrollo de ciertas habilidades como el pensamiento abstracto, la agilidad mental y la resolución de problemas; además de un poco de matemática y de marketing.

La licenciatura

La Universidad ORT es pionera en ofrecer la opción de estudiar esta especialidad. Comenzó a impartirse en 2010 como licenciatura en animación y videojuegos, dentro de la Facultad de Comunicación y Diseño. En una resolución oficial de octubre de 2012 fue reconocida como carrera universitaria. Dura cuatro años y se puede ingresar con bachillerato aprobado.

"Es realmente un logro para Uruguay tener una licenciatura en videojuegos", afirmó Gonzalo Frasca, docente de la Universidad ORT (*ver Entrevista*).

Esta licenciatura desarrolla las áreas de animación y artes digitales (exploración artística, animación tradicional, animación 2D y 3D, etc.), medios digitales (gráficos, video, animación y sonido), diseño de Juegos (herramientas de diseño de videojuegos, narrativa, arquitectura y diseño de personajes y escenarios) y tecnologías de programación (técnicas de desarrollo de sistemas interactivos utilizados en videojuegos).

Alejandro Erramún, coordinador académico de diseño multimedia, animación y videojuegos, dijo a *Cromo* que la evolución de la industria local ha logrado que cada año se inscriban alrededor de 45 alumnos; la mayoría ingresa después del liceo. "El campo aun está fértil y con perspectivas de crecimiento", apuntó.



Flickr

Ensayo para el futuro

A+ Escuela de Artes Visuales ofrece la carrera de desarrollo de videojuegos desde 2012. Se trata de una propuesta integral con el objetivo de formar profesionales para empresas de videojuegos y desarrolladores independientes. La carrera es de dos años de duración y tiene una carga de tres horas diarias (de lunes a viernes y desde marzo a diciembre).

Para quienes llegan a la institución, se dicta el denominado Curso de Nivelación intensivo (tres veces por semana con clases de tres horas), para adquirir nociones básicas de programación. En el primer año se estudia programación 2D, arte 2D, diseño de juego, audio y un taller de videojuego 2D. En segundo año se dicta programación 3D, arte 3D, producción, mercados y ventas internacionales y un taller de videojuego 3D.

El promedio de estudiantes en A+ Escuela de Artes Visuales es de entre 20 y 30 alumnos que rondan los 21 años. Para cursar hay que tener cuarto de liceo aprobado.

Fernando Sansberro, docente de programación y diseño de videojuegos, entre otras materias, comentó que enseña el proceso de producción que se utiliza en la empresa Batovi Games, de la cual es director y conocida por el juego *Ajedrez y leyendas: El desafío de Eglerion* para el Plan Ceibal. "Les proporciono ejemplos reales y datos reales, lo que hace que los alumnos puedan hablar en igualdad de condiciones con otros colegas. En mi caso, soy generoso con la información", manifestó.

Para chicos y grandes

Dentro de la Escuela de Diseño y Comunicación de Bios aparece el área de animación con dos opciones: la carrera de programación de videojuegos y la carrera de arte y diseño de videojuegos. Ambas duran dos años y, una vez aprobado el primer año, el alumno obtiene un título intermedio. El requisito de ingreso es haber aprobado cuarto año de liceo.

Al contenido teórico-práctico de cada carrera se agrega un taller que reúne a los estudiantes de programación y los de arte y diseño; juntos deben presentar un proyecto final.

Mario De León, coordinador general del área de animación, videojuegos y software para arquitectura de la Escuela de Diseño y Comunicación, señaló a *Cromo* que en primer año se aborda el mundo de los juegos en 2D, mientras que en segundo año se trabaja con juegos 3D.

Ante el interés de estudiantes adolescentes, Bios impartió durante este verano por primera vez el llamado Taller de Animación y Videojuegos para jóvenes de entre 12 y 16 años. Ante el éxito que tuvo la propuesta, el instituto diagramó para 2016 un curso de siete meses (tres horas por semana). El público objetivo está conformado por aquellos liceales que todavía no pueden aspirar a ingresar a la carrera por su edad. Es una previa a modo de introducción para los más chicos, a los que, hasta ahora, el mercado no les ofrecía un espacio educativo.



