

El campus de los videojuegos será cantera de 400 empresas - El Economista - 27/07/2015

EL CAMPUS DE LOS VIDEOJUEGOS SERÁ CANTERA DE 400 EMPRESAS

La industria del entretenimiento electrónico se nutre con sus nuevas carreras especializadas. El próximo septiembre arranca el primer master en la materia, en la Escuela Universitaria Esne de Madrid

Carlos Bueno MADRID.

Este año se espera que el sector del videojuego facture en todo el mundo la friolera de 80.000 millones de euros. Esa cifra supone mucho más de lo que mueven la música y el cine juntos. Así lo vaticina el estudio de la consultora Price Waterhouse Coopers sobre Global Entertainment and Media Outlook: 2012-2016. Y así lo confirman, en el caso de España, los anuarios del sector que publica la Asociación Española de Videojuegos (Aevi). Intentar justificar a estas alturas la importancia de esta pujante industria es ya completamente superfluo.

Según el último libro blanco de Aevi, con datos de 2013, la facturación por venta de videojuegos creados en España fue en ese año de 313,7 millones de euros. Anunciaba entonces que las ventas del sector nacional crecerían un 130 por ciento hasta 2017. Basta mirar también la evolución en el número de empresas dedicadas a esto de matar marcianitos -y mucho más- sólo en nuestro país. Así, si en 2004 había en torno a 20 compañías de videojuegos en España, en 2007 la cifra subía a unas 70 y ahora podemos hablar del entorno de 400. Es cierto que muchas de ellas son pequeñas, que en ocasiones sólo aguantan el lanzamiento de un par de títulos, pero es un sector en continuo movimiento: unas nacen y otras mueren, las que entran por las que salen... "Hay que estar muy al tanto de las técnicas modernas de gestión para lograr el óptimo desarrollo de una compañía de estas características", avisa Daniel Parente, responsable del primer MBA sobre gestión de empresas de videojuegos, que iniciará su andadura el próximo septiembre en la Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (Esne).

Hablamos de un sector en el que sus profesionales han sido hasta ahora mayormente de formación autodidacta. También procedían de múltiples mundos, como el de las bellas artes, el del diseño, el de la programación... Y hay que reconocer que siempre ha mirado con recelo a la universidad y los estudios reglados.

El mundo académico parecía no casar bien con una industria en continuo cambio y en permanente re-

visión. Lo reconoce el propio Parente, creador de videojuegos antes que director del primer grado oficial en diseño y desarrollo de estos productos en Esne: "Lo cierto es que solamente la industria puede decir al 100 por ciento cuáles son las habilidades que va a necesitar. Cuando me incorporé hace cinco

La industria global del videojuego factura más de 80.000 millones de euros al año

años al grado oficial, yo era de los que pensaban que la universidad no servía para nada, que los alumnos no salían bien preparados de ella. Entonces, lo que me plantearon desde la dirección de la escuela fue: si opinas eso, en vez de esperar de forma pasiva, ¿por qué no

vienes y estás presente desde el primer curso y así cambias las cosas para que cuando lleguen los alumnos a la graduación ya tengan el perfil que quieres?" Y acepté el reto. Días atrás, se licenciará la segunda promoción de estudiantes de esta carrera universitaria, de cuatro años de duración, adscrita al Plan Bolonia y con posibilidad de complementarla después con el MBA en gestión de empresas del sector o con un doctorado... A los 80 alumnos de la primera promoción que ya están en el mercado se sumarán otros 85 en esta segunda.

