ENTREVISTA VOCACIONAL:

Título obtenido: Lic. en Animación y Videojuegos	
Edad:23	
Años de egresado: 10 meses	**Lugar de egreso: Universidad ORT**
Descripción breve del perfil ocupacional: **Soy Project Manager en Unicorn Toys & Games.**	

A continuación le pedimos que conteste de manera entendible y accesible las siguientes preguntas:

1) **¿Cómo llegaste a interesarte en este oficio?**

Siempre me apasiono el dibujo desde que era chico. Cuando veía a mi hermano mayor jugar videojuegos me preguntaba quién dibujaba los personajes que tenían vida atrás de la pantalla. Esa pregunta me llevo a investigar cómo es que se hacían y si se podía vivir de ello. La respuesta fue: Sí.

2) **¿Cuáles fueron los factores que influyeron en tu decisión vocacional?**

Principalmente mi interés por el arte. Pese a que mis padres son abogados siempre hubo en mi hogar una influencia cultural artística muy grande, criándome entre varias pinturas, libros y esculturas. Desde ese punto de vista mis padres siempre me apoyaron en hacer lo que más me gustaba.

3) **¿Tuviste algún tipo de orientación vocacional?**

Sí. Tuve un test vocacional cuando tenía 16 años y los resultados estaban divididos en dos partes: 50% Economía y 50% Arte. La razón por la cual también me había dado Economía es porque me encanta el mundo de los negocios. En ese entonces en mi colegio no existía la opción artística, entonces seguí la orientación de Economía. Luego de terminar secundaria me di cuenta que lo que más disfrutaba era dibujar, y existía en cierta forma la posibilidad de vincular el arte con los negocios, entonces me inscribí a la licenciatura de Animación y Videojuegos de la Universidad ORT.

4) **¿Podrías describirme brevemente en qué consiste la carrera o el oficio y qué características tiene?**

Pese a que la carrera se llama Animación y Videojuegos, el perfil del graduado es muy amplio. Un graduado puede insertarse sin problemas al mundo de la publicidad, de la ilustración, de los comics y el cinematográfico. El oficio tiene un marcado interés por lo visual, el diseño y la creatividad. Hoy en día yo estoy perfilado hacia el mundo de los videojuegos.

5) **¿Cómo es un día habitual en tu trabajo?**

Hoy me desempeño como Project Manager en un estudio de videojuegos. Un día habitual de trabajo consiste en administrar los distintos juegos que tenemos pensados lanzar al mercado. Esto implica conocer bien todo el proceso de producción de un juego, desde la pre-producción, producción y post-producción y sus plazos en tiempo para cumplir nuestras expectativas y la de los clientes. Debo de comunicarme constantemente con todo el equipo de desarrollo como los artistas y programadores para ver como progresa su trabajo. Al mismo tiempo debo de hablar con los clientes para verificar si estamos cumpliendo con las entregas y recibir su devolución que puede alterar el desarrollo.

6) **¿Cuál es la mayor complicación en tu trabajo?**

Hay una frase que me encanta que dice *"If you fail to plan, you plan to fail"* o en español seria *"si fallas planificando, planificas fallar"* y creo que resume muy bien el problema. El mayor desafío es llegar en fecha con las entregas y dejar a todos contentos. La expectativa inicial de cómo se visualiza un producto con respecto al resultado final puede verse afectada para bien o para mal, dependiendo de muchos factores como el tiempo, presupuesto y la organización.

7) **¿Cómo evaluarías el mercado laboral en este rubro?**

Uruguay es muy chico y muy competitivo. Existen solo 20 empresas de videojuegos y la mayoría están integradas por solo tres personas, lo que hace muy difícil poder entrar en ellas. No es lo mismo en Estados Unidos, Europa y Asia que son referentes en este rubro del entretenimiento.

Sin embargo el sector uruguayo está en crecimiento debido a numerosos casos de éxitos comerciales que dan esperanzas a aquellos que quieran formar parte de esta industria, así como la creación de distintas carreras universitarias y escuelas que formar profesionales en esto. También existen distintos estímulos estatales para el desarrollo y formación de nuevas empresas de videojuegos.

8) **¿Qué características te parece que tiene que tener una persona que quiera dedicarse a esto?**

Debe de tener la cabeza abierta y ser creativo desde todo punto de vista, no solo artístico.

9) ¿Qué le dirías hoy a un joven que piensa dedicarse a tu profesión?

Que se pregunte si verdaderamente esto le gusta. Posibilidades hay, pero hay que destacarse. Para hacerlo es necesario una formación académica pudiendo hablar cara a cara con profesionales de la industria y equivocarse, no basta con solo ver tutoriales en Youtube (aunque pueden servir como suplemento). También es necesario aprender a tener plazos y entregas, algo muy difícil de controlar de manera autodidacta.

Tampoco cerrarse a Uruguay y poder pensar siempre de manera global. No tener miedo a seguir creciendo en otros lugares.

10) ¿Hay alguna lectura o material que recomiendes para los jóvenes que les interesa este oficio?

El mejor material son las películas animadas en sí mismas así como los videojuegos. Sin embargo hay libros muy buenos que explican cómo se hacen. Recomiendo fuertemente estudiar inglés ya que la mayoría del conocimiento original proviene en ese idioma.

En cuanto a Videojuegos recomiendo:
-"The Art of Game Design: A book of lenses" de Jesse Schell (inglés)
- "Como diseñar videojuegos" de Marc Saltzman (español)

En cuanto a Animación recomiendo:
-"Animator's Survival Kit" de Richard Williams (inglés)
- "Arte Y Técnica De La Animación" de Rodolfo Saénz Valiente (español)

Siéntanse libres de escribirme a mi mail *jpgioscia@gmail.com* si tienen alguna duda sobre esta carrera.