Apuesta al arte

La cuarta institución en ofrecer cursos sobre desarrollo de videojuegos es la Escuela Nacional de Bellas Artes, de la Universidad de la República. Entre sus opciones cuenta con la licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales que incluye las áreas de animación y videojuegos.

Esta propuesta educativa se ofrece en el Regional Este, ubicado en Playa Hermosa, departamento de Maldonado. La carrera empezó en 2011 con un perfil cinematográfico, pero con el apoyo de la Dirección Nacional de Telecomunicaciones y Servicios de Comunicación Audiovisual (Dinatel) surgió el interés de incorporar la temática. Así fue lanzada como alternativa a comienzos de 2014.

El alumno no necesita conocimientos previos para ingresar a la carrera pero sí tener aprobado el bachillerato. Animación y Videojuegos es una orientación que se dicta de lunes a viernes con una carga de cuatro horas diarias (presenciales). Una particularidad es que el alumno no tiene que dar ningún examen, sino que las materias se aprueban por trabajos prácticos. La carrera en Bellas Artes dura cuatro años.

"Si bien la carrera forma a los estudiantes para que salgan al mercado laboral, hacemos hincapié también en que tengan una visión crítica de la producción y aborden otro tipo de videojuegos. Al menos a nivel experimental, como son los videojuegos educativos", dijo Daniel Argente, coordinador del área de Animación y Videojuegos y de la licenciatura de arte digital electrónico.

El docente agregó que en la institución "se apunta a lograr la excelencia en lo técnico pero también se apunta a la construcción humana"; en síntesis, a que el alumno "tenga una visión crítica social". En Montevideo se ofrece un curso de animación, otro de gamificación (uso de estrategias para la creación de videojuegos) y otro de posproducción digital. Para cursarlos hay que ser estudiante universitario (de cualquier facultad).

A diferencia de los otros centros educativos, en Bellas Artes cursan más mujeres que hombres desde 2014. Las edades oscilan entre los 22 y 27 años. Dentro del perfil de los alumnos, una característica presente es que son jugadores de videojuegos.

Mercado laboral

Los representantes de las cuatro casas de estudio estuvieron de acuerdo en que la evolución del sector se traduce en oportunidades laborales.

La demanda de empleo está vinculada a que en el mercado existen tres factores esenciales: profesionales consolidados con experiencia que ejercen la docencia, empresas nacionales e internacionales que buscan capital humano, y algo fundamental: ya hay videojuegos con éxito en Uruguay y el exterior.

La saga *Kingdom Rush*, de Ironhide, es hoy una prueba fehaciente del éxito uruguayo en el mundo. La tercera entrega, *Kingdom Rush Origins*, fue calificada como "el mejor de su género", por el sitio especializado *The Verge* por su diseño ingenioso, nivel justo de dificultad e interacción dentro una historia que consiste en defender una tierra antigua de la invasión de hordas de enemigos. Otro ejemplo es *Bullet Boy*, la aventura de un niño que se desplaza mediante cañones desarrollada por Pomelo Games, que superó el millón de descargas en solo una semana. A todo eso se puede llegar. Pero, primero, hay que estudiar.

Entrevista a Gonzalo Frasca

Catedrático de Juegos en Universidad ORT y Chief Design Officer en WeWantToKnow

¿Cómo observa la oferta educativa que se ofrece hoy?

Es realmente un logro para Uruguay tener una licenciatura en videojuegos. Si bien en América Latina la oferta universitaria está creciendo, en Uruguay la Universidad ORT lleva adelante la iniciativa. En cuanto a las academias, son una opción disponible pero obviamente más técnicas y limitadas que una licenciatura específica.

¿Qué nivel observa en los estudiantes en general?

Veo un gran nivel de motivación.

¿Que opinión le merece el mercado laboral y el momento de la industria actual?

