

Animación y videojuegos, una industria en serio

Expertos analizan el estado actual del sector para hacer de los creativos y empresarios del país competidores de talla mundial. Las perspectivas son muy alentadoras y el DISC quiere ser un actor principal en su desarrollo.

Avatar empleado en el laboratorio Colivri para representar la captura de movimiento que se logra por medio de sensores puestos en el cuerpo de una persona.

La tecnología como elemento primordial de los contenidos digitales, unida a las posibilidades de Colombia para tener mayor presencia en un mercado de altísimo crecimiento, motivó al Departamento de Ingeniería de Sistemas y Computación (DISC) a involucrarse con el tema. La acción más reciente es la organización de Foros ISIS, con el sector productivo relacionado con videojuegos y animaciones por computador y en la web para debatir sobre sus retos y oportunidades.

“Diseñar programas académicos especializados es una de las propuestas de expertos en animación y videojuegos para lograr una industria vigorosa”.



Participantes en el “1º Foro ISIS de contenidos digitales”. De izquierda a derecha: Pablo Figueroa, profesor del DISC; Jorge Restrepo, del MINTIC; Alejandro González, de ZIO; Mauricio Flórez, de E-nnovva, y Carlos Smith, de Hierro Producciones.

Cifras muy diversas, presentadas por Jorge Restrepo Múnera, del Ministerio de las TIC, y por el profesor del DISC Pablo Figueroa, evidencian ese crecimiento y por ende el potencial para consolidarse como industrias capaces de competir en mercados internacionales. Algunas de ellas son:

- La industria mundial de la animación y los videojuegos costaba 50.000 millones de dólares en el 2011 y las proyecciones indican que aumentará a 70.000 millones de dólares en el 2013.
- El mercado mundial de videojuegos *on line* crecerá de 19.000 millones de dólares en el 2009 a 44.000 millones de dólares en el 2014.
- Solo en Facebook, los juegos sociales generan 15 millones de dólares diarios. En Estados Unidos tienen más audiencia que los programas de televisión en horario triple A.
- El mercado mundial de publicidad digital será de 97.000 millones de dólares

en el 2014. En el 2010, en Colombia alcanzó los 47.000 millones de pesos, 55,77 % más que en el 2009.

- En Colombia, el sector de los contenidos digitales genera un millón de empleos.
- El país está situado en el mismo hemisferio de Norteamérica, una de las zonas de mayor crecimiento.

Todas estas razones llevaron al DISC a acercarse a las iniciativas promovidas por los ministerios de las TIC y de Cultura, tras el impulso que les dio el entonces vicepresidente Francisco Santos a la animación y los videojuegos. Gracias a él se organizaron las primeras visitas técnicas, sobre todo de desarrolladores canadienses, y a partir de ese momento empezaron a armarse grupos de debate y agremiaciones para fortalecer el sector. Resultado de esa actividad es el proyecto David actualmente en ejecución (ver pág. 41).

Diez o quince años atrás había surgido el interés del Departamento por investigar

en realidad virtual y desde ese momento comenzó la preocupación por hacer transferencia tecnológica a un sector industrial local, en este caso, el de los videojuegos.

Una agenda animada

Los Foros ISIS sobre contenidos digitales comenzaron el 2 de junio del 2011 con el fin de reunir a los interesados en el tema y presentar y discutir iniciativas sobre su desarrollo. En ese primer encuentro se mostró una visión introductoria sobre el sector, que en ese entonces se caracterizaba por mucho talento y creatividad, pero estaba desarticulado y con empresas muy frágiles.

José Tiberio Hernández, profesor del DISC y director del grupo de investigación Imagine (Computación Visual), dijo ese día que era el momento propicio para empezar a armar un rompecabezas del que ya se tenían muchas piezas.

“Pasión y persistencia son dos fortalezas de los productores colombianos destacadas por el canadiense Pedram Goshtasbpour”.

