

## Videojuegos: 4 cosas que deberías saber sobre esta industria

utpl  
29/10/2021

Categorías:  
Investigación, Smartland, UTPL

**Los primeros prototipos de videojuego se desarrollaron a inicios de 1960**, sin embargo, **esta industria comenzó oficialmente en 1972**, con el lanzamiento de juegos como [Pong de Atari](#) [1] una versión de consola del juego de tenis.

En años posteriores, **con la aparición de los arcades, las consolas y computadoras, la industria tuvo un crecimiento exponencial**. Durante estos años, se lanzaron al mercado títulos destacados como [Pac-Man](#) [2], [Donkey Kong](#) [3] y [Súper Mario Bros](#) [4].

**Stalin Carrión, responsable de Mundos Virtuales** [5] de la Universidad Técnica Particular de Loja [UTPL](#) [6] menciona que **hoy en día, los videojuegos superan a la industria de la música y el cine**, pues según datos de la firma de investigación [Pelham Smithers](#) [7], tan solo **en 2020, la industria de los videojuegos generó 165 mil millones de dólares**.



Los videojuegos han creado una comunidad internacional que fomentan habilidades de competencia.

“Actualmente, las temáticas y tipos de videojuegos son abundantes. Han ganado un lugar dentro de los hogares de miles de millones de personas y se han convertido en uno de los mercados de más rápido crecimiento en América Latina”, manifiesta Carrión.

Como se muestra en el nuevo [informe](#) [8] del **Mercado Global de Juegos**, elaborado por la [consultora Newzoo](#) [9], la región está generando **\$3,5 mil millones en ingresos a través del gasto del consumidor en lo que va del 2021**.

Por otra parte, **Milton Sancán Lapo**, experto en este ámbito e integrante del [Virtual Reality Day Latam](#) [10] que se desarrollará en noviembre de forma gratuita, explica que el auge del Internet y los dispositivos móviles han permitido que **los videojuegos se conviertan en pilares fundamentales de la nueva cultura digital**, donde interactúan principalmente los jóvenes.

“Tal ha sido la evolución de los videojuegos que hoy en día, incluso existe una fecha internacional dedicada a sus fanáticos. Cada **29 de agosto, se conmemora el Día Internacional del Gamer**, para celebrar a todas aquellas personas que disfrutan de jugar videojuegos en diversos dispositivos”, relata Sancán.

Pese a ello, ambos especialistas coinciden en que la población desconoce varios aspectos sobre los videojuegos y detallan cuatro claves importantes sobre esta industria:

1. **No todo es entretenimiento:** actualmente los videojuegos son una herramienta esencial en el ámbito educativo, como medio para facilitar el aprendizaje. En el sector publicitario y empresarial se pueden utilizar como estrategia de comunicación. Además, para el campo técnico-científico son un aliado al momento de realizar simulaciones del funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones, aclara Carrión.
2. **Es un campo multidisciplinario:** el desarrollo de videojuegos es una industria que conjuga la aplicación de varias carreras, como el diseño gráfico, la narrativa, la programación, la animación, la producción de sonido, entre otras. Como tal, no existe un profesional único en esta actividad, se trata de equipos conformados por varios especialistas, que trabajan para materializar un proyecto, detalla Sancán.
3. **Es un sector con gran potencial:** mientras algunas industrias, como el turismo, se vieron afectadas por la pandemia, los videojuegos despuntaron. Según un [reporte](#) [11] de la consultora Newzoo, 2021 cerrará con un estimado de 3 mil millones de usuarios (40% de la población mundial). Debido a los confinamientos, aumentaron los usuarios y la popularidad de los juegos colaborativos, con títulos como [Among Us](#) [12] y [Parchis Star](#) [13].
4. **Existen varias iniciativas en el país:** en Ecuador, esta industria está en formación. Por este motivo, han surgido comunidades, como la [Asociación de Desarrolladores de Videojuegos](#) [14], para darle mayor visibilidad a los proyectos que se realizan en el país y que ya han colocado a varios profesionales en el mapa internacional, a través de redes de negocios y eventos locales especializados.

## Participa en el Virtual Reality Day

En noviembre podrás conocer más novedades y avances sobre la realidad virtual. Conoce más en [aquí](#) [10]. **Este encuentro te permitirá desarrollar propuestas tanto 2D como 3D**, además podrás acceder a mentorías con expertos.

## Game Jam

El resultado del **Game Jam** se dará a conocer dentro del **Virtual Reality Day Latam** un evento que contará con experiencias de expertos al implementar tecnologías inmersivas en diversas áreas como: educación, conservación de medio ambiente, turismo, marketing, salud, industria y concientización social. Pueden inscribirse en [virtualrealityday.utpl.edu.ec](https://virtualrealityday.utpl.edu.ec) [15] y ser parte de increíbles experiencias latinoamericanas.

**Source URL:** <https://noticias.utpl.edu.ec/videojuegos-4-cosas-que-deberias-saber-sobre-esta-industria>

### Links

- [1] <https://www.isladejuegos.com/arcade/atari-pong>
- [2] <https://www.minijuegos.com/juego/pac-man>
- [3] <https://www.minijuegos.com/juego/donkey-kong>
- [4] <https://www.minijuegos.com/juego/super-mario-bros>
- [5] <https://inscripciones.utpl.edu.ec/mundosvirtuales>
- [6] <https://utpl.edu.ec/>
- [7] <https://twitter.com/psaltd?lang=es>
- [8] <https://motoresfera.com/2021/11/04/informe-de-mercado-de-equipo-de-juegos-2021-tendencias-de-la-industria-descripcion-general-de-la-empresa-segmentacion-demanda-regional-y-analisis-de-tamano-global-por-pronostico-para-2026/>
- [9] <https://newzoo.com/>
- [10] <https://noticias.utpl.edu.ec/utpl-liderara-evento-internacional-por-el-dia-mundial-de-la-realidad-virtual>
- [11] <https://esportsbureau.com/informe-newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2021/>
- [12] [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.innersloth.spacemafia&hl=es\\_EC&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.innersloth.spacemafia&hl=es_EC&gl=US)
- [13] <https://apps.apple.com/es/app/parchis-star/id1211118856>
- [14] <https://adv.ec/>
- [15] <https://virtualrealityday.utpl.edu.ec/>