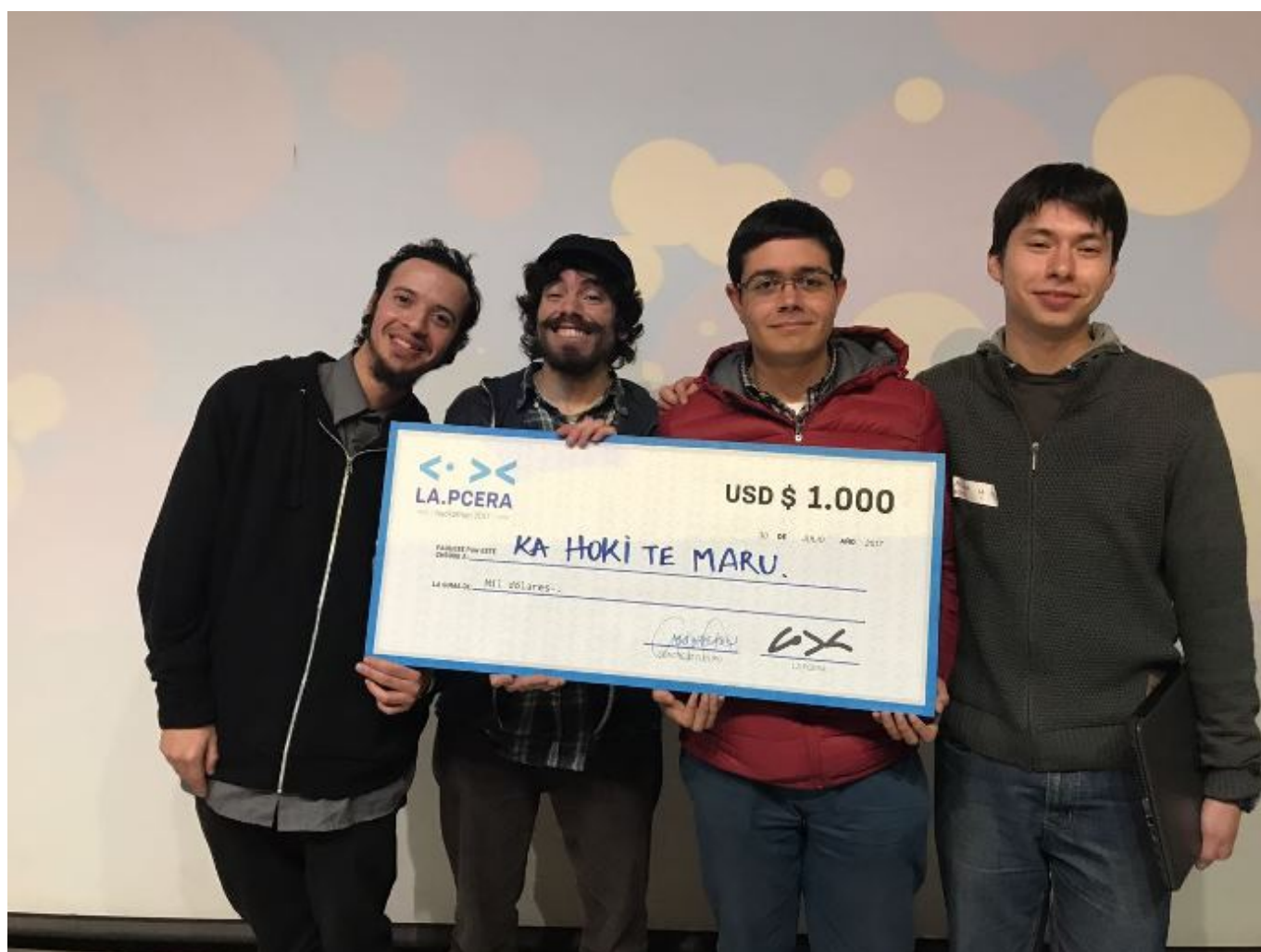


# VIDEOJUEGO INSPIRADO EN FAUNA RAPA RUI OBTIENE PRIMER LUGAR EN HACKATHON



Gran nivel en el trabajo realizado es lo que marcó la pauta de la primera Hackathon de Desarrollo de Videojuegos y Aplicaciones de Divulgación Científica que se llevó a cabo el fin de semana pasado en el Campus Lo Contador UC.

KA HOKI TE MANU es el nombre del proyecto que se adjudicó el primer lugar de la extensa jornada que dio vida -el pasado fin de semana- a la 1era Hackathon de Videojuegos y Desarrollo de Aplicaciones de Divulgación Científica realizada por LA P.CERA bajo la colaboración del Congreso Futuro y la Escuela de

Diseño de la UC.

Es así como el equipo TAVAKE, compuesto por los estudiantes de Ingeniería UC, Alonso Canales y Matías Gabler; el diseñador gráfico, Andrés Toledo y el diseñador UC, Antonio Villamandos, se adjudicó 1000USD y la posibilidad de presentar su trabajo en Congreso Futuro 2018, ello por “la complejidad del tema asignado, la jugabilidad, la escalabilidad y el cariño que se veía en la propuesta”, argumentó el director de LA P.CERA y académico de la UC , Alejandro Durán.

TAVAKE: EL EQUIPO GANADOR

Para los ganadores, la dedicatoria de este juego es clara y unánime.

Andrés Toledo, diseñador gráfico, manifestó que el premio va dedicado a las familias de cada uno “por el apoyo e incentivo para desarrollar este tipo de actividades”. De la misma forma, argumentó que fue una “muy buena experiencia trabajar en este equipo ya que, si bien desconocía a los otros tres participantes, fue un gusto haber desarrollado este proyecto con ellos”.

Antonio Villamandos, alumno de diseño UC, señaló que “como equipo tuvimos la fortuna de escoger con qué centro de investigación trabajar. Nos tincó el tema de las aves porque es poco explorado, especialmente, en lo referido al vuelo de los pájaros. Le dimos varias vueltas para que el tema científico fuera coherente por eso trabajamos con el ave TAVAKE, conocido como el ave del trópico de cola blanca y larga (...) Su naturaleza era fácil de experimentar, de ahí que en el videojuego existiera un personaje que es jinete de esta ave, pájaro que se lanza al agua para comer o esquivar obstáculos que en este caso son depredadores de las mismas aves”.

En relación al público objetivo, el estudiante de Ingeniería UC, Alonso Canales, recalcó que “buscamos desarrollar algo amigable, por esa razón este videojuego va dirigido a un público infanto –juvenil “.

Para Matías Gabler, la experiencia de esta Hackathon tenía una diferencia en relación a otras en las que ha participado. “Aquí debíamos interactuar con un experto, con quien nos comunicábamos constantemente para aclarar dudas sobre las características del ave de nuestro proyecto, es decir, hacíamos un videojuego teniendo a científicos como asesores de información”.

El equipo TAVAKE espera seguir en contacto. “Esta experiencia nos sirvió para estrechar lazos y considerarnos en proyectos similares”, argumentó Andrés Toledo.

#### CALIDAD SUPERADA Y PREMIADA

Los organizadores de este encuentro valoraron la calidad, razón por la cual, tras la presentación de los mismos –que se extendió por más de 4 horas- dio a conocer varias sorpresas, entre las que destacó la mención de un segