



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

División de Ingeniería Eléctrica

Cómputo Móvil

Profesor: ING. MARDUK PEREZ DE LARA DOMINGUEZ

Semestre 2020-1

Reporte conferencia: Industria de los videojuegos

Elaborado por:

Ventura Jiménez Juan Manuel

Cd. Universitaria a 24 de agosto del 2019.



La conferencia estuvo a cargo de Antonio Uribe C.O y Dir. de HyperBeard, un pequeño estudio de desarrollo de videojuegos fundado por él mismo.

En esta conferencia Antonio a través de anécdotas contó todo el proceso desde que fue estudiante en la Facultad de Ingeniería de la UNAM hasta llegar a ser el C.O. de su propio estudio de videojuegos. Todo esto comenzó, según nos contó Antonio, a partir del deseo de desarrollar videojuegos por diversión con un amigo. Este deseo siguió escalando hasta llevarlo a participar en concursos que posteriormente le ayudarían a afianzar sus conocimientos y lo impulsarían a él, junto con su compañero de carrera a crear HyperBeard y publicar sus primeros proyectos para el público en general.

También se mencionó el panorama de la industria de los videojuegos en México y lo poco que se está explotando por parte de estudios mexicanos. Esto en parte por la falta de apoyos fiscales del gobierno y por la falta de estudios de desarrollo bien consolidados en la industria, a pesar de que México es un gran consumidor de videojuegos.

Los puntos más importantes que se tocaron en esta conferencia, a mi parecer, fueron:

- El deseo de aplicar tus conocimientos al desarrollo de un proyecto siendo un estudiante de la facultad.
- La paciencia que se debe tener al momento de crear una empresa propia pues, poniendo el ejemplo de Antonio, quien inició su estudio de desarrollo con dos personas y en la actualidad cuenta con 35 personas a su cargo, ha forjado su estudio por un periodo de más de 5 años.
- Que los conocimientos que puedes llegar a adquirir de la F.I. nos son suficientes para poder desarrollar las habilidades necesarias para emprender un negocio propio.
- La capacidad de ser autodidacta en ciertos temas de tu interés que te pueden ayudar a desarrollar tus habilidades hacia una meta en particular.
- Que se pueden encontrar grandes ideas de proyectos entre los mismos compañeros de clase.
- Que es mejor iniciar publicando un proyecto que quizá no tenga calidad de un estudio de desarrollo ya consolidado a no publicar nada pues, esto permite medir qué alcance puede tener tu proyecto y los aspectos que se deben mejorar.

En general, esta conferencia ayudó a exponer ante los alumnos de la F.I. un caso de éxito de una persona que en sus inicios también fue estudiante, que asistió a la misma escuela y que tomó las mismas clases que muchos de nosotros pero, lo único aspecto que hizo la diferencia entre Antonio y muchos de nosotros como alumnos fue que él se atrevió a ir un paso más adelante y capitalizar todos sus conocimientos en algo que le produjera una ganancia económica.

En conclusión, el caso de Antonio sirvió como inspiración, tanto a mí como a muchos otros compañeros que asistieron, para intentar aprovechar todas las habilidades que hemos adquirido en la carrera y tratar de enfocarlas en el desarrollo de una idea que a largo plazo sirva como base para emprender un proyecto y que a partir de ese punto se pueda tener la suficiente libertad económica para seguir desarrollando nuevas ideas.