

# **La Enseñanza del Desarrollo de Videojuegos en Colombia y el Desarrollo Sostenible 2030 de la Naciones Unidas**

**Por** Juan Nicolás Calle Hinojosa.

**Docente Asignaturas Desarrollo de Videojuegos y Programación de Videojuegos:  
Programa de Animación y Posproducción Audiovisual. 2020.**

El presente artículo de reflexión docente toma como referencia la importancia y el impacto en la formación de nuestros futuros egresados del programa de Animación y Posproducción Audiovisual desde los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 2030 definidos por la Organización de las Naciones Unidas.

Para el año 2019 más de 820 millones de personas pasaron hambre en el mundo y unos 2000 millones sufrieron su amenaza. La Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y el Desarrollo, [1]. Las Naciones Unidas para el Desarrollo, plantearon 17 objetivos para poner fin a la pobreza, proteger el planeta, garantizar paz y prosperidad para el año 2030. El objetivo número dos en su agenda se llama “Hambre cero” y se estima que costaría unos \$267.000 millones de dólares anuales. Llevando esta información a la industria de los medios interactivos, la industria de los videojuegos podría lograr ayudara incentivar este punto de reducir el hambre en el mundo, una idea ambiciosa, pero con las temáticas e influencia que generan y el dinero que generan cada año puede ser posible.

La industria de los videojuegos para el año 2019 recaudaron \$148.000 millones de dólares en 2019, Forbes México, [2]. Grandes compañías como Valve, Rockstar

Games, EA, Xbox, Nintendo y PlayStation son las que más ingresos generan, pero si estas empresas donaran por ejemplo el 5% de sus ganancias anuales, sería grandes contribuyentes para atacar esta problemática. Por supuesto, esto no soluciona el problema de raíz, pero si ayudará a una buena parte de la población que lo necesite. Los desarrolladores y jugadores podrían ser actores importantes en este objetivo, no suelen ser populares los juegos serios que aborden estos temas [3], entre otros. No se conocen estos títulos porque no son comerciales, pero poco a poco a medida que estos juegos lleguen a más gente o estos temas se traten en juegos más populares, la temática podría popularizarse concientizando a la población.

Desde el programa de Animación y Posproducción Audiovisual, como formadores de los futuros desarrolladores, artistas y programadores de esta industria, desde el aula de clase podemos analizar con nuestros estudiantes cuáles son las causas que más atención se necesitan a nivel mundial, cómo puede transmitirse a la mayor población posible en un mensaje claro utilizando el medio audiovisual o interactivo elegido, y garantizando desde nuestro rol docente que el mensaje rinda frutos desde tres diferentes vías: la formación tecnológica para que nuestros estudiantes continúen siendo pioneros en el uso y desarrollo de las nuevas tecnologías, una adecuada formación artística desde las asignaturas del componente artístico y específico del programa y la adecuada formación humana desde los principios, los valores y el rescate cultural de nuestras tradiciones y nuestra esencia en las piezas realizadas por nuestros estudiantes a final de semestre.

De ahí que nuestra labor de formación de estos nuevos talentos no acaba desde nuestro rol de docentes en el aula desde las diferentes asignaturas del programa, sino que continuá día a día en el apoyo, la motivación y la difusión de nuestros jóvenes talentos de estos nuevos perfiles de animadores, artistas digitales y desarrolladores de

videojuegos e interactivos, aportando un gran impacto no solamente en las industrias creativas locales sino tambien en la futura industria internacional, en la que nuestros egresados seran los protagonistas del empuje de esta industria creciente aportando al cumplimiento de los objetivos de desarrollo sostenible de las Naciones Unidas previstas en 2030 para Latinoamérica y el Caribe.

### **Referencias**

[1] Nations, U. (2015). Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development. *New York: United Nations, Department of Economic and Social Affairs.*

[2] Baltezarević, R., Baltezarević, B., & Baltezarević, V. (2018). The video gaming industry: from play to revenue. *International Review*, (3-4), 71-76.

[3] Jeff Cobb (2020). 5 games against poverty and hunger. <https://www.missiontolearn.com/serious-games-against-poverty/>