

Licenciatura en Animación y Videojuegos

El 22 de setiembre la Universidad ORT presentó la Licenciatura en Animación y Videojuegos. El objetivo de esta carrera innovadora en nuestro país, es impulsar la profesionalización de una industria que crece exponencialmente a nivel mundial. El Coordinador Académico de la licenciatura es el Lic. Alejandro Erramún.

Las empresas y productoras de animación y videojuegos reclaman profesionales de primer nivel para continuar desarrollándose. Si bien hoy en Uruguay existen quienes realizan este trabajo de forma freelance, no están organizados y en muchos casos tampoco tienen los recursos (tecnológicos y humanos) para generar proyectos a gran escala, que requieren –además– de una importante inversión. “Quizás acá lo que tenemos son empresas unipersonales que participan de equipos de trabajo que están en el exterior, trabajando de forma freelance”, dijo a los presentes el Decano de la Facultad de Comunicación y Diseño, Ing. Eduardo Hipogrosso. El Decano planteó que Uruguay está conectado digitalmente, que tiene buena materia prima para trabajar, y que ha comenzado a haber fondos para emprendedores, “pero hay algo que no hace que la industria explote como lo hizo en su momento el audiovisual; la profesionalización es el factor que está faltando”. También señaló que la carrera tiene inserción laboral en una “industria multimillonaria” que en el mundo “es mayor que la industria del cine de Hollywood y de la música juntas”. En relación a la situación uruguaya, dijo que “desde principios de este siglo hemos tenido una demanda en crecimiento que se pudo comprobar luego de una medición en estudios de mercado realizados entre 2001 y 2006. En ellos se constató que el área de la animación y los videojuegos había crecido 270%”. Por otro lado, esta licenciatura que tiene proyección local e internacional, apunta a formar diseñadores polifacéticos que puedan elaborar productos de contenido lúdico, audiovisual e interactivo. El Plan Ceibal, la televisión digital y la telefonía móvil de última generación, son algunos de los medios que necesitarán complementarse con ellos. Para el Ing. Hipogrosso,

quienes egresen de esta carrera podrán realizar proyectos de gran escala que no sean solamente artísticos. “Un videojuego puede ser una operación al corazón, porque puede entrenar médicos para abrir un corazón; también puede ser un simulador que enseñe a volar sin necesidad de salir de la habitación”. “La formación sería a la que aspiramos en una carrera de esta naturaleza, está abocada a tener los recursos humanos que se utilizan en los países del primer mundo en este tema, para que sea creíble que un profesional que salga de esta carrera pueda trabajar a ese mismo nivel”, añadió el Decano.

Entre las materias que se encuentran en la carrera están: estudio del juego, diseño del juego, arte para el videojuego, programación y animación. Por su parte, el Lic. Erramún, remarcó la idea de que la facultad quiere “tener alumnos que creen proyectos no sólo artísticos sino también comerciales, para que se lancen al mercado mundial. Que sea una carrera que ayude al mercado a exportar productos creados con la sinergia que se produce entre diversas carreras”. Sobre el final del lanzamiento, el Decano informó que la universidad está embarcada en un proceso de colaboración con el Instituto de Artes de California - CalArts, “la mayor y más conocida escuela de animación del mundo”, que fue fundada en 1963 por los hermanos Roy y Walt Disney. En CalArts se formaron –por ejemplo– quienes crearon Pixar y Nickelodeon. Indicó que en este proceso fue fundamental el apoyo de la Embajada de Estados Unidos en Uruguay, que fue quien realizó los contactos.

“Esperamos que nuestros graduados puedan ir allí a hacer posgrados. Además, el año que viene vamos a tener profesores de CalArts trabajando con nosotros”, agregó.

