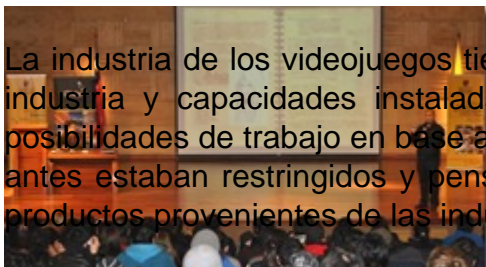




## Seminario "Video Juegos Exportación y Desarrollo" potenciará desarrollo independiente de profesionales

### Descripción

default watermark



La industria de los videojuegos tiene alta capacidad creativa, rompiendo con la estacionalidad de una industria y capacidades instaladas de alto costo, gracias ello, profesionales cuentan con nuevas posibilidades de trabajo en base a las nuevas tecnologías, lo que les permite acceder a mercados que antes estaban restringidos y pensar en mercados globales, que a su vez permiten no sólo exportar productos provenientes de las industrias creativas, sino también reactivar economías locales.

Todos estos factores positivos de la industria de los videojuegos, fueron abordados en el Seminario "Video Juegos Exportación y Desarrollo", organizado por las Escuelas de Diseño e Ingeniería Civil en Computación e Informática de la Universidad Mayor en conjunto con ProChile, oportunidad en la que expertos en la materia aportaron distintas visiones sobre una industria internacional que está moviendo la creatividad de profesionales chilenos.

En el seminario se profundizó en la forma en que ProChile fomenta el trabajo de diseñadores y profesionales vinculados al desarrollo de videojuegos, a través de su red de 55 oficinas comerciales, las que entregan apoyo logístico e información comercial a desarrolladores, para que sepan cómo llegar adecuadamente al mercado y puedan tener mayor rentabilidad de la inversión que pueden hacer, generando así todos los encadenamientos para que aprovechen fondos públicos e inversiones. Así lo dio a conocer Fanny González Coordinadora Nacional de Industrias Creativas y Videojuegos del Departamento de Comercio de Servicios de ProChile, "nosotros hemos estado apoyando a la industria del videojuego desde el 2010, porque consideramos que es innovadora, creativa y exporta talento, por lo que apoyamos el proceso de exportación que requieren y la participación en una de las ferias más importantes de videojuegos, GEC 2012, en la que fuimos el único país latinoamericano presente, lo que les permitió realizar negocios y tener perspectivas de negocios a mediano plazo".

Es así como el área de videojuegos por medio de su desarrollo, ha permitido mostrar opciones a los nuevos profesionales, reteniéndolos en La Araucanía para que realicen sus procesos creativos. Hay una cuna de buenos profesionales y las universidades están trabajando en su formación, esto genera una posibilidad de desarrollo laboral de valor agregado donde está aplicado el conocimiento y la tecnología. Por ello, estamos dándoles a los futuros profesionales una oportunidad para que se desarrollen en la región sin la necesidad de tener que trasladarse a Santiago o a otras ciudades, así potenciamos un sector que tiene grandes posibilidades a nivel internacional», expresó Hugo Navarrete Director Regional de ProChile.

Al respecto Gonzalo Aguilar Director Escuela de Diseño Universidad Mayor afirmó, «esta industria tiene particularidades que hacen que los diseñadores tengan muchas oportunidades de negocios asociados a la industria de los videojuegos. El alto uso del capital humano avanzado, permite que nosotros nos podamos posicionar desde el punto de vista del diseño, ya sea en la producción, desarrollo de personajes, animación y otras áreas como el sonido, que el diseño ve tangencialmente, y que hoy se abre como un campo de desarrollo profesional con amplias expectativas para el futuro».

Considerando el crecimiento a nivel internacional de los videojuegos, Chile debe aprovechar esta nueva área de desarrollo, aún cuando el posicionamiento es insipiente y existen restricciones de financiamiento. En este marco, hay que crear oportunidades que se transformen en vitrinas para los profesionales. Así lo hicieron desde el ámbito académico profesores de diseño de la Universidad de Chile, quienes desde el proyecto académico Taller Multitask, que se impartía para estudiantes de cuarto año de diseño de esa casa de estudios, crearon el primer concurso de videojuegos chileno Worldmakers.

En su exposición, Jacob Bustamante diseñador y docente de la Universidad de Chile, se refirió a la forma en que trabajaron para dar vida al concurso, percibiendo que la academia estaba atrasada con respecto al valor de los videojuegos, que había poco conocimiento y valoración de la industria en comparación con lo que se estaba realizando internacionalmente. «Como equipo docente y carrera queremos hacer un buen producto de diseño, además la industria de videojuegos significaba una industria laboral para cada uno de nosotros, por lo que el evento buscó en Chile oficializar el rubro y la disciplina de los videojuegos generando una plataforma para creativos desconocidos», comentó Jacob Bustamante.

## **Creadores regionales**

Ante el desarrollo de esta nueva industria creativa, diseñadores locales también han trabajado en proyectos personales, este es el caso de Daniel Bernal y Carlos Valenzuela, docentes de la Universidad Mayor, que expusieron sus experiencias exitosas, las que logran motivar a jóvenes diseñadores para que por medio de la autogestión de sus productos den a conocer su talento y logren exportar sus creaciones.

Por más de 4 años Daniel Bernal ha trabajado en el proyecto personal «La Plaga», obra que si bien está basada en un sueño como diseñador, cuenta con alta calidad para circular por todo el mundo. A través de la investigación, en su croquera ha creado personajes que forman parte de un libro, que ya cuenta con una editorial para ser lanzado el 2013, y que como el bien dice, puede evolucionar hacia un videojuego.

Por su parte Carlos Valenzuela contó su experiencia en ilustración, técnica en la que comenzó a trabajar después de titularse y con la que pudo dar a conocer su trabajo creativo, más allá del limitado mercado nacional de ese entonces. Así a través de la creación de un portafolio, realizó productos para HBO, la ilustración para el videojuego Risen, entre otras creaciones, por lo que enfatizó en que el uso de internet es clave para la difusión del trabajo creativo.

El apoyo que hoy tiene la industria de los videojuegos y los emprendimientos personales que han logrado darse a conocer en el mundo, permiten afirmar que en el futuro, creadores locales tendrán más oportunidades de posicionar sus creaciones a nivel internacional y a vez, desarrollar un sector productivo que beneficiará a la región.

### **Categoría**

1. Actualidad

### **Etiquetas**

1. desarrollo
2. exportación
3. Seminario
4. Temuco
5. universidad mayor
6. video juegos

*default watermark*

### **Fecha de creación**

domingo, 17 junio, 2012 a las 12:00

### **Autor**

admin