

FOTO: ENRIQUE PESANTES/EL COMERCIO

EDUCACIÓN

MILTON, EL PROFESOR APASIONADO POR EL 3D

MILTON SANCANES ES ESPECIALISTA EN 3D Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS. ES EL PROFESOR MÁS JOVEN DE LA CARRERA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA DE LA U. CATÓLICA DE GUAYAQUIL.



• Milton hizo una maestría en España y cuando volvía algunas universidades ya lo esperaban para que sea profesor.

Elena Paucar. Redactora (I)
epaucar@elcomercio.com

Prophet estaba listo para disparar. El muñeco del videojuego Crysis parecía firme sobre el escritorio de Milton Sancan Lapo, hasta que su dueño lo neutralizó en sus manos.

Este guayaquileño, de 25 años, es especialista en 3D y diseño de videojuegos. Es, además, el profesor más joven de la carrera Producción Multimedia, de la Facultad de Artes y Humanidades de la U. Católica de Guayaquil. El resto de sus colegas pasa de los 40.

Empezó a trabajar en octubre, cuando las universidades prácticamente esperaban a que se "bajara del avión" en el que volvía de España con su título de máster. Lo querían como docente, una tendencia que gana espacio en un sistema académico, que ya no ve en la edad un requisito estricto. En el país, 1 047 becarios (de 3 173 que retornaron desde 2009) son profesores universitarios. El 81% tiene de 20 a 39 años.

Milton recuerda que desde que era estudiante de Producción Audiovisual, en la Escuela Politécnica del Litoral, sus maestros le aconsejaron que

aplicara a una beca. Solo en este año, hasta octubre, el Gobierno ha dado 11 316 becas para estudios de cuarto nivel por montos de hasta USD 75 400.

Pero él optó por una vía más rápida y tramitó un crédito educativo. Buscó en la lista de universidades de excelencia de la Senescyt -hay convenios con 382 centros del mundo- y fue aceptado por la Universidad Politécnica de Valencia.

Con un préstamo de 15 000 euros, y algunos ahorros, viajó para estudiar Postproducción Digital, un mundo que lo atrajo desde que veía animes cuando era niño. Por un año vivió solo, en un departamento en la ciudad valenciana de Gandía, muy parecida a la costera Salinas. Y cada día viajaba en el Metro por una hora, rumbo a clases.

"No hay que conformarse con ser un chofer de mouse-dice- Hay que crear conceptos, tomar decisiones y el máster me dio nuevas herramientas".

En esos meses, como en toda su carrera, el apoyo de sus padres fue una base; aunque no está del todo seguro de que comprendan por completo a qué se dedica. "Solo saben que su hijo hace videojuegos -sonríe-. Sí, están orgullosos".

En España, Milton no solo

LOS DATOS

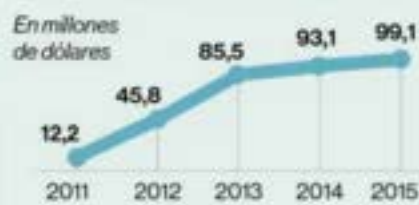
Los becarios

Año	Salieron al extranjero	Retornaron al país
2011	1 754	82
2012	4 856	222
2013	8 494	632
2014	10 482	1 034
2015	11 153	1 193

La cifra récord se registró este 2015: USD 99,1 millones invertidos en becas educativas para quienes optan por cursar el cuarto nivel. En el 2011 apenas fue de USD 12,2 millones, de acuerdo a la Senescyt.

Las estadísticas oficiales señalan que desde el 2011 cada vez más jóvenes han salido al extranjero y pocos han retornado al país. Por ejemplo, en este año se fueron 11 153 chicos y han retornado 1 193. Las cifras son similares cada año.

Inversión estatal en becas de 4° nivel



compartió un salón con 24 estudiantes, entre ibéricos, colombianos, argentinos y varios compatriotas. Su perfil lo catapultó a dejar un sello ecuatoriano en una investigación internacional.

Había hecho videojuegos, fue director 3D, trabajó para marcas como Marlboro, Coca Cola, Nike; fue conferencista en un Campus Party.

Desde ese día colaboró con ellos, sin descuidar su propia

tesis. Buscaban enviar información de Motion Capture (técnica de captura en movimiento) a Unity, una plataforma de videojuegos. "Así, un director de sinfónica podría dirigir su orquesta desde casa a través de una simulación 3D".

¿Difícil hacer tanto a la vez? "No tanto", dice, pues incluso sacó tiempo para recorrer Europa. Barcelona, Madrid, Roma, Milán, París, Praga, Ámsterdam fueron algunas de

sus paradas en los días libres.

Cuando trabaja y estudia casi no duerme. Esa rutina, con horarios de 09:00 a 03:00, continuó cuando hacía la tesis para graduarse de politécnico y aceptó un empleo como director 3D en Matte Graphics, una empresa quiteña a la que llegó con 22 años.

En la Escuela de Diseño y Comunicación Visual de la Espol fue el único estudiante en un equipo de profesores que

creó Corsarios del Pacífico, un videojuego ambientado en el Guayaquil de 1800. Milton, en ese tiempo de 20 años, se encargó del modelado tridimensional de escenarios y personajes. "Aunque era bastante joven me dieron oficina, equipos, responsabilidades".

Fue un 'bonus stage', que luego aplicó en su trabajo en Matte. Junto a un equipo, entre otros proyectos, ayudó a crear un campo de realidad virtual para Coca Cola, que permitía trasladarse de Quito a Brasil al usar un casco Oculus Rift.

Parte de esos proyectos ahora le sirve de material para las clases que da cada tarde en la Universidad Católica.

Por sus lentes de pasta gruesa y cabello en punta -como el de los animes- parece un alumno más. Camina entre las computadoras Mac del laboratorio de Producción Audiovisual y se mimetiza con una proyección a sus espaldas.

Es una ciudad apocalíptica que él creó para un 'advergame'. En este año, para superar un nuevo nivel, planifica volver a Europa y regresar con su doctorado. Y hay más jugadas en mente, como diseñar un videojuego 3D de la Selección de fútbol, de la misma calidad de FIFA World Cup.