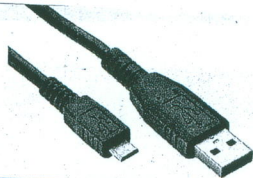


TECNO



VIVA URDESA/KENNEDY/LOS CEIBOS

NUEVO CABLE USB A PARTIR DEL 2016 SERÁ MÁS PEQUEÑO, IDÉNTICO POR AMBOS LADOS, CON MAYOR VELOCIDAD DE TRANSFERENCIA DE DATOS Y COMPATIBLE CON FUTUROS CAMBIOS.

Doce estudiantes, la mayoría de la Espol, están a punto de dar a conocer al mundo un videojuego en el que trabajan desde hace año y medio.

EN PLAYSTATION ESTARÁ EL PRÓXIMO AÑO CON SONY.

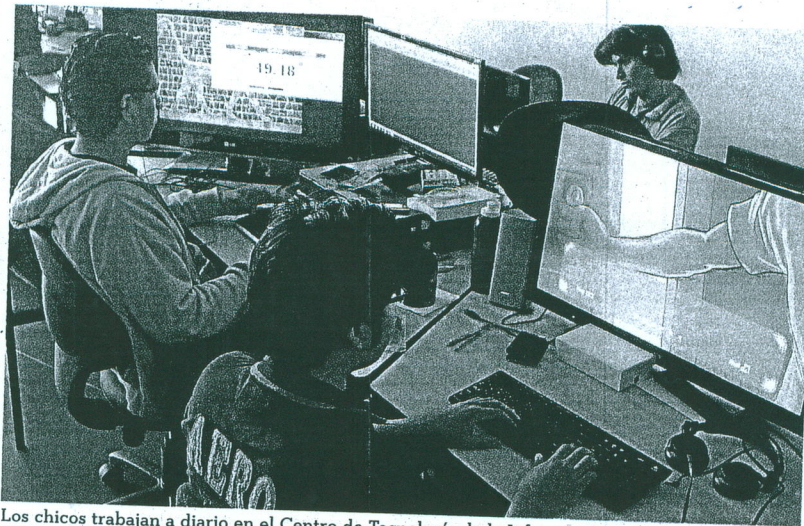
Jóvenes lanzarán juego de video

CON UNA AMBICIOSA proyección, un grupo de jóvenes, unos estudiantes y otros egresados de la Espol y de otras instituciones, se encuentra en la producción de un videojuego llamado To Leave.

Son doce chicos especialistas audiovisuales y digitales los que empezaron este proyecto en el Centro de Tecnología de la Información (CTI) del campus La Prosperina desde hace dos años, cuando nació Freaky Creations, empresa independiente creada por ellos.

Según Jorge Blacio, productor y cofundador de la empresa, apuntan a ser parte de las grandes ligas de distribución digital como Playstation, de Sony, y Xbox, de Microsoft. La idea de crear una empresa de desarrollo de videojuegos fue iniciativa de Blacio y Estéfano Palacios, que se concretó en la universidad junto a otros de sus compañeros.

En un verdadero ambiente científico los jóvenes trabajan diariamente frente a sus computadoras rodeados de herramientas digitales y equipos de última tecnología que les facilita la universidad. Jorge ha-



Los chicos trabajan a diario en el Centro de Tecnología de la Información en la Espol **JORGE PEÑAFIEL**

PRÓXIMAMENTE EN EL MERCADO

LANZAMIENTO Será en Playstation Vita en el segundo trimestre del 2014, en simultáneo para América y Europa. Posteriormente esperan darlo a conocer en Playstation 3 y 4.

COOPERACIÓN El programa de incubación de Sony brinda oportunidades para adquirir conocimiento, accesos a plataformas, tecnología y capacitación.

mientos de este tipo de tecnología por medio de la creación de un club de videojuegos. Él relata que en una de las visitas de los empresarios a las instalaciones captaron la labor de los jóvenes, quienes ya trabajaban en este proyecto, que tenía una perspectiva comercial.

Añade que recientemente han recibido de manera gratuita kits de desarrollo para Playstation Vita y próximamente tendrán los de Playstation 3 y 4. "Esta es una ventaja del programa de incubación, tenemos acceso a toda esta última tecnología en el desarrollo de videojuegos que ellos crean". Asimismo, los estudiantes han asistido en dos oportunidades a capacitaciones privadas de Sony en Los Cabos, México.

Para estos chicos, esto es el reflejo del verdadero interés de la empresa japonesa en su trabajo, que ya lo patentaron en nuestro país. Aunque son dos años desde la creación de la empresa, la idea del videojuego en el que trabajan empezó hace un año cuatro meses.

To leave trata de la experiencia de dejarlo todo de lado. Harm, el personaje principal, explica Jorge, se encuentra en un punto de su vida en el cual está lo más bajo posible. Él ha resuelto que la única manera de crecer como persona es llegar a ser alguien más, simplemente abandonándolo todo y empezar de nuevo porque la ciudad donde está no lo ayudó para nada.

"Estamos a punto de graduarnos del programa de incubación, lo que nos hará desarrolladores licenciados oficiales para Sony, seríamos el segundo grupo en Latinoamérica que llega a graduarse de esta forma. En el mundo son 66 grupos, de los cuales 15 son bastante fuertes, entre ellos estamos nosotros", explica.

ce hincapié en que a pesar de que Freaky Creations es una empresa privada, la universidad fue la primera institución en abrirles las puertas. "La Espol nos dio un capital semilla para poder arrancar entre dinero, equipos y el acceso a este lugar (CTI)", dice.

PLATAFORMA AL MUNDO

Jorge cuenta que hace varios meses le mostraron su proyecto a Sony y asegura que esta compañía se encuentra muy interesada en que To Leave salga en sus plataformas de videojuego. "Somos oficialmente el primer y único estudio ecuatoriano que está dentro del programa de incubación de Sony y eso ayuda a cumplir nuestro objetivo".

Esta oportunidad se dio gracias a un convenio educativo entre la Espol y Sony para la creación de un laboratorio de desarrollo de juegos con fines académicos, donde los alumnos puedan adquirir conoci-