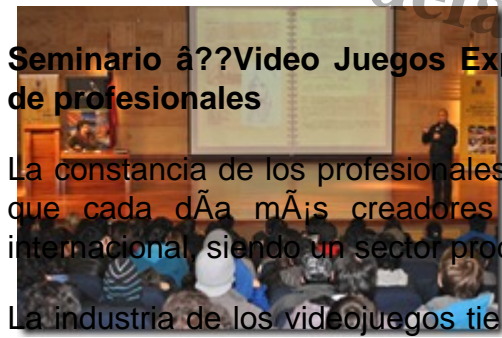




U. Mayor y ProChile trabajan por el desarrollo local

Descripci3n



Seminario "Video Juegos Exportaci3n y Desarrollo" • potenci3 desarrollo independiente de profesionales

La constancia de los profesionales y el insipiente apoyo para el desarrollo de productos, ha permitido que cada dÃa mÃs creadores tengan oportunidades para dar a conocer su trabajo a nivel internacional, siendo un sector productivo emergente.

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 tecnologÃas, lo que les permite acceder a mercados que antes estaban restringidos y pensar en mercados globales, que a su vez permiten no sÃlo exportar productos provenientes de las industrias creativas, sino tambiÃn reactivar economÃas locales.

Todos estos factores positivos de la industria de los videojuegos, fueron abordados en el Seminario "Video Juegos Exportaci3n y Desarrollo", organizado por las Escuelas de DiseÃo e IngenierÃa Civil en Computaci3n e InformÃtica de la Universidad Mayor en conjunto con ProChile, oportunidad en la que expertos en la materia aportaron distintas visiones sobre una industria internacional que estÃj moviendo la creatividad de profesionales chilenos.

En el seminario se profundiz3 en la forma en que ProChile fomenta el trabajo de diseÃadores y profesionales vinculados al desarrollo de videojuegos, a travÃs de su red de 55 oficinas comerciales, las que entregan apoyo logÃstico e informaci3n comercial a desarrolladores, para que sepan cÃmo llegar adecuadamente al mercado y puedan tener mayor rentabilidad de la inversi3n que pueden hacer, generÃndose asÃ todos los encadenamientos para que aprovechen fondos pÃblicos e inversiones. AsÃ lo dio a conocer Fanny GonzÃlez 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 exportaci3n que requieren y la participaci3n en una de las ferias mÃs importantes de videojuegos, GEC 2012, en la que fuimos el

Único paÍs latinoamericano presente, lo que les permiti³ 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 formaci³n, 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 regi³n sin la necesidad de tener que trasladarse a Santiago o a otras ciudades, asÍ potenciamos un sectores que tiene grandes posibilidades a nivel internacional•, expres³ Hugo Navarrete Director Regional de ProChile.

Al respecto Gonzalo Aguilar Director Escuela de Dise±o Universidad Mayor afirm³, •esta industria tiene particularidades que hacen que los dise±adores 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 dise±o, ya sea en la producci³n, desarrollo de personajes, animaci³n y otras Áreas como el sonido, que el dise±o 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 dise±o de la Universidad de Chile, quienes desde el proyecto académico Taller Multitask, que se impartÍa para estudiantes de cuarto a±o de dise±o de esa casa de estudios, crearon el primer concurso de videojuegos chileno Worldmakers.

En su exposici³n, Jacob Bustamante dise±ador y docente de la Universidad de Chile, se refiri³ 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 valoraci³n de la industria en comparaci³n con lo que se estaba realizando internacionalmente. Como equipo docente y carrera queremos hacer un buen producto de dise±o, ademÁs la industria de videojuegos significaba una industria laboral para cada uno de nosotros, por lo que el evento busc³ en Chile oficializar el rubro y la disciplina de los videojuegos generando una plataforma para creativos desconocidos•, coment³ Jacob Bustamante.

Creadores regionales

Ante el desarrollo de esta nueva industria creativa, dise±adores locales tambiÁn 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 dise±adores para que por medio de la autogesti³n de sus productos den a conocer su talento y logren exportar sus creaciones.

Por mÁs de 4 a±os Daniel Bernal ha trabajado en el proyecto personal •La Plaga•, obra que si bien estÁ basada en un sue±o como dise±ador, cuenta con alta calidad para circular por todo el mundo. A través de la investigaci³n, en su croquera ha creado personajes que formarÁn 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.



Rodrigo Díaz, Carlos Valenzuela, Consuelo Rivas, Mario Ruíz



Cristian Bustos, Emilio Muñoz, Gonzalo Aguilar



José Antonio Abarzúa, Nicolás Bravo, Juan José Poblete



Gianina Miranda, Fernando Becerra, Juan Fernández



Sebastián Díaz, Gonzalo Cea, Jorge Gálvez, Félix Vilches



Francisco Samain, Susana G3mez, Bruno Di Carlo, V3ctor Ojeda



Niksa Ebersperger, Martiza Dieguez, Camilo Mora



Rodrigo DÃ±az, Daniel Bernal, Emilio MuÃ±oz, Cristian Bustos



Pablo Cárdenas, Teobaldo Araya, Pamela Rojas



Marco ChandÁa, Fanny GonzÁlez, Gonzalo Aguilar, Hugo Navarrete



Carlos MÃ©ndez, Carlos Valenzuela, Daniel Bernal, Rodrigo DÃ¡az

CategorÃ­a

1. Cultura y EspectÃ¡culos

Etiquetas

1. diseÃ±o
2. pro Chile
3. profesionales
4. u. Mayor
5. video juegos

Fecha de creaciÃ³n

lunes, 18 junio, 2012 a las 16:28

Autor

admin