

Edgardo Mora Cerda
 edgardo.mora@diarioconcepcion.cl

REALIZA COLABORACIÓN EN EL DISEÑO DEL MINOR

Experto internacional de la industria de videojuegos: “Hoy se los percibe como un servicio”

En la región del Biobío han ido tomando fuerza encuentros de comunidades que disfrutan de los videojuegos. Incluso, existen verdaderas competencias deportivas virtuales con sus propias reglas donde, por ejemplo, participan equipos conformados por alumnos de Ingeniería de la Universidad de Concepción, entre otros.

Adicionalmente, existen emprendimientos regionales en el área de los videojuegos que están siendo exitosos en la obtención de inversión como es el caso de Ricardo Flores, Ingeniero Civil Industrial UdeC y gerente de operaciones de Bodydefense, del área de videojuegos educativos y uno de los emprendimientos ganadores del 7th Gear Challenge by Cris Klaus 2023, y el primer equipo en Latinoamérica en avanzar a una segunda instancia, luego de lograr más de 12 mil dólares en ventas al año.

Es en este contexto resulta relevante la colaboración que realiza actualmente José Pablo Zagal, profesor de videojuegos de la división de juegos de la Universidad de Utah, con la Universidad de Concepción.

Zagal es chileno, diseñador de videojuegos y Full Professor, Division of Game, College of Architecture and Planning, University of Utah, Estados Unidos quien actualmente colabora en el diseño del próximo Minor en Videojuegos, de la Facultad de Ingeniería UdeC.

El especialista imparte cursos sobre diseño y análisis de videojuegos y cuenta con más de 15 años de experiencia y ha supervisado múltiples proyectos estudiantiles galardonados donde muchos de sus exalumnos trabajan en estudios de videojuegos de renombre.

¿En qué consiste su colaboración en el diseño del próximo Minor en videojuegos que está realizando con la UdeC?

-Lo que busca la Facultad de Ingeniería de la UdeC es ampliar las posibilidades académicas para los alumnos. Darles nuevas avenidas para proyecciones profesionales, es decir, están desarrollando una cantidad de Minor, que viene a ser como una especialización pero no necesariamente dentro de una misma carrera, por ejemplo, puede ser una especialización transversal de un ingeniero informático con una especialización en videojuegos o un ingeniero informático con una especialización en biología, en humanidades o arte, entre otros. Así también un biólogo con conocimientos en computación podría trabajar muy bien en bioinformática

Académico de la Universidad de Utah estuvo en la UdeC. La casa de estudios local sabe de experiencias en este tipo de especialidades.

ca o biotecnología pero también puede ser un Minor por intereses personales con un ingeniero informático con una especialización en música.

¿Cuál es el modelo de negocio de la industria de videojuegos actualmente?

-Son varios los que están compitiendo, quizás la transición más importante que se ha dado es de concebir el videojuego como producto que pasa a ser un servicio, ya que hoy se los percibe como un servicio. Si bien antes uno hacía un juego, salía a la venta, se vendía y luego, uno

ojalá recuperaba el dinero para hacer el siguiente, pero además, hoy día se percibe al videojuego como un servicio y una vida más larga. Entonces, uno puede hacer una inversión importante inicialmente, pero, luego, ese videojuego debe existir, por lo menos, entre 5 y 6 años, donde se sigue monetizando a través del desarrollo.

-En lo laboral, ¿cómo están los empleos para los recién salidos de la carrera de videojuegos?

-Está difícil, hay muchas empresas que están reduciendo personal, en nuestro caso (Universidad de Utah) tenemos muy buenas relaciones con la industria local, con em-

presas locales quienes están todos esperando que finalice el ciclo de baja para comenzar a contratar gente nuevamente es por eso que hay mucha incertidumbre y nerviosismo de parte de los alumnos pero también se han dado cuenta que los conocimientos y habilidades adquiridas son utilizables en otros ámbitos donde varios han terminado en industrias relacionadas como empresas de marketing que desarrollan campañas interactivas o la industria médica o educacional o en el ámbito militar para el entrenamiento de profesionales y esas cosas.

¿Cuánto puede ganar un especialista chileno en la industria del videojuego?

-Con el aumento del trabajo remoto que veo mucho con mis alumnos y exalumnos que estando en una ciudad se dan cuenta que pueden obtener trabajo en Europa u otras partes en EE.UU. Entonces, en ese sentido, me gustaría saber si hay profesionales chilenos que están trabajando en la industria de videojuegos para el extranjero donde supongo que ahí los sueldos deben ser competitivos. También, sé que hay muchas empresas que ajustan los sueldos según la realidad local, entonces, si se vive en una ciudad más barata el sueldo puede ser un poco reducido y viceversa. En este sentido, quizás, Chile tiene un poco de ventaja respecto de algunos países europeos o quizás dentro del mercado de EE.UU.

¿Desde la perspectiva comercial, los videojuegos desde Biobío y el país tienen posibilidades de éxito?

-Es interesante lo que está haciendo la UdeC en el sentido de generar

una base donde hay una percepción, dado los encuentros y competencias que se generan en esta zona en relación a los videojuegos, que son algo valioso e importante. Además, van surgiendo comunidades y una masa crítica como, por ejemplo, que están en las universidades. Otro factor de mejora pueden ser apoyos de los Gobiernos como ocurre en otros países en el sentido de fomentar la industria a través de la reducción de impuestos o proveyendo de espacios o infraestructura como un works space con computadores conectados y espacios para oficinas y la realización de reuniones.

OPINIONES

Twitter @DiarioConce
 contacto@diarioconcepcion.cl

