



- PORTADA
- NACIONAL
- ECONOMÍA/EMPRESAS
- MUNDO
- AGRO
- DEPORTES
- ELIMINATORIAS 2014
- TECNOLOGÍA**
- ESPECTÁCULOS
- SALUD
- ESTILO
- OPINIÓN
- MULTIMEDIA
- ESPECIALES
- SEISGRADOS
- BLOGS
- BRÚJULA
- Añadir un tag...
- Feedback
- SIGNO DEL MES Acuario
- SERVICIOS
- VERSIONES MÓVILES
- CARTAS DE LECTORES
- EL TIEMPO
- FÚNEBRES
- RESTAURANTES
- HORÓSCOPO
- RADIOS ONLINE
- SEGUINOS EN: f t in y
- Nuestros canales en Twitter
- Suscríbese a nuestro RSS

TECNOLOGÍA - GAMERS

“Un enorme pijama party de creadores de juegos” en Uruguay

Comenzó el Global Game Jam Uruguay: más 70 participantes uruguayos se unirán a los 10.000 de todo el mundo para crear videojuegos hechos en Uruguay en tan solo 48 horas



Foto 1 de 4

+ Pablo Zanicchi @zanicchi - 25.01.2013, 15:35 hs - ACTUALIZADO 16:14 Texto: -A / A+

La segunda edición del Global Game Jam Uruguay, fue lanzada hoy en la Torre de las Telecomunicaciones, por la presidenta y el vicepresidente de Antel, Carolina Cosse y Pablo Barletta, el catedrático de Videojuegos de la Universidad ORT y gurú en el rubro, Gonzalo Frasca y su decano, Eduardo Hipogrosso.

Durante exactas 48 horas, más de 70 programadores, ilustradores, diseñadores y fanáticos de los videojuegos uruguayos se unirán en dos locaciones montevidéanas a las 320 de 62 países en las que más de diez mil personas estarán dedicando su fin de semana íntegro a crear videojuegos. No como una competencia, ni tampoco con un fin comercial, sino por puro amor al arte.

Frasca, que es PhD en diseño de videojuegos por la Universidad de Copenhague, definió el evento como un “enorme pijama party de creadores de juegos”. Como para las cinco de la tarde del domingo los videos que comenzaron a realizarse el viernes deben estar terminados, el Global Game Jam se torna en una larga trashedada.

El año pasado, la primera vez en la historia que Uruguay participó del evento, 30 jóvenes pusieron a Uruguay en el mapa del evento (VER NOTA Y VIDEO), y lograron crear siete juegos (que pueden jugarse haciendo click aquí).

Con más del doble de participantes, dos locaciones y varios jugadores con la experiencia pasada en sus espaldas, se espera para este año una producción mucho mayor.

Comienzos
El Global Game Jam es una iniciativa de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos que comenzó en 2009. En cada uno de los lugares a la misma hora se establece el mismo tema y en base a este se desarrolla. Es uno de los fines de semana más importantes para esta industria a nivel mundial.

En Uruguay todo surgió a través de la webpage que reúne a los fanáticos y desarrolladores de videojuegos en el país, Uruguaygamer.com, que después de la edición 2011 del evento, decidió que ya era hora de hacer el “jam” en el país.

Rodrigo Alem Fernández, ingeniero, coadministrador de Uruguay Gamer y Director Creativo de Ballpit Monster, de 27 años, se puso el proyecto al hombro. “En el foro comentaron que no podía ser que no estuviéramos por un año más en el GGJ”, dijo, y por lo tanto juntó las partes, ANTEL brindó la conectividad en la sala interactiva, la Universidad ORT, que tiene su carrera en videojuegos, patrocinó y Gonzalo Frasca fue la luz guiadora.

El éxito se comprobó, y para este año, Fernando Sansberro de la empresa Batoví, y director de la carrera de Desarrollo de Videojuegos en A+, Escuela de Artes Visuales, agregó otra locación uruguaya al mapa.

La formación ideal
Según Frasca, “lo ideal es que haya un programador, un dibujante, un escritor, un productor, un músico y también se puede agregar un diseñador gráfico. Depende mucho de los juegos y del foco que se quiera dar, pero esas son las formaciones tradicionales. Hay muchos estudiantes de otras disciplinas que hacen juegos y no se especializan en estas áreas”.

El tema
A las 5pm será anunciado el tema que marcará la pauta de los videojuegos. En el Global Game Jam 2012, el tema fue el Ouroboros, símbolo antiguo que consiste en una serpiente que se come la cola, pie para muchas ideas.

Los juegos creados el año pasado son los siguientes: Boro, Concéntricos, Medusa, Ouroboros Rage Rush, Para Para Paranoid, Steamballs y Wuji-Go!

El guru de los videojuegos en Uruguay
Gonzalo Frasca es conocido por haber sido el primero que demostró que en Uruguay se podía vivir del diseño y la creación de videojuegos. Es doctor en Videojuegos por la Universidad de Copenhague y máster de Diseño Informático por el Instituto Tecnológico de Georgia. Once años atrás creó Powerful Robot, empresa exitosísima que cerró el año pasado, en la que realizó juegos para Cartoon Network, Disney, Pixar, Lucasfilm y Warner Bros.

Además, es catedrático en la Universidad ORT de Videojuegos y columnista en la página web de CNN en español. El año pasado Frasca fue uno de los cinco especialistas de todo el mundo que pudieron hablarle a los más de 10 mil participantes en las videoconferencias. El uruguayo estuvo a la par de las eminencias del diseño de videojuegos como Will Wright (creador de los Sims) o John Romero (cocreador de Doom).

Twitter Recomendar 79 +1 0

Comentar

Por favor inicie sesión para comentar:

Facebook EL OBSERVADOR

[Text input field for comments]

2 Comentarios

Federico de los Santos - 25.01.2013 - 21:37 hs
Ernesto, Gonzalo se fue de Powerful Robot el año pasado y con eso marcó el cierre de la empresa, acá hay un post en su blog.
http://www.bichobolita.com/2012/10/playagain.html

Ernesto Graf - 25.01.2013 - 17:47 hs
porqué dicen que Powerful Robot cerró?? Yo la veo bien abierta:
http://www.powerfulrobot.com

« Anterior 1 Siguiente »

COMPARTE ESTA NOTICIA
Recomendar 79 Envíala por email Imprimela Más Opciones



- MÁS LEÍDAS
- MÁS COMENTADAS
- MÁS COMPARTIDAS
- “Un enorme pijama party de creadores de juegos” en Uruguay
- Cuatro nuevas formas de que te estafen por internet
- Los 10 videos más vistos de la historia de Youtube
- Café & Negocios en tu iPad
- El juego de Bava
- Steve Jobs amenazó con demandar a Palm si contrataba a su personal
- Microsoft Office para iPhone, iPad y Android disponible a principios de 2013
- En el 2014 habrá más teléfonos que personas
- Kim Dotcom lanza su nuevo portal de almacenamiento gratuito
- ADN podría almacenar información digitalizada