



VIDEOJUEGOS

## Sofía Batteggazzore, uruguaya destacada entre 100 mujeres desarrolladoras de videojuegos

Con más de 15 años en el ambiente, fue destacada como una de las pioneras de principios de los 2000 en el libro *Women in gaming*.

BRUNO SCELZA  
Miércoles, 05 Diciembre 2018 15:15

Compartir esta noticia



Portada del libro Women in gaming: 100 professionals of play. Foto: Difusión.

La uruguaya Sofía Batteggazzore (51) fue destacada como una de las 100 mujeres pioneras en el desarrollo de videojuegos, según el libro *Women in gaming: 100 professionals of play* (Mujeres en el juego: 100 profesionales del juego), escrito por Meagan Marie, responsable de comunicación y redes sociales de la empresa Crystal Dynamics.

Consultada por El País, Batteggazzore dijo que se siente "muy emocionada" de haber sido incluida en la lista, "por el reconocimiento pero sobre todo por estar entre *mostras* que admiro profundamente. Algunas desde lejos, como Brenda Laurel, Brenda Romero, Robyn Hunnicke y otras de cerca, como Martina Santoro y Laia Barboza".

La desarrolladora recordó que su primer vínculo con los videojuegos nació de niña, "en un viaje en auto a Paraguay, larguísimo". En ese trayecto, "para la vuelta, mi mamá nos compró a mí y a mi hermana un Nintendo Game & Watch para cada una. Uno era de (el personaje animado) Snoopy jugando al tenis y el otro de unos bomberos que atajaban gente que se tiraba de un edificio en llamas. Todo el viaje nos peleamos por quién jugaba al de Snoopy".

Luego de ese viaje, Batteggazzore empezó a interesarse más por los juegos y a hacer algunos trabajos sobre el tema, hasta que "en el 2002, en plena crisis económica en Uruguay, luego de haber hecho un primer juego para Cartoon Network y ver que podía aplicar todo lo que había aprendido anteriormente en algo que me gustaba hacer", comprendió que esa era su vocación.

"Yo tuve una educación muy ecléctica, siempre tuve mucha curiosidad e hice mucha cosa que empezaba y no terminaba, como por ejemplo unos años de arquitectura, otro de cine, otro de diseño industrial, hasta hice escenografía y escultura, música. Después (estuve) muchos años en publicidad pero terminé un poco 'quemada', y recién me cerró todo cuando me di cuenta que lo que había aprendido no había sido una pérdida de tiempo, sino que lo podía usar para los videojuegos", reflexionó.



Sofía Batteggazzore, productora de videojuegos. Foto: archivo El País.

Cuando empezó a trabajar con los videojuegos, Batteggazzore conoció a la desarrolladora estadounidense Robyn Hunnicke, que participó del diseño de juegos como The Sims. Hunnicke, que también está entre las 100 mujeres pioneras, visitó Montevideo a mediados de los 2000, mientras trabajaba en el desarrollo de The Sims 2. "No recuerdo si me dio algún consejo específicamente, pero fue la actitud lo que me copó. Era reconfortante conocer a una mujer con tanta cabeza y la seguridad de lo que estaba haciendo", recordó para El País.

Sobre las posibilidades de incursionar en los videojuegos para las mujeres, afirmó que "ha mejorado algo" respecto a cuando comenzó y también "hay más conciencia del tema". Sin embargo, "sigue siendo difícil trabajar en el mundo de los videojuegos, y más aún siendo mujer. Todavía hay estudios a los que les cuesta contratar mujeres, pero es importante que más mujeres se den cuenta que la industria las necesita".

— *¿Qué consejo le darías a una adolescente que piensa en trabajar en el desarrollo de juegos?*

— *Si quiere dedicarse al desarrollo de videojuegos, que se anime, que se acerque, que pregunte. Las que estamos en la industria, estamos para apoyar y ayudar en lo que se pueda. Es una industria que se alimenta de todas las disciplinas y de hecho necesita no solamente animadoras, programadoras, sino también músicas, abogadas, especialistas en negocios, productoras, y la lista sigue.*

Batteggazzore asegura que "la industria del desarrollo de videojuegos en Uruguay está creciendo, y se hacen un montón de actividades, desde talleres, *meetups*, *game jams*, y son una buena manera de empezar".

En este sentido, indicó que el miércoles 12 de diciembre en la Torre de Antel, se llevará a cabo "el evento más grande de la industria de videojuegos en Uruguay", el [LevelUy.com](#), en el que habrá conferencias internacionales, talleres y exposiciones de juegos.



Tiny Giant Leaps, uno de últimos juegos creados por Batteggazzore.

En 2002, Batteggazzore fundó junto a Gonzalo Frasca Powerful Robot Games, una empresa que duró 10 años. Durante ese tiempo, trabajaron con compañías como Cartoon Network, Pixar, Disney y Warner, desarrollando juegos de *Star Wars*, *Linterna Verde*, *Mansión Foster para amigos imaginarios* y *Scooby Doo*, entre otros.

Desde 2013 produce juegos de forma independiente. Participó de la creación del *Juego del Buscaespecies* para tabletas del Plan Ceibal, la aplicación didáctica para niños de Loog Guitars y *Tiny Giant Leaps*, un juego de inteligencia emocional que en 2017 fue premiado por el Ministerio de Industria.

También es docente de la licenciatura en animación y videojuegos de la Universidad ORT, y este año pasó a integrar el directorio de la Cámara uruguaya de desarrolladores de Videojuegos (CAVI).

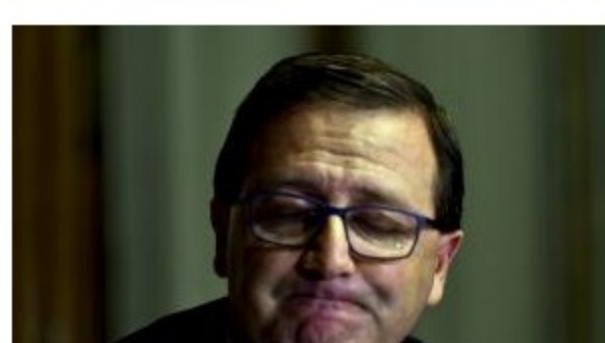
Me gusta 61

REPORTAR ERROR

Temas relacionados

Desarrollo de videojuegos + Sofía Batteggazzore + Women in gaming +  
videojuegos +

### Te recomendamos



INTERNA OFICIALISTA

#### El Frente Amplio negocia una sanción para el senador De León

Política



Policía podrá disparar sin previo aviso en Argentina

Mundo



Los rumores de Tabaré Viudez a Peñarol y su presente en Nacional

Fútbol



Comentarios ( 0 )

### Validar cuenta

Participación usuario, para participar debe validar su cuenta con un celular. Acceda a [Participación para validar](#).

