

---

Videojuegos cubanos, un potencial en tiempo presente

18/10/2016



El ingeniero Reinaldo García Maturell, su organizador y jefe del Departamento de Componentes del Centro de Entornos Interactivos (VERTEX), conversó con ACN acerca de las novedades de esta tercera edición del certamen, en el que 30 equipos de universidades cubanas compitieron bajo el imperativo de proteger el medio ambiente.

Opinó que en Cuba no solo existe talento entre los creadores de videojuegos sino también deseos de hacer, pero muchas personas desde sus especialidades no saben contribuir a ese desarrollo por falta de información y promoción respecto a dónde acercarse, cómo integrarse o a quién dirigirse.

En tal sentido Pachamama Game Jam contribuye a aunar esfuerzos y voluntades, a fomentar la conciencia ecológica al elaborar esos productos audiovisuales educativos, y corresponderá al jurado seleccionar los mejores aportes.

Expresión de la importancia del evento es que la Unión de Informáticos de Cuba se unió este año a los patrocinadores, es decir, a Cubanos en la Red, a la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (la FAO), al Ministerio de Educación Superior y al centro VERTEX, subrayó el entrevistado.

Para García Maturell “el futuro del videojuego cubano, en gran medida, dependerá no solo de los desarrolladores o creadores, sino de las instituciones que apoyen su avance e integración, para lograr que esos productos trasciendan las fronteras de país y sean reconocidos”.

Por primera vez se divulgó por los medios esta actividad competitiva, y ello resulta significativo para que se conozca lo que sucede en materia de avances tecnológicos con jóvenes talentos”, acotó el especialista.

Incluso en 12 de los 30 equipos participantes en el encuentro, hubo presencia femenina, lo cual resulta estimulante en materia de equidad de género.

Entre las novedades fundamentales de la tercera edición de Pachamama Game Jam estuvo que la Empresa de Informática y Medios Audiovisuales, del Ministerio de Educación (CINESOFT), se comprometió a llevar los resultados del certamen a los dos millones de estudiantes universitarios, que hay en el país.

En la ya tradicional cita, que cada año gana en calidad e integración, junto a la UCI estuvieron presentes la Universidad de La Habana y la de Pinar del Río, así como el Instituto Superior de Diseño Industrial, y las edades de los desarrolladores sondearon de los 20 a los 35 años.

“Se trabaja en obtener el derecho de autor de los videojuegos creados acá, pues, hasta ahora, no está concebida la categoría de Reconocido”, subrayó el especialista.

---