Pero ¿cómo se puede articular un plan de estudios en un mundo en continuo cambio? Precisamente, "hoy en día la realidad del videojuego es tan compleja que si no tienes una buena base y como profesional del sector no tienes todos los puntos de vista de un producto, es más complicado encarrar esos retos", explica el director de este grado. De hecho, los dos primeros cursos son comunes y en ellos se aporta una visión global de lo que supone crear un videojuego: desde dibujo artístico a fundamentos de la programación, sin olvidar el tratamiento digital de imágenes... Todo ello con la intención de recibir a los tres perfi-

De veterinaria a diseñadora de juegos

Virginia Calvo, estudiante de tercer curso en el grado de diseño de videojuegos de Esne, nos cuenta cómo a través de su propia compañía, Kinoko Studios, ella y otros compañeros de clase han lanzado una docena de juegos en Android y otros para Windows Phone. "En el equipo, yo asumí el rol de diseñadora y productora, pero también hay tres artistas -un animador, un artista 2D y un artista 3D- y un programador". Considera insólito que desde primer curso de carrera pueda estar tan en contacto con la realidad, incluso ganando algo de dinero con algo creado por ella misma. "Igual son 10 euros, pero son 10 euros que me he ganado yo por mí misma con mis compañeros haciendo algo a partir de lo que me acaban de enseñar". "Aquí estudio programación, pero también arte y diseño para no perder nunca esa visión global. De hecho, las empresas se están dando cuenta de que igual es mejor que un programador también sepa de las otras áreas", añade. Esta chica, que llegó a Esne tras pasar curiosamente por unos módulos de veterinaria, podemos decir que lleva los videojuegos en la sangre. "Mi padre en su tiempo libre programaba videojuegos en Windows. También mi abuelo, que lo hacía en MS2. En casa teníamos un montón de versiones de 'Worms', de 'Super Mario'... y yo estaba todo el tiempo preguntándoles cómo se hacía eso". Su proyecto más inminente es ir con todo el equipo de Kinoko Studios a hacer un máster a Estados Unidos: "Ya hemos sido admitidos, pero nos falta ahorrar con lo que generemos con nuestros juegos", dice. Y después, volver a España a emular a sus ídolos, los diseñadores de 'Medieval', su juego favorito, Jason Wilson y Chris Sorrel.

les de alumnos que suelen llegar: el programador, el diseñador y el artista. En los dos últimos cursos, se especializarán hacia aquella faceta que más les atraiga.

Tras esa retención inicial, lo cierto es que las principales compañías del sector han ido reconociendo ese trabajo y están muy atentas a cuanto se cuece en las aulas. De hecho, Esne se ha convertido en el único centro de experiencias Microsoft en España, convirtiéndose en el mayor desarrollador de apps para Windows Phone 8 en nuestro país. También es la única escuela universitaria española adscrita al Advisory Board de PlayStation First, un programa universitario de Sony con el objetivo de generar talento y servir de incubadora de proyectos.

Los alumnos están obligados a realizar 320 horas de prácticas en empresas del sector. Muchos de ellos repiten, lo que lleva a los responsables de la escuela a conseguir unas 140 prácticas para 80-85 alumnos de tercer curso. Sin embargo, lejos de lo que ocurre en el resto de licenciaturas o estudios, en este caso el porcentaje de innovación y autotempleo ronda el 63 por ciento. Esto es así porque desde el primer curso, de forma natural y espontánea, se unen en grupos de cinco o seis compañeros y constituyen sus propias empresas. "Al entrar en contacto con otras personas con las mismas inquietudes y distintos perfiles, la cosa surge sola", nos dicen en la escuela.

A la iniciativa de Esne de lanzar un grado oficial en diseño de videojuegos se sumaron después otros proyectos de carreras universitarias con el mismo objetivo. Primero llegó la Jaume I de Castellón, luego otras tres en Barcelona -Universidad de Barcelona entre ellas-, otras cinco en Madrid -las Universidades Europea y Camilo José Cela-.

Los expertos insisten en que, al ser el videojuego un proyecto tan multidisciplinar, la formación tiene que ir dirigida a dominar un idioma que sea entendido igual por un artista, por un diseñador o por un programador independientemente. "Si no, no va a haber comunicación real y eso llevará a perder tiempo y energía", concluye el director del grado oficial de Esne.

Para leer más
www.eleconomista.es/kiosco/

Tecnología
el economista

