

El código fuente donde crean los jammers cubanos



Por Oscar Figueredo

Bastó una mirada al gran salón del docente 4 en la Universidad de la Ciencias Informáticas para saber que cada día son más los que en Cuba apuestan por los videojuegos. El silencio que envuelve durante el fin de semana a la catedral de la informática en la mayor de las Antillas, se deshizo ante el ir y venir de cientos de jóvenes que retaron a su creatividad para crear un juego electrónico en tan solo 48 horas.

El café, las horas de insomnio, los bocetos y la buena música acompañaron a los casi 300 *jammers* que animaron la sede cubana del Global Game Jam. La participación récord en la cuarta edición de este evento no dejó dudas a los más escépticos del talento que existe en nuestro país para el desarrollo de videojuegos.

“Este año tuvimos récord de solicitud de participación. Se inscribieron al alrededor de 360 personas para un primer corte. Este ha sido, sin temor a equivocarme, el mejor Game Jam hasta ahora. Como novedad se suman como observadores la [Unión de](#)

[Informáticos de Cuba](#) y los [estudios de animación del ICAIC](#)”, afirmó Reinaldo García Maturell, coordinador de la sede cubana.

Al centro del salón y sin levantar casi la mirada de la pantalla durante horas, **The Globox Team** trasforma inentendibles ecuaciones en movimiento mecánico. Lo que antes fue solo un esbozo de un pequeño muñeco, se transforma en divertidas secuencias de un personaje que animará la historia de su juego.

“Esta es la primera vez que vengo acá y realmente ha sido un espacio muy bueno para intercambiar con muchas personas, sobre todo para mí que estoy incursionando en el mundo del diseño y la animación. Yo mismo soy instructor de arte en un círculo infantil y el juego que presentamos aquí es didáctico para la enseñanza preescolar, sobre todo para los niños de sexto año de vida”, comentó con gran entusiasmo Yunier Rodríguez, uno de los dos pineros que compone el equipo.

Entre tanto, Ernesto Gutiérrez, integrante de más experiencia dentro de estas lides, comentó que desde la primera edición realizada por los mismos miembros del **Centro Vertex** hasta hoy, “hay un crecimiento notable. Cada año incrementa tanto la cantidad de jugadores como la calidad de los prototipos. Desde la creación de nuestro equipo nos hemos propuesto crear videojuegos para los niños”.

Otro que bien conoce los secretos de la algoritmia y la programación en función de este tipo de productos es Alexander Navarro Hernández, Diseñador de Interfaz de **Green Run**.

“Este año se aprecia una concurrencia enorme, eso para mí es una alegría inmensa pues vemos como poco a poco hay más personas interesadas por los videojuegos en el país”, dijo.

El joven creador advirtió además que “en esta ocasión se pueden ver muchas más mujeres y eso es toda una bendición. Yo creo que las damas tienen un ojo clínico para el detalle que va más allá de lo artístico. Si uno quiere que le salga bien el pre-management a un equipo se debe poner una mujer para que todo quede bien organizado”.

“El Global es una competencia inclusiva y nunca he pensado que una mujer tiene menos posibilidades de crear un videojuego que un hombre. Yo creo que poco a poco se van rompiendo los estereotipos de que esta era una “actividad vedada para mujeres”.

Al otro lado del salón, Leslie y Claudia parecieran estar escuchando la conversación. Sin dejarse intimidar por las cámaras de Cubadebate, defienden a capa y espada el poder de las féminas en el evento.

“Normalmente se piensa que el mundo de la informática es para hombres pero yo no creo en eso. El mundo se va modernizando y a las mujeres también les interesa programar. Nuestro equipo tiene tres mujeres y tres hombres. La parte estética es mucho más fácil para las mujeres”, agregó Claudia Fernández, una de las integrantes más novatas de **Scratch Revolution**.

Si algo fue notorio en este certamen fue la especialización que van alcanzando los equipos participantes, algo que tiene repercusión directa en la calidad del producto final.

“Ahora mismo los equipos ya vienen con dos programadores, un diseñador y alguien que haga la música y eso es muy bueno porque vemos como ese conocimiento se convierte en mejores prácticas”, aseguró Navarro Hernández.

Por su parte, Joaquín Pina, profesor de la Universidad Tecnológica de La Habana José Antonio Echeverría, señaló que con la especialización se logra profundizar mejor en la temática.

“Hay una parte que es la creación, en la que es muy difícil especializarse porque eso viene innato en la persona, pero luego de la idea inicial entran a jugar los diferentes roles dentro del equipo. Este año vinimos con diseñadores, músicos y logramos un resultado más completo que años anteriores”.

No obstante, todavía son numerosos los retos de los que sueñan ver a Cuba como una poderosa industria del videojuego.

“Como reto fundamental nos queda darle una salida a los videojuegos, de tal forma que los muchachos no tengan solo un espacio para crear, sino que algunas de estas instituciones apoyen el desarrollo de sus productos. La participación de otras provincias es limitada por el tema de la transportación. Este año tuvimos solicitud de partición de Santiago de Cuba, Holguín, Camagüey, Las Tunas, Ciego de Ávila, Cienfuegos, Pinar y La Isla, pero muchos de estos grupos no pudieron llegar y es por ello que estamos evaluando crear un grupo de subsedes en las provincias para que puedan participar”, acotó Reinaldo Maturell.

Por su parte, Alexander Navarro agrega que todavía no existe un buen vínculo entre el grupo de desarrollo y el público objetivo, pues las plataformas cubanas que pueden retroalimentar a los creadores fallan, o no existen.

“Uno tiene que saber realmente cuáles son las características de las personas a las que uno le va a vender ese producto. Aunque hoy contamos con dos plataformas para mostrar los videojuegos, no hay una retroalimentación”, subrayó el joven.

Sin perder el ánimo tras tantas horas sin dormir y pensando siempre en su pequeño, Arián Fornáris sueña que Cuba y los cubanos tengan sus propios videojuegos.

“Como mismo uno desea escuchar música cubana o ver una buena película de factura nacional yo creo que sí hay un público ávido de juegos cubanos. Este fenómeno no se puede aislar de lo que sucede en el ámbito cultural donde la mayoría de las cosas que se consumen son foráneas y eso me pasa con mi hijo. Yo quisiera que el percibiera cosas bien cubanas, un juego donde se reflejen nuestros problemas pero también nuestras virtudes y eso solo se logra impulsando la creación de videojuegos con factura nacional. Talento existe, echémoslo a volar”.

(Fuente: [Cubadebate](#))

<https://www.radiohc.cu/index.php/de-interes/caleidoscopio/153949-el-codigo-fuente-donde-crean-los-jammers-cubanos>



Radio Habana Cuba