PRODUCTOS ENTRETENIMIENTO

Jugar, aprender y ganar

Por Pablo Piñeyro Octubre 17, 2015 05:00 TIEMPO DE LECTURA: 3 MINUTOS

-a +A 1

El Concurso Nacional de Videojuegos prepara su décima edición; es el escaparate para compartir enseñanzas y fomentar las nuevas ideas

En la búsqueda de promover el crecimiento de la industria nacional, Ingenio, ANTEL y la Universidad ORT convocan al 10º Concurso Nacional de Videojuegos y Software Educativo, evento que brinda la posibilidad de exponer creatividad y talento, como así también la oportunidad de afianzarse como profesionales en la materia.

Así lo relató Gastón Martínez, ganador en 2014 por su proyecto *VoidLight*, un *shooter* espacial enfocado en la acción y velocidad con estética retro futurista. "A partir del juego presentado en el concurso, nos formamos como empresa (...) La experiencia fue muy enriquecedora, hubo muchísimo aprendizaje", dijo a *Cromo*. Tras el concurso, Martínez y sus socios lograron incubarse como Light Arrow Games.

Para ejemplo basta mencionar a *Bullet Boy*, ganador en 2013 y desarrollado por Pomelo Games, que fue destacado en la tienda de aplicaciones de Apple y apareció en el cuarto lugar de la categoría semanal de *Best New Games* en Estados Unidos y como "Recomendación de los Editores" para América Latina y Caribe, la posición más destacada dentro de la tienda de Apple. Es la aventura de un niño que vive junto a su abuelo en una ciudad en las nubes y cuya forma de transporte es a través de cañones para sortear desafíos cada vez más complicados (pájaros, edificios, molinos y máquinas destructoras).

Bases

En esta edición podrán participar todas aquellas personas que presenten trabajos en las categorías de entretenimiento y de educación e inclusión social. La temática es libre. Los grupos no tienen tope de integrantes; solo quedan excluidos los equipos que obtuvieron el primer premio en 2013 y 2014.
Los trabajos, que podrán ser presentados hasta el día 31 de octubre a las 16 horas, podrán ser expuestos en una o varias plataformas. Los concursantes deberán especificar la propiedad del copyright de todos y cada uno de los elementos del trabajo (código, imágenes, sonido, video) y demostrar su derecho a utilizarlos.

Se exige además que los concursantes presenten un documento en el que detallen los elementos de terceros que integran el juego o simulación, incluso si son de derecho libre.

Los proyectos que sean desarrollados para plataformas móviles serán evaluados de forma favorable por el jurado.

A juicio de Martínez, "el desafío más grande a sortear es el de entregar un juego 100% terminado y pulido".

Paola Pitta, coordinadora de proyectos de Ingenio, explicó a *Cromo* que los trabajos presentados deben contener la máxima funcionalidad posible, a los efectos de evaluarse el nivel de detalle del videojuego. Los trabajos de educación e inclusión social, por su parte, no solo deben ser entretenidos sino aportar a la reflexión y la concienciación sobre problemáticas sociales.

Martínez agregó: "El Concurso Nacional de Videojuegos y Software Educativo es el evento más importante en la industria de videojuegos uruguaya, ya que también se realizan charlas que suman a la hora de aprender de las personas que están hace años en la industria".

Los premios

Los trabajos serán analizados por un jurado especializado integrado por un representante de la Universidad ORT, otro de Ingenio y un integrante de ANTEL, que seleccionará los premios en las dos categorías.

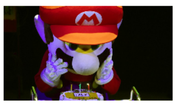
El primer premio en videojuegos es un pasaje ida y vuelta a San Francisco (Estados Unidos) y entrada al Game Developer Conference, el evento más importante a nivel internacional en la materia. La otra categoría será premiada con un viaje a Nueva York y entrada al festival Games for Change, el mayor evento de videojuegos de impacto social. Las inscripciones se realizan a través de un formulario que puede descargarse en la página Ingenio.org.uy.

Ver más | videojuegos | Concurso Nacional de Videojuegos

Notas Relacionadas

AVENTURAS

El Indiana Jones de los videojuegos



CLÁSICO

"Super Mario Bros" cumple hoy 30 años

LUMINI

Peces voladores y jugadores relajados

Populares de la sección

CAMPAÑA

¿Qué hace un PC?

Acerca del autor

Pablo Piñeyro

Informar un error en la noticia

Más Leídas

Hasta los astronautas se protegen cuando pasan sobre Uruguay

La mujer que enfrentó a Steve Jobs

El misterio de la estrella que desconcierta a los astrónomos

El "día después de mañana" está más cerca de lo que se cree

Los youtubers más ricos de 2015

Tweets Seguir

Cromo @CromoUY 16h

El hombre con un desafío: innovar con Android bit.ly/1X9ICW4 pic.twitter.com/mNGBQ1FYX

Twittear a @CromoUY

Recomendadas

REHABILITACIÓN

Del cine al Centro Teletón

El Laboratorio de Marcha utiliza la captura de movimientos para el diagnóstico de patologías

APPLE

La mujer que enfrentó a Steve Jobs

Joanna Hoffman fue su mano derecha pero su historia ha permanecido oculta

SOFTWARE

Office 2016: ¿Mejor que Google Drive?

Cinco trucos para aumentar la productividad al utilizar la nueva versión del paquete de Microsoft

DINERO

Bitcoin, ¿es el futuro?

Las transacciones con esta moneda virtual han crecido en los últimos años y se la considera una tecnología promisoria; ¿podrá convertirse en un método de pago universal?

POWERED BY: dos al cubo

CUAREIM 2052, C.P. 11.800
COPYRIGHT © 2015 EL OBSERVADOR | MONTEVIDEO - URUGUAY