

VIDEOJUEGOS

GGJ: otra forma de aprender

En un nuevo Global Game Jam, decenas de profesionales de los videojuegos se reúnen en la Torre de las Telecomunicaciones para crear un producto inédito y original en solo 48 horas, mientras en otras tantas ciudades del mundo sucede lo mismo. En el lanzamiento del evento, Gonzalo Frasca, catedrático de Videojuegos en la Universidad ORT, dijo que el GGJ no es un concurso, sino un espacio donde "se va a aprender y a hacer cosas". "El premio más grande es salir en 48 horas con un videojuego pero además con la experiencia de haber conocido gente que viene a aprender y a ayudarse; eso es una de las cosas que va cambiando nuestra idea de educación".



Gracias al apoyo de la Universidad ORT Uruguay y Antel se realiza, desde este viernes al domingo, la segunda edición del Global Game Jam (GGJ) en Uruguay, el encuentro de aficionados de todo el mundo que trabajan en la creación de nuevos videojuegos durante 48 horas de continuo.

Con una consigna en común, que se da a conocer simultáneamente en todas las sedes, el objetivo del GGJ se centra en el desarrollo de videojuegos en forma colaborativa, buscando promover la creatividad y compartir diversas experiencias y expresiones de todos los participantes del mundo. La actividad permite explorar el proceso de desarrollo de los videojuegos desde distintas actividades: la programación, el diseño interactivo, la narrativa, la expresión artística.

En el lanzamiento del evento, el catedrático en Videojuegos de la Universidad ORT Uruguay, PhD Gonzalo Frasca, dijo que "esto no es un concurso, es una cosa bastante hippie: se viene a aprender y a hacer cosas. El premio más grande es salir en 48 horas con un videojuego pero además con la experiencia de haber conocido gente que viene a aprender y a ayudarse; eso es una de las cosas que va cambiando nuestra idea de educación".

Frasca contó que cuando empezó en esta industria, hace 14 años, "jamás" pensó que iba a ver en Uruguay cómo se gradúan jóvenes profesionales en el rubro de los videojuegos. "Este año la carrera de la ORT va a tener sus primeros egresados en Animación y Videojuegos", indicó.

"Una de las cosas buenas que tiene la bonanza económica que ha tenido Uruguay, es que uno se da cuenta que trabajar por dinero no es lo único que uno vino a hacer a esta tierra; sino también para hacer cosas, construir, en el caso de los videojuegos con entretenimiento pero también con creatividad artística, y tener un trabajo comprometido con los demás y uno mismo", comentó el profesional. "Un videojuego no es solamente estar sentado frente a una computadora sino es estar pensando en el otro, en qué cosas quiere, ingeniárselas y crear cosas desde cero".

En conversación con In situ, recordó al edición 2012. "El año pasado tuve el honor de ser keynote del evento a nivel global, junto a Will Wright (diseñador de Los Sims y Sim City) y John Romero (co-creador del Doom)", recordó. "En 2012 hubo más de 10.000 participantes, lo cual es enorme".



Frasca resumió: "Es una manera muy especial de aprender durante un fin de semana. Mucha gente pasa todo el fin de semana en la Torre de Antel, otros van a sus casas, duermen unas horas y vuelven. Pero lo más importante es que hay gente que sabe mucho y poco, gente especializada en un tema y otra en otros. Hacer un juego en un par de días es todo un desafío y uno podría sentir que es imposible si no fuera porque sabe que hay otras 10.000 personas en todo el planeta peleando por lo mismo: aprender a hacer videojuegos y crear experiencias para compartir con otros".

Por su parte, el ingeniero Eduardo Hipogrosso, decano de la Facultad de Comunicación, dijo en el lanzamiento que "hablar de videojuegos hoy en día no le resulta extraño a nadie. Un videojuego no es solamente un juego: es lo que hoy compone una industria que está ocupando profesionales que trabajan, por supuesto, para el entretenimiento, pero también trabajan para la ciencia, para la educación".

"Uruguay desde hace tiempo tiene ya una industria que viene creciendo", agregó. "Desde la Universidad ORT creemos haber contribuido a ello con una de las primeras Licenciaturas que hay en Latinoamérica".

Carolina Cosse, presidenta de Antel, manifestó que "Uruguay es conocido en el mundo por muchas cosas, por el fútbol, claro, es cada vez más conocido por los videojuegos".

"Tenemos un gran compromiso social con la educación: esto se logra con trabajo, con creatividad y con mucho compromiso", agregó.

El GGJ 2013 durará 48 horas, comenzando el viernes 25 de enero, a la misma hora en todas las sedes del mundo, hasta el domingo 27. En Uruguay dará inicio a las cinco de la tarde en la Sala Interactiva de la Torre de las Telecomunicaciones de Antel (Guatemala 1075).

Se presentará un breve video de asesoramiento por parte de los principales desarrolladores de juegos y luego se develará la consigna, hasta ese momento secreta, para que en todo el mundo se propongan juegos sobre el mismo tema.

En la edición del 2012, la primera en que se participó desde Uruguay, hubo 242 entidades en 47 países y se crearon más de 2000 juegos en un solo fin de semana, lo que fue un récord mundial Guinness.

[Sitio oficial del evento.](#)

Me gusta 1 | Twittear +1 0

AA Aumentar tamaño de texto
AA Disminuir tamaño de texto
Imprimir artículo
Recomendar
Compartir

MIRAR Y LEER

- » Diseño | ¿Cómo se ilustra un clásico?
- » Modas | Comunicación de moda SS13
- » Publicidad | El robo que se convirtió en publicidad
- » Animación y videojuegos | Un videojuego, todos los personajes de Disney y Pixar

[Ver todos](#)

EL MUNDO DE LOS MEDIOS

- » Periodismo | La foto falsa de Hugo Chávez, las tardías disculpas de El País y la versión de El Mundo
- » Videojuegos | Atari se declara en bancarrota en Estados Unidos
- » Audiovisual | De la serie al cómic
- » Audiovisual | La cuarta película de Álvaro Buela

[Ver todos](#)

CON FIRMA



Por Agustín Courtoisie
Argumentos bioéticos sobre la despenalización del aborto en Uruguay

Todos los columnistas



GALERÍA DE FOTOS



CALENDARIO

2013 Enero

25 26 27 28 29 30 31

LUNES 28

No existen eventos para la fecha seleccionada.

0 / 0 4

Voz propia

blog/in

Montevideo COMM

Deja tu comentario

Alias Correo electrónico

Comentario



Cambiar imagen Escribe el texto de la imagen

Agregar comentario

Últimas Noticias

- » La objetividad no es un problema; si la deshonestidad intelectual del periodista
- » Cora Groppo: "el hacer es de diseñador"
- » Claves para presentar un juego

Últimas Entrevistas

- » Ramona, el tejido de la bisabuela
- » "Con Cars siento que he dado algo a la cultura pop americana"
- » Rescatar "ejemplos de vida" en televisión

Últimos Trabajos de Estudiantes

- » Décimo Rock & pop
- » Dirigiendo tu cerebro reptil
- » Nunca es tarde
- » Electroshock

Eventos y oportunidades

- » Llamado a proyectos radiales
- » Convocatoria al Salón Design
- » Becas para investigar violencia
- » Introducción al lobbying
- » Documentales por AJ Jazeera