

Aprenden a crear videojuegos y entran a mundos millonarios

Uruguay. Centros educativos enseñan a desarrollarlos profesionalmente

■ JUAN PABLO DE MARCO

La industria de los videojuegos tienta a los jóvenes uruguayos. En respuesta, universidades e institutos abren cursos para formarlos e insertarlos en un rubro con un mercado mundial y millonario.

“¿Después vas a estudiar algo de verdad, no?”, bromearon familiares de María Abrosóni cuando decidió realizar la Licenciatura de Animación y Videojuegos en la Universidad ORT, de la que se acaba de graduar junto a tres estudiantes.

A María le gustaba el dibujo pero cuando ingresó, le interesó más la animación. Poco a poco se fue insertando en el desarrollo de videojuegos.

A lo largo de estos cuatro años, desarrolló dos y logró una beca con el Instituto de Artes de California, en Estados Unidos, donde se codeó con los principales diseñadores del mundo. Por su experiencia, la incorporaron al cuerpo docente de la licenciatura.

Además de la ORT, la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Católica está trabajando en una carrera en el área de la “visualidad” que lanzarán el año próximo.

“Una de las opciones profesionales de dicha licenciatura es Animación, en la cual esperamos formar diseñadores en videojuegos”, contó Richard Danta, coordinador de la Licenciatura de Comunicación Social. Danta aseguró que esta disciplina será “una práctica cultural de gran interés, capaz de sintetizar la sensibilidad de la cultura contemporánea”.

Dentro de la Universidad de la República, la Licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales de la Escuela Nacional de Bellas Artes, (que funciona en el balneario Playa Hermosa), involucró este año un enfoque sobre los videojuegos. Daniel Argente, coordinador de la carrera, dijo que cuando fue presentada en febrero, la intención era apostar a los juegos educativos.

Por otra parte, Eduardo Grampín, director de la carrera de Ingeniería en Computación, informó que en la facultad cuentan con “asignaturas que dan habilidades para programar videojuegos”. Con estas herramientas hubo estudiantes y egresados crearon este tipo de productos de entretenimiento, sobre todo para dispositivos móviles.

También existen iniciativas privadas. La academia A+, dirigida por Fernando Sansberro, quien a su vez comanda la empresa Batoví Games, impulsa una carrera de dos años. Promete que al finalizar dos semestres el alumno es capaz de hacer un videojuego 3D.

EL MUNDO. La realidad de los videojuegos a nivel internacional, tanto en cuanto a capita-



Aprendiz. María Abrosóni se licenció en desarrollo de videojuegos y hoy integra el cuerpo docente.

LEONARDO CARRERO

MADE IN URUGUAY

Kingdom Rush

Ironhide Games creó el videojuego uruguayo más exitoso. La segunda parte de la saga *Kingdom Rush Frontiers* llegó a ocupar el puesto número 1 del ranking de descargas, superando a aplicaciones como WhatsApp y Facebook.

Bullet Boy Este título hecho por *Pomelo Games* ganó la octava edición del Concurso Nacional de Videojuegos y accedió a la GDC, la conferencia de videojuegos más importante del mundo.

Frog Orbs Creado en 2012 por *Ballpit Monster*, logró más de 300.000 descargas a solo 30 días de que fue lanzado al mercado. Hoy tiene más de 500.000 descargas.



Leyendas de Ooo

Llegó a estar entre las cinco aplicaciones más descargadas durante una semana en 2012. Lo diseñó la compañía uruguayo *Powerful Robot*, la empresa es de Gonzalo Frasca, el máximo referente de la industria uruguayo de los videojuegos.

Bicentenario La empresa *Trojan Chicken* llegó a desarrollar uno de los pocos títulos relativos al país. Se llama “1811: El juego del bicentenario”, se pudo disfrutar en las XO.

Hidden Express

Este videojuego, disponible en la red social Facebook fue realizado por la firma *Kef Sensei* y, en cuatro meses, conquistó a cuatro millones de usuarios.

Ingenio

Esta plataforma, que brinda recursos y herramientas para apoyar a emprendedores locales, abrió un concurso para incubar a empresas uruguayas vinculadas al negocio de los videojuegos. En total se presentaron nueve proyectos.

les invertidos como en cuanto a profesionales involucrados, justifica estas apuestas académicas que han aparecido en los últimos años de la mano de jóvenes profesionales como Abrosóni.

A modo de ejemplo, para 2017, la industria del videojuego alcanzará un valor de 100.000 millones de dólares, según un informe de Digital Capital, una compañía que se dedica a estudiar el área.

“Es el sector del entretenimiento más grande del mundo. Es superior a la del cine y a la música juntos”, señaló a El País Álvaro González, integrante de la Mesa Nacional de Videojuegos, que integra el Ministerio de Industria y la Cámara de Tecnologías de la Información.

En este sentido, Uruguay le va asignando importancia al tema. Si bien es una industria muy prematura, existen ya 70 personas que se definen como “desarrolladores de videojuegos”.

Lo que más hace falta es formación en el área, aseguran referentes locales. Es lo que puede llegar a “sostener” al rubro, agregó González, quien es docente y también dirige *Kef Sensei*, una compañía que tiene siete años en el mercado.

El especialista explicó que los profesionales de esta disciplina son como los guionistas o los directores de una película. “Son los que realmente piensan el juego y definen las características para que logre sus objetivos”, puntualizó González.

Incluso, para algunos es más difícil esto que crear un largometraje: “En el cine, la historia puede ir para adelante y para atrás, pero es siempre lineal; tiene un principio y un final. Un videojuego, en cambio, puede tener muchos finales”, agregó Rafael García, director de Ingenio, una incubadora de empresas que suele asesorar a iniciativas del rubro.

Crear un videojuego en Uruguay lleva al menos un año y las inversiones rondan entre los US\$ 50.000 y los US\$ 150.000, afirmó González. Una buena idea y un buen diseño no alzan. Planificar una estrategia de marketing y pensar cómo se va a monetizar es “vital”. “Quizás el juego ya lo tenés pronto y eso te lleva meses y meses”, dijo González.

Llegar a hacer un juego como el GTA V, título que requirió US\$ 50 millones, es “imposible”, según González. Pero la industria local es pujante y ambiciona con crecer.

Las cifras

150

Son los miles de dólares que se invierten como máximo en un videojuego local.

100

Son los miles de millones de dólares que alcanzará la industria global en 2017.