

Uruguay puede transformarse en un país productor de entretenimientos

La Universidad ORT formará profesionales en animación y diseño de videojuegos a nivel universitario

La Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad ORT firmó este año un acuerdo con el Instituto de Artes de California, CalArts, institución líder mundial en la formación de jóvenes en diversas ramas del arte, especialmente en la Animación y el Audiovisual. La Universidad ORT acaba de lanzar la Licenciatura en Animación y Videojuegos, pionera dentro de los países sudamericanos de habla hispana, que dará inicio en marzo de 2010.

El Decano de esa facultad, el Ingeniero Eduardo Hipogrosso, visitó recientemente las instalaciones de CalArts en Estados Unidos y se reunió con el Presidente del instituto, Steven Lavine, para delinear aspectos clave del acuerdo, que tiene como principales pilares el intercambio de profesores y de estudiantes entre ambas instituciones. El convenio contó con el apoyo de la Embajada de Estados Unidos en Uruguay y del ex Embajador, Frank Baxter.

Para analizar los alcances de este acuerdo y las características de la nueva carrera, entrevistamos al Ing. Hipogrosso.

¿Cuáles son los objetivos de la carrera y del convenio con CalArts?

En ORT apuntamos a formar una nueva generación de profesionales universitarios especializados en Animación y Videojuegos que serán pioneros en su profesión y estarán apoyando el crecimiento de una industria –la del entretenimiento– que tiene un mercado global que, en términos económicos absolutos, es mayor que la del cine de Hollywood.

El esfuerzo que realiza la universidad al firmar un acuerdo con el Instituto de Artes de California tiene sentido si nuestros estudiantes egresan de esta carrera con el mismo nivel que los graduados de CalArts. De esta manera, los Licenciados en Animación y Videojuegos podrán tener la posibilidad de competir con similar nivel académico para ingresar a Pixar, DreamWorks, Nickelodeon o a Disney,

como lo hacen los graduados de CalArts.

Lavine aceptó el desafío y juntos trazamos una serie de etapas de un proceso que se desarrollará a lo largo de dos años y que implicará muchos viajes de profesores de CalArts hacia aquí y viceversa. También está contemplado que algunos de nuestros alumnos vayan al instituto californiano.

¿Qué inversiones realizará la Universidad ORT para el dictado de los cursos?

ORT tiene tecnología equivalente a la que puede tener CalArts porque cuenta con otras carreras que la requieren y siempre se destacó por ser líder en innovación en esta área. Dictamos desde hace 10 años carreras relacionadas a la Animación y los Videojuegos a nivel técnico.

Hoy, el gran diferencial que le estamos acercando a Uruguay es la calidad de los profesionales de CalArts que trabajan en esa industria. Nuestro país es el lugar apropiado para hacer este tipo de inversiones. No se necesita más que tener buenos programas educativos y buenos docentes para formar los profesionales que se requieren.

Con esta carrera la universidad amplía su oferta académica universitaria y se transforma en un referente en el área, como ya lo hizo con Sistemas y Diseño en las décadas de los '80 y '90 respectivamente. Creemos que estamos haciendo un aporte significativo para el país en esta área de formación que hemos iniciado y no dudamos en que este es un primer producto académico de otros tantos que van a venir en las disciplinas del entretenimiento.

¿Cómo ve la inserción laboral?

Maravillosa. Mi percepción es que estamos abriendo un mercado que va a tener una demanda altísima, con cada vez más oportunidades, y que posiblemente no logremos abastecerlo, como ocurre hoy con el soft-



ware, que tiene desempleo cero. Cuando la industria de la animación en Uruguay se posicione, el desempleo también va a ser cero.

Ya hay muchas empresas en el mundo –inclusive en Uruguay– que trabajan como productoras de animaciones. Nuestros egresados podrán desempeñarse en productoras, estudios de diseño y medios de comunicación, y también se les abre la posibilidad de trabajar a distancia.

Y en el mundo de los videojuegos se abre la posibilidad de crear para Internet, para consolas (*play stations*), para celulares, y para lo que va a ser la televisión interactiva.

¿Qué comentarios tiene sobre la carrera?

La Licenciatura en Animación y Videojuegos tiene cuatro años de duración y está pensada para aquellos que tienen gusto por contar historias y también dibujarlas, animarlas. El coordinador de la carrera es el Licenciado Alejandro Erramún, Máster en Animación, graduado en *Florida Atlantic University*.

Esta carrera será dictada por profesores de diseño, audiovisual, arte, comunicación, guión y especialistas en diferentes tipos de animación y videojuegos. Al final del segundo año, se entrega el título intermedio de Técnico en Animación.

La licenciatura se caracterizará por su alta demanda de práctica. Un estudiante de esta carrera mínimamente tiene que dedicarle, además de las 20 horas de clase, entre 20 y 30 horas por semana de trabajo práctico extracurricular en las islas, en los estudios de televisión y sonido, entre otros. Durante los cuatro años el estudiante desarrollará producciones animadas y videojuegos, para que luego pueda salir al mercado laboral con un portfolio de trabajos.