

Programa para aprender a desarrollar videojuegos

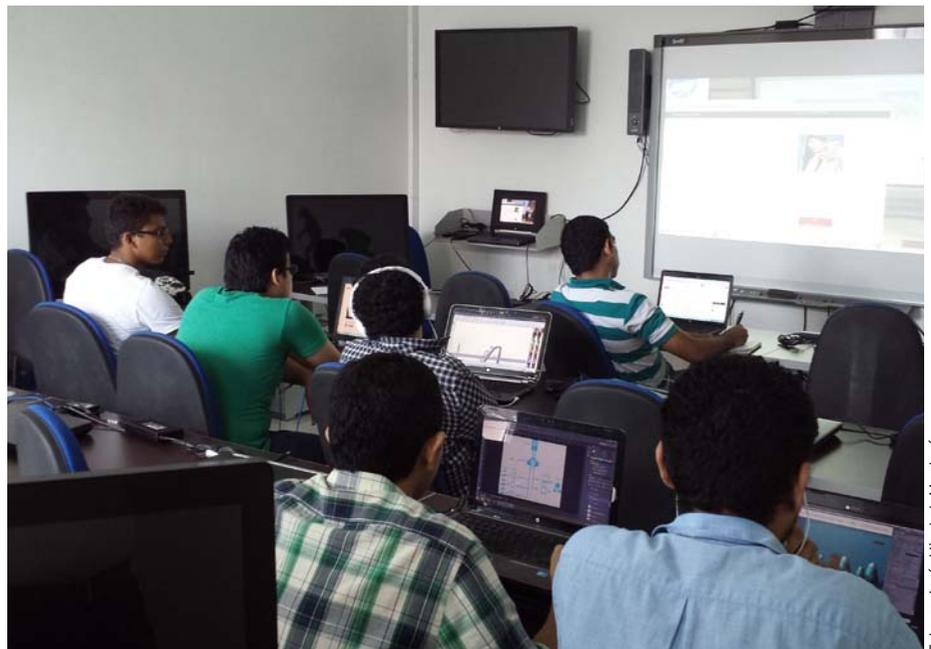
En el segundo semestre del 2014, el DISC capacitó a personas en once ciudades en distintos niveles de desarrollo de este tipo de contenidos digitales. Para diseñar el currículo aprovechó la experiencia adquirida en la especialización en E-Games.

A finales del 2014, cuando el Ministerio de las TIC y Ciencias abrieron una convocatoria para educar en contenidos digitales, el Departamento de Ingeniería de Sistemas y Computación de Uniandes vio una oportunidad. De ahí surgió el Jump Camp, un programa pensado para dar un salto en el desarrollo de videojuegos, gratuito, masivo, corto y sin el requisito de título profesional.

La propuesta respondía al pedido gubernamental de capacitar a 800 personas en los 9 de los 11 ViveLabs activos en ese momento en el país. Se impartieron clases tanto en los esos laboratorios, donde ya se dan cursos en diversas temáticas de contenidos digitales, como en aulas de Los Andes. Con el fin de cumplir con el requisito de que fuera presencial, se organizaron videoconferencias y así los participantes de fuera de Bogotá podían recibir la formación a distancia.

Para estructurar el currículo, el grupo Imagine del DISC, partió del contenido del primer semestre de la especialización en videojuegos E-Games. Lo complementó con charlas internacionales y con cursos básicos de introducción a programación y animación en 2D, dirigidos a los estudiantes que carecieran de bases sólidas en esa temática. Además, los participantes podían escoger tomar cuarenta horas de dos *tracks* técnicos, uno en programación y otro en arte, y había opciones de asistir a charlas con empresarios colombianos.

En Los Andes, el líder fue el profesor Pablo Figueroa, con apoyo administrativo del profesor Eliécer Gutiérrez, de José Luis



Las clases del Jump Camp se llevaron a cabo en la Universidad de los Andes y en los ViveLabs de Barranquilla, Bucaramanga, Cali, Cartagena, Manizales, Montería, Armenia y Pereira. En la imagen, estudiantes en el de Montería.

Foto cortesía ViveLab Montería.

Dorado (en ese momento estudiante de maestría) y de Óscar Ramírez, un profesional en desarrollo de videojuegos contratado para el proyecto.

Cuando el DISC lanzó el programa recibió 5000 solicitudes, de las cuales aceptó 1800, un número muy superior al exigido por el MinTIC, pues “la deserción internacional en cursos virtuales gratuitos conocidos como MOOC es de cerca de 90 %”, explicó el profesor Figueroa.

A esas personas les ofrecieron tres tipos de certificado: uno básico si cursaban 96 horas de las 120 horas propuestas; uno intermedio a quienes, además, se comprometieron a hacer un juego en la

plataforma Device, desarrollada en el proyecto D.A.V.I.D (ver Foros ISIS # 1, 2 y 4, págs. 41, 34 y 38, respectivamente), y uno avanzado, que daba acceso a todo el material de E-Games y exigía desarrollar tres videojuegos y dedicación de 380 horas. Al final, se idearon 96, algunos cortos y sencillos, pero otros muy elaborados, y se entregaron 1100 certificados, 543 de ellos en nivel básico, 150 en intermedio y avanzado y los restantes en cursos cortos. Además, a quienes se certificaron, se les ofreció un programa suplementario y los autores de los 10 mejores trabajos fueron llevados en marzo 2015 a la *Game Developers Conference* en San Francisco (Estados Unidos). ■