



Compartió con pares de alto nivel mundial

Penquista presentó proyectos de animación digital y videojuegos en Estados Unidos

Felipe Quezada, profesor de Animación Digital de la USS, Concepción, representó a la Región en la Game Developers Conference (GDC) 2025.

"Fue una experiencia muy enriquecedora. Estuve en el corazón del desarrollo de videojuegos y pude mostrar lo que estamos haciendo desde Chile con alto nivel".

Las palabras de Felipe Quezada, docente de la carrera de Animación Digital de la Universidad San Sebastián, se escuchan colmadas de orgullo, también de felicidad por la experiencia vivida en el país del norte, en el marco de una instancia que actualmente tiene un mayor espacio que el propio cine y todo lo que implica su industria actualmente.

Quezada viene llegando de participar en la Game Developers Conference (GDC), una de las instancias más relevantes a nivel mundial para el desarrollo de vi-

deouegos, innovación digital y tecnologías de naturaleza inmersivas, tan en boga actualmente.

En cierta forma, según explica el profesor penquista, estuvo en algo así como el epicentro de la industria tecnológica global en esta área de desarrollo.

El evento, realizado en San Francisco, congregó a miles de profesionales, empresas y universidades vinculadas a áreas como la animación 3D, la inteligencia artificial, la realidad virtual y motores gráficos.

ABRIR POSIBILIDADES

En este contexto, Felipe Quezada, quien además dirige el estudio Bitplaycl, presentó videojuegos y simuladores desarrollados en Chi-



Felipe Quezada tuvo la oportunidad de compartir con muchos pares en la conferencia, en Estados Unidos.

le, con el objetivo de abrir nuevas redes de colaboración e inversión internacional con nuestro país y, lógicamente, región.

Es así, que durante su participación en la instancia norteamericana, exhibió dos videojuegos de realidad virtual, simuladores y otros servicios digitales diseñados en conjunto con empresas locales. Ello lo hizo ante representantes de compañías destacadas de este medio como Epic Games, Unity, Unreal Engine, Blender y Maya.

"Chile no sólo exporta cobre. También exporta servicios digitales. Y es clave que desde las universidades impulsemos esa conexión con el mundo", afirmó el académico local.

Quezada también participó en workshops técnicos junto a referentes de la industria como Nintendo, Sony y Microsoft. De este modo, comentó, pudo "acceder a herramientas y tendencias", que marcan el futuro de este sector del entretenimiento.

De alguna manera, dijo, la participación en este tipo de encuentros, también abre oportunidades concretas para estudiantes que buscan insertarse en el mercado global. Destacó, de este modo, y según pudo constatar, que varios asistentes llegaron becados, y que existen numerosas instancias internacionales donde es posible postular con proyectos o portafolios.

"Conoci alumnos chilenos que fueron becados al 100%. Hay fe-

Presentó dos videojuegos de realidad virtual, simuladores y otros servicios digitales diseñados en conjunto con empresas locales.

¿Qué es Bitplay?

Es un estudio de diseño y desarrollo de proyectos y servicios con nuevas tecnologías, con más de 12 años, en diseño digital, videojuegos, animación 3D, diseño y contenidos.

rias, festivales y concursos que pueden abrir puertas reales. Sólo hay que estar atentos y animarse a postular", comentó el académico motivando así para estar presente en este tipo de encuentros.

A ello sumó otros espacios, para la industria como la Gamescom (Alemania y Brasil), las Game Jams internacionales y las plataformas de exhibición online, ideales para dar a conocer el trabajo de nuevos talentos.

"Hay que estar atentos a estas oportunidades. Salir, compartir, competir, postular: todo eso forma parte de la formación hoy en día", aseguró, señalando que esto ayuda a entrelazar el desafío de seguir impulsando desde las aulas un puente real entre el talento local y los espacios donde se define el futuro de la industria creativa a nivel global.