Una de ellas eran las acciones gubernamentales, cuya exposición estuvo a cargo de Jorge Restrepo Múnera, gerente de Promoción de Contenidos Digitales del Ministerio de las TIC. El funcionario habló de cómo estos contenidos equivalen hoy al oro en la leyenda del Dorado: en la Conquista se rumoraba que el tesoro estaba escondido y ahora se habla de que Colombia tiene el talento y la creatividad, e, igual que en esa época, hay que encontrar los caminos para llegar a él. Esa es la base a partir de la cual el Gobierno diseñó su política de impulso al sector (ver entrevista, pág. 44).

Casi nueve meses más tarde, el 24 de febrero del 2012, hubo un segundo foro: “Industria de videojuegos en Colombia: crecimiento y perspectivas”, en el que participaron los socios fundadores del capítulo colombiano de IGDA, (Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos): Pablo Figueroa, profesor del DISC; Eduardo Rivera, de Proexport, y los empresarios Alejandro González, Enrique Fuentes y Eivar Rojas.

Dos meses después, el 20 de abril, se llevó a cabo un nuevo encuentro: “Animación: propiedad intelectual e internacionalización de contenidos digitales”. Allí se discutieron pautas y experiencias exitosas en otros países acerca de cómo firmar convenios y manejar los derechos de autor. El invitado central fue Pedram Goshtasbpour, director y animador canadiense que ha trabajado en Sony Imageworks en producciones como *Spider-Man*, *Spider-Man 2* y *Hombres de negro III*.

Veinte días más tarde se convocó al 4º Foro ISIS “Integración en desarrollo de videojuegos”, que tuvo entre sus conferencistas a Elliot Solomon, vicepresidente de Desarrollo de Negocios en Juegos para las Américas de Unity 3D. Los invitados analizaron el mercado para diferentes plataformas, sobre todo móviles, y las posibilidades que les ofrecen a los creadores de videojuegos plataformas de creación y desarrollo como Unity.



Vampire Season es un videojuego desarrollado por colombianos para el mercado internacional.

Es mucho lo que ha avanzado la tecnología en década y media desde cuando el DISC empezó a interesarse por la realidad virtual. Y ahora, igual que entonces, en él continúan pensando que es primordial investigar, transferir el conocimiento y formar desarrolladores hábiles para responder a las necesidades del mercado. Por eso, la apuesta por el sector seguirá haciendo parte de la agenda de los Foros ISIS. ■

Más información:
<http://forosisis.uniandes.edu.co/category/contenidos-digitales/>

Consejos para los productores colombianos

El canadiense Pedram Goshtasbpour, director y animador de Sony Imageworks, dio las siguientes recomendaciones en su presentación en el Tercer Foro ISIS de contenidos digitales:

- Fomentar la colaboración mediante coproducciones que faciliten contactos y consecución de recursos.
- No comprometer nunca las buenas historias o los personajes por intentar diseños o estilos complicados de realizar.
- Hacer cada producto divertido, auténtico, atemporal y capaz de generar entretenimiento para un público global. Las aventuras educativas, universalmente comprensibles, son un buen punto para desarrollar contenidos digitales.
- Crear personajes que despierten simpatía en la audiencia para que esta se identifique con su lucha diaria. Tener en cuenta que estos resultan más interesantes y divertidos cuando pertenecen a culturas distintas a la de la audiencia objetivo.
- Tener un portafolio que describa en detalle cada producto, con los personajes, la historia, el estilo gráfico, los datos de los creadores y, de ser posible, un piloto que le dé al potencial comprador una idea del trabajo que se puede desarrollar.
- Contar con escritores, directores y productores del país en el cual se emitirán los contenidos es importante para evitar choques culturales cuando se hacen coproducciones. También ayuda para obtener financiación de agencias de los dos países involucrados.



Pedram Goshtasbpour, director y animador de Sony Imageworks