Claramente las oportunidades son globales: hay estudios en Uruguay pero cada vez más estudiantes comienzan a trabajar a distancia. Por otro lado, la industria de videojuego se consolida, y tenemos gente con experiencia de más de 15 años trabajando en la industria, lo cual nos permite contar con un cuerpo de profesores con una experiencia sólida en el rubro.

Dónde estudiar

Universidad ORT
Teléfono: 2902 1505
Dirección: Cuareim 1451
Web: www.ort.edu.uy
Mail: info@ort.edu.uy

A+ Escuela de Artes
Teléfono: 2408 2020
Dirección: Bvar. Artigas 1133
Web: a.edu.uy
Mail: info@a.edu.uy

Escuela de Bellas Artes
Teléfono: 2708 7606
Dirección: José Martín 3328
Web: www.enba.edu.uy
Mail: bedelia@enba.edu.uy

Escuela de Diseño BIOS
Teléfono: 2710 3373
Dirección: Bulevar España 2472
Web: www.biosportal.com
Mail: edco@bios.edu.uy

Ver más [videojuegos] [educación]

Notas Relacionadas



LEVEL UP

Del bit a las pantallas



EN LA ALDEA

Indios brasileños crean un videojuego para divulgar su cultura



HORROR

"The Guest": un videojuego clásico, oscuro y heredero de

Populares de la sección



LANZAMIENTO

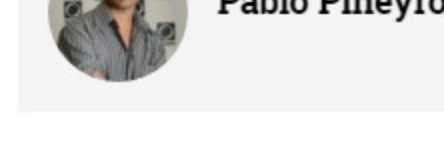
Apple apunta a versiones baratas



A DOMICILIO

Un delivery de pizzas

Acerca del autor



Pablo Piñeyro

Informar un error en la noticia

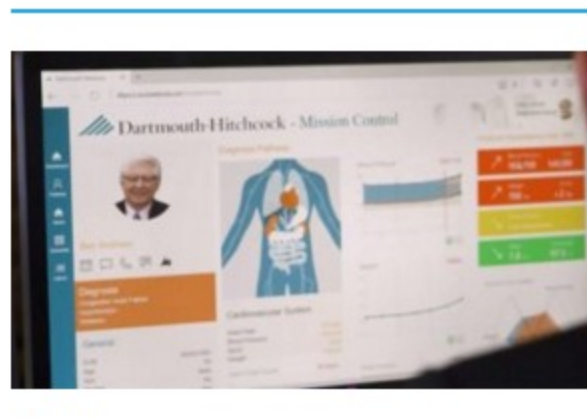
Más Leídas

- 05:00 Apple apunta a versiones baratas
- Las apps destacadas de la semana
- 05:00 Cómo activar el juego secreto de Facebook Messenger
- Cómo sacarle todo el jugo a Firefox
- WhatsApp permite escribir en negrita y cursiva

Tweets por @CromoUY



Recomendadas



DATOS

Cómo el Big Data vigila su salud

ImagineCare, sistema desarrollado por Microsoft, une el control del paciente con la inteligencia artificial



INFORME

Licenciados en videojuegos

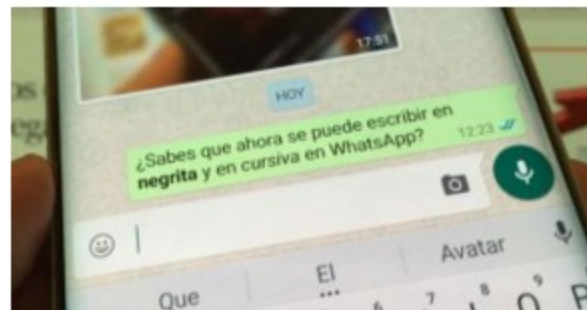
La industria crece a gran velocidad y demanda profesionales específicamente capacitados



NOVEDADES

Hielo, cráteres y brumas dibujan los paisajes de Plutón y sus lunas

La actividad geológica ha dejado su huella en los gelidos paisajes



NUOVO

WhatsApp permite escribir en negrita y cursiva

La nueva herramienta para seguir siendo líder en chat