

# GLOBAL GAME JAM EN LA UNIVERSIDAD ORT

“DISTINTAS CABEZAS HACIENDO COSAS INTERESANTES”

En su cuarta edición, gracias al apoyo de Antel y de la Universidad ORT Uruguay, el Global Game Jam sumó a Montevideo como una de sus sedes. Así, 30 uruguayos se animaron a desafiarse a sí mismos: tenían solo 48 horas para crear un videojuego, en base a una consigna que se les dio en el momento. Se crearon siete videojuegos en la sede uruguaya, que ya están disponibles para descargar gratis. “Esto muestra que podemos estar a la par de otros países, hay varios juegos que se hicieron acá que están a la par de los mejores de otros países”, destacó Gonzalo Frasca, uno de los responsables de que el evento haya llegado a Uruguay.

La Sala Interactiva de la Torre de las Telecomunicaciones de Antel fue la sede para los entusiastas del videojuego que se inscribieron a la primera edición del Global Game Jam (GGJ) en Uruguay. Es que no solo programadores y diseñadores podían participar: también lo hicieron creativos, músicos y aquellos a los que simplemente les interesa el área. “No es un concurso, es simplemente ponerse a trabajar juntos para aprender nuevas tecnologías, mezclando gente que es profesional de la industria con algunos que están aprendiendo, estudiantes o amateurs, independientes o que trabajan en empresas más grandes de videojuegos”, comentó Frasca al inaugurar el evento.

Gonzalo Frasca es PhD en Videojuegos, director creativo de Powerful Robot, además de Catedrático de Videojuegos de la Universidad ORT Uruguay. Ha creado juegos para Disney, Pixar, Cartoon Network y Warner Bros. Este año, en el debut de Uruguay en el GGJ, fue uno de los cinco oradores mundiales. “Es un honor enorme para mí ser uno de los conferencistas de este año”, comentó el uruguayo en su columna de CNN, “más aun teniendo en cuenta que estaré acompañando a Will Wright (creador de Los Sims y Sim City), Brenda Brathwaite (diseñadora de Wizardry) y John Romero (diseñador de Doom) y Baiyon (artista de PixelJunk Eden)”.

“Hoy por hoy, apoyar los videojuegos significa apoyar una profesión del futuro”, sostuvo Eduardo Hipogrosso, Decano de la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad ORT Uruguay. “Cuando pensamos en una Licenciatura en Animación y Videojuegos, una carrera inexistente en Uruguay, no teníamos dudas que tenía proyección en todas las



“Gonzalo Frasca, PhD en Videojuegos, Director Creativo de Powerful Robots y Catedrático de Videojuegos en la Universidad ORT”.

generaciones de niños, esos que empiezan a pensar, en algún momento de su vida, que la tecnología los va a acompañar en su vida profesional”.

A modo de evaluación del GGJ, Frasca destacó que todos los equipos terminaron sus juegos, “lo cual es genial”. Remarcó que el nivel creativo y técnico fue muy bueno. “Varios participantes son veteranos, ya sea profesionales de empresas y/o participantes en el concurso de videojuegos. Eso ayudó, pero el entusiasmo de muchos que recién comenzaban ayudó toneladas también”.

“Eventos como estos, sumados a otros como el Concurso Nacional de Videojuegos y a la Licenciatura en Animación y Videojuegos de la Universidad ORT Uruguay, realmente hacen que cada vez sea más fácil para más gente tener acceso a la tecnología”, consideró Frasca. “Y no quiero ni pensar en la década que viene gracias al Plan Ceibal: poder ver la creatividad de la tecnología y de las artes, unidas en juegos, para que la gente viva más feliz y se divierta un poco”.