

# Poltergeist, un fantasma ganador

Foros ISIS entrevistó a Italo Felipe Capasso y Diana Pacheco, ganadores del concurso latinoamericano organizado por la multinacional japonesa Square Enix, con un juego de ingenio en el que el usuario es un fantasma con poderes para asustar.



Los videojuegos deben probarse con amigos o parientes para ver si divierten. El ideal es que les guste jugar, no que sean buenos jugadores, porque, en el fondo, es un aprendizaje y si están muy familiarizados, tienen prejuicios basados en su experiencia anterior.



Italo Capasso y Diana Pacheco, de Glitchy Pixel.

La posibilidad de ser un espectro que atemoriza a la gente moviendo objetos o haciendo ruidos es el meollo de un videojuego desarrollado por un ingeniero de sistemas y computación uniandino y una artista visual javeriana.

Se trata de *Poltergeist*, una propuesta para las plataformas móviles IOS y Android, con la cual Italo Felipe Capasso y Diana Pacheco vencieron a participantes del concurso Square Enix Latin America Game Contest 2012 y recibieron 20.000 dólares de premio.

Italo Felipe trabaja en Efecto Estudios, mientras que Diana es animadora en 2D y elabora proyectos para Kogi Mobile, una

empresa de Medellín. Ambos se juntaron en Glitchy Pixel, colectivo mediante el cual han desarrollado varios videojuegos. Ellos fueron invitados especiales al 5º foro ISIS sobre el tema.

El juego fue desarrollado entre abril y noviembre del 2012. Antes de la convocatoria de Square Enix era apenas un borrador al que Diana le aportó las ideas principales e Italo las puso a funcionar en una máquina. "Siempre estamos negociando porque el juego ideal no se obtiene al primer intento", dice Italo, mientras Diana precisa que de *Poltergeist* desarrollaron tres prototipos.

Para ellos, hacerse notar es el principal reto de quienes se dedican a la animación

y los videojuegos. "Dificultades técnicas no hay. Desde que uno tenga un computador y las ganas de hacer, bienvenido", asegura Diana.

Italo añade: "El problema es que este mundo es por naturaleza multidisciplinario, requiere artistas, programadores, músicos y diseñadores. La Ingeniería de Sistemas se caracteriza porque los desarrollos deben ser funcionales, pero los juegos se parecen a las películas: pueden estar bien, pero si no son divertidos, no sirven". Por eso consideran que un error frecuente de las universidades es trabajar solo con ingenieros de sistemas o solo con artistas.

Italo, además, resalta: "En nuestro campo, el trabajo es de mucho sacrificio. Uno

ve personas que se reúnen para crear un videojuego y al cabo de tres semanas, cuando se dan cuenta de que no es fácil, dejan de perseguir ese sueño”.

Ambos son optimistas sobre las perspectivas para desarrollar esa industria porque en los últimos dos años han surgido sinergias entre la academia, la empresa y el Gobierno, no solo en Bogotá, sino en varias ciudades del país.

Destacan los esfuerzos gubernamentales a través de Vive Digital y los apoyos de Proexport, de las compañías agrupadas en el capítulo colombiano de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos (IGDA) y de universidades como Los Andes, la Javeriana y la Nacional.

Este trabajo conjunto contrasta con lo que sucedía hace seis años, cuando las iniciativas eran pocas y las empresas se mostraban recelosas a compartir sus secretos. ■



Imagen de *Poltergeist*, un juego basado en que asustar es divertido.

## Pasos para el montaje de una especialización



Angela María Restrepo

Ángela María Restrepo, del Centro de Investigación y Formación en Educación (CIFE) de Los Andes, relató las actividades que han realizado con miras al montaje de una especialización en desarrollo de contenidos digitales:

- Identificación de la oferta educativa interna y externa. En Colombia, en pregrados, es escasa; en posgrados se concentra en Cali y Manizales, y en cursos de educación continuada, en las empresas. Fuera del país se ofrecen programas en temas novedosos para Colombia como música, y la visión se extiende a temas administrativos y de gerencia.
- Observación del quehacer de los desa-

rolladores de contenidos digitales en las empresas con el fin de caracterizar los procesos.

- Entrevistas a actores clave del sector y a profesores de la Universidad de los Andes para identificar las necesidades actuales de formación. La propuesta preliminar incluye una primera fase de fundamentación en contenidos digitales, con cursos de diseño, de negocios y de soporte tecnológico. El segundo semestre se centraría en estudios de usuario y mercadeo en un taller interdisciplinario con énfasis en el trabajo grupal. El último semestre sería de práctica. Igualmente, se ha pensado que sea semipresencial para atender la necesidad nacional y no solo local. ■