Profesionales mexicanos cuentan su historia

QUIERO SER DESARROLLADOR

> Ya sean aplicaciones móviles o videojuegos, expertos mexicanos te dan consejos

Oscar Carbajal

u sueño es desarrollar videojuegos o aplicaciones móviles? Despierta con estos consejos para que conozcas cuánto te cuesta y dónde puedes realizar tus estudios para dedicarte de manera profesional al desarrollo y programación de este tipo de contenidos.

DESARROLLADORES NO SE ANIMAN A HACER APPS

Esteban Rey, director de desarrollo de Desici, cuenta que fue de los primeros desarrolladores para iOS en México. Estudió Ingeniería en Computación en el Instituo Tecnológico Autónomo de México (ITAM), pero una vez terminados sus estudios y luego de trabajar par un par de empresas se asoció con un amigo para fundar su empresa Desici.

"Mi punto de quiebre es cuando Steve Jobs liberó la primera versión de Xcode y que mandó al mundo el mensaje de 'señores, pueden desarrollarle a la mac y pueden desarrollarle al iPod', ahí fue cuando dije, éste es el mundo".

El director de desarrollo de Desici aseguró que hace falta mano de obra en México para desarrollar y que por eso el mercado no está creciendo como en otros países. Atribuyó esta realidad a que en la educación superior en México los planes de estudio que contemplan el desarrollo de aplicaciones son muy nuevos.

"Para buscar programadores no hay mayor problema, es muy fácil encontrarlos, el problema es cuando les pides que empiecen a desarrollar aplicaciones y no se animan, me dicen 'es que a mí no me enseñaron eso', en verdad les



ves el temor de intentarlo y para mí es frustrante", relata Rey.

Esteban considera que para ser desarrollador es básico ser creativo, autodidacta y tener ganas de hacer las cosas pues considera que es necesario arriesgarse a hacer cosas nuevas.

En México no hay carreras dedicadas a esta materia.

Y EN CUANTO A VIDEOJUEGOS...

Ventas Telefónicas 50-95-40-40

xm.mco.cdabu.gmco.uxxxx

Andro Miralrio es gerente de desarrollo en Slang Publishing, editora del videojuego Lucha Libre AAA: Héroes del Ring.

"Yo estudié Administración de Negocios e Informática Administrativa, aunque una no la terminé, pero hubo un momento mientras trabajaba en otra empresa en que dije, este es mi sueño, esto es lo que quiero (los videojuegos) pero lo que estudié en la escuela no me sirve, entonces agarré mis cosas, mis ahorros y me puse a viajar y a investigar".

Andro cree que en la industria actual de los videojuegos en México es necesario ser autodidacta luego de concluir con los estudios universitarios, debido a que la industria es incipiente.

"Necesitamos talento y no va a salir así de la nada, no por el hecho de que salgan de la universidad con un diploma se les va a contratar, necesitan prepararse más, ya que México no compite contra México. Al entrar a la industria de los videojuegos vamos a competir contra los mejores como Japón, Canadá, EU".

"Lo interesante es que hay muchas iniciativas: el gobierno y las escuelas se están dando cuenta del potencial de los videojuegos, entonces, ya hay ese movimiento, esa bola de nieve y a mediano plazo vamos a ser una industria importante", pronosticó.

Andro invitó a los jóvenes interesados en los videojuegos a contactarlo vía Twitter (@miralrio) o Facebook (facebook.com/ miralrio).

Ricardo Ceballos es el creador de RicardoSoft, marca dedicada a la gestión, desarrollo y programación de videojuegos, pero lo que estudió fue Ingeniería en Computación en la Universidad de Guadalajara.

Debido a su pasión por los videojuegos, Ricardo compró libros de videojuegos y programación por lo que, para 2005, cuando ingresó a la editora GameLoft creó Blockerz por ser un requisito crear un juego estilo Tetris.

Peleadores Mexicanos fue el segundo juego desarrollado por Ricardo, además de ser el primer juego mexicano que se comercializó entre las aplicaciones móviles. El título llegó a más de 70 países.

Ricardo aconseja a los jóvenes estudiar inglés y bajar algunos programas de programación, aunque sean básicos.

"Les recomiendo que estudien alguna ingeniería, deben ser muy buenos en matemáticas, en geometría analítica, conocer conceptos básicos de física como velocidad y eso, ya que todas esas nociones se aplican en un pro-

En la Universidad de Morelia se imparte la Ingeniería en videojuegos y en el SAE Institute se imparte la Producción de vi-

Nubes para Pymes

¿Cuáles son las opciones?

DROPBOX PARA

> Este servicio es para almacenamiento de archivos en la nube, así como para compartirlos con el equipo de trabajo desde cualquier dispositivo, incluso móviles. Su versión para Pymes ofrece 350 gigabites de almacenamiento que pueden compartir hasta 5

> 795 pesos anuales y 200 pesos más por cada 100 GB extra. www.dropbox.com/teams

GOOGLE APPS

> Es una suite de herramientas de correo electrónico, creación y edición documentos, calendario y mensajería instantánea que permite a las Pyme tener mayor colaboración entre los empleados para incrementar la productividad de las empresas

> Es gratuita para compañías con menos de 10 empleados y a partir de 11 tiene un costo de 50 dólares anuales

www.google.com/Apps

DYNAMICS CRM

> Este servicio de Microsoft de Gestión de Relaciones con Clientes (CRM) en la nube cuenta con soluciones para ventas, ser vicio al cliente y mercadotecnia que permitirá a la empresa tener mayor control en todas estas áreas sin necesidad de instalar o descargar software en una

> 452 pesos por empleado al mes y prueba gratis por 30 días www.crm.dynamics.com/esmx/home

> Es un servicio en línea que permite administrar la contabilidad de las Pyme. Facilitan llevar el control de cuentas como pagos, calendario, gráficas, control de facturas, así como informes de ganancias y gastos y cuentas bancarias

> 240 dólares anuales para 2 usuarios y 5 dólares más por usuario extra

www.zoho.com

as promociones de meses sin intereses no son válidas en compras por internet.

> Aplicaciones y servicios web disminuirían gastos en hardware y software

Alejandro González

El uso de servicios en internet de almacenamiento, programas de productividad como Office, de CRM y de contabilidad son opciones que podrían ahorrar a las pequeñas y medianas empresas (Pyme) hasta la mitad de sus gastos en software tradicional.

Oscar Braun, presidente del Consejo Mexicano para el Desarrollo Económico, considera que la reducción del 50 por ciento en los costos en programas de cómputo y soluciones empresariales se debe principalmente a que deja de ser necesario comprar hardware adicional y a que los precios del software empaquetado son más altos que los web.

El directivo además aseguró que las aplicaciones y servicios en la nube le permiten a las Pymes accesar a tecnologías que en el pasado eran sólo accesibles para las grandes empresas.

De acuerdo con cifras del INEGI, de las 4 millones 734 unidades empresariales existentes en México 99.8% son micro y pequeñas empresas (Mipyme). Del total de éstos negocios, casi 30 por ciento utiliza alguna tecnología de la información y comunicación, como PC e internet, según cifras



