**Los videojuegos no son cosa de niños**

Ligia Carolina Villamediana

En sólo 40 años, los videojuegos se han convertido en una lucrativa industria que en  2009 la industria de los videojuegos generó ganancias de 10,5 billones de dólares,s egún un estudio de NPD Group, difundido por the Entertainment Software Association. En algunos países esta forma de ocio factura incluso más que industrias tradicionalmente poderosas como la producción musical y el Séptimo Arte.

Una generación entera creció con los juegos de video. De niños vivieron el “boom” del Atari y siguieron de cerca la evolución de las consolas hasta llegar al panorama actual, en el que los juegos se hacen más sociales. Se trata de la Generación Y, a cuyos integrantes también se les conoce como *millennials*.

Ciro Durán, profesor de la electiva “Introducción a la programación y producción de video juegos” de la Escuela de Ingeniería Informática de la UCAB, es miembro de esta generación de personas nacidas entre los 80 y el inicio del nuevo milenio.

Nació en 1983, el mismo año en el que el mundo era testigo de la llamada "crisis del videojuego". Pero la industria no tardaría mucho en levantarse de este amargo momento para iniciar un crecimiento sostenido en el tiempo.

A los 6 años descubrió los videojuegos, de la mano de una consola Atari 2600. Cuando tenía 9 años, jugaba a crear videojuegos en la computadora utilizando un compilador de BASIC que venía con el sistema operativo DOS instalado en su equipo.

El tiempo transcurría y este jovencito ya estaba claro en qué era lo que más le gustaba hacer en la vida. Aprendió de forma autodidacta a usar un software para crear juegos de video e hizo muchos experimentos que se perdieron en algún formateo de disco duro. Cuando llegó la hora de elegir carrera, no había dudas en que tendría que estar ligada al mundo de la programación.

En 2006 se graduó de Ingeniería en Computación y creó su blog El Chigüire Literario, en el que habla de los videojuegos como un nuevo género para contar historias.

En 2009 la Asociación Internacional de Desarrolladores de Video Juegos hizo un llamado para organizar una jornada de creación de videojuegos –*game jam*- sobre el mismo tema, de forma simultánea y en el mayor número de países posible.

Durán se interesó y preguntó en su blog “¿será que se puede hacer un *game jam* en Caracas?”. La respuesta no se hizo esperar y en poco tiempo 26 personas se habían movilizado para vivir el proceso de desarrollo de un videojuego en 48 horas ininterrumpidas.

Desde entonces, Durán, su esposa y un grupo de apasionados por los videojuegos han hecho posible que cada año se realice el Caracas GameJam. La UCAB fue sede de la más reciente edición de este evento.

**Despiece**

 **Un mercado por desarrollar**
Durán cree que en el mercado nacional de los videojuegos "todo está todo por hacerse", porque, “aunque en Venezuela se consumen muchos videojuegos, la producción es escasa.

"Hay empresas venezolanas que están haciendo cosas interesantes en este ámbito, pero las condiciones económicas dificultan las posibilidades de expansión de nuestro productos", explica.

"Para que este mercado crezca, la gente tiene que especializarse, pero ello requiere una infraestructura, que no existe actualmente en el país", afirma.

Aún así, Durán ve un potencial enorme en los venezolanos y sigue apostando por desarrollar el talento nacional en el área de los juegos de video.

**Despiece**

**Los juegos de Ciro**

Durán es la primera generación de nacidos en Venezuela dentro de su familia. En sus videojuegos casi siempre está presente el tema de venezolanidad.

**Autoarepa**

Juego para armar arepas que son transportadas por una banda sin fin. Un detector comprueba si la arepa está hecha según los requisitos.

**Mi amigo El Puma**

Juego basado en una campaña publicitaria de chicles, que tiene como figura central a José Luis Rodríguez.

**Imagine** (Kuamasi mix)

Videojuego musical de la agrupación nacional Cachicamoconcaspa. El juego desarrolla la historia de Leyko, el perro de la IIII Dimensión, y su novia.

---///---

**5 herramientas para trabajar colaborativamente en la Web**

**Google Docs**

El gigante de Mountain Blue pone a disposición de todos los usuarios con una cuenta Gmail una suite ofimática alojada totalmente en La Nube. Hasta 10 personas pueden editar en simultáneo archivos de texto, hojas cálculo, presentaciones o imágenes vectoriales. El software incluye registro de versiones anteriores y la posibilidad de chatear con los editores.

**Zoho**

Además de editor de texto, hojas de cálculo y presentaciones, esta suite ofimática online incluye software para crear bases de datos, gestionar negocios y llevar la planificación de proyectos, entre otras múltiples aplicaciones.

**Wikispaces**

Una wiki es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios. Bajo esta filosofía, Wikispaces ofrece alojamiento gratuito para wikis con fines educativos.

**Skype**

A través de la popular herramienta de llamadas VoIP, se puede compartir el escritorio con un interlocutor, lo que hace mucho más sencillo el trabajo colaborativo a distancia. También se puede compartir con varias personas a la vez en una videollamada grupal, pero esto último requiere suscribirse al servicio *premium*.

**CrossLoop**

Aplicación de escritorio para compartir pantalla, colaborar o ejecutar programas con otros usuarios y permitir acceso remoto al PC. Tiene una versión Premium con más privilegios.

---///---

**Estudiar con YouTube**

Cada minuto se suben a YouTube 60 horas de vídeo, que se convierten en más de 3.000 millones de horas de vídeo reproducidas en un mes.

No todo este contenido está relacionado con el ocio. El popular sitio de *streaming* de video ofrece un canal educativo con valioso material audiovisual clasificado en categorías como Educación primaria y secundaria, Formación continua, Ciencias, Ingeniería, Matemática y Ciencias empresariales.

Youtube.com/education permite acceder a videos individuales, pero también a cursos completos. Como lo definen sus creadores, se trata de "un aula de vídeo con alcance mundial".

Algunos canales con contenido educativo que están presentes en el popular sitio de videos son:

**TEDxTalks**

Colección de más de 11 mil videos de las charlas TED organizadas de forma independiente en más de 120 países

**ArteHistoria**

Más de 800 vídeos sobre arte e historia en español

**NationalGeographic**

El conocido canal por cable ofrece en su espacio en YouTube cortos documentales

**Discovery Channel en español**

Contiene un banco de documentales del canal por cable, clasificados en distintas categorías

**GuiaInfantil Network**

Red de canales de Youtube especializada en recursos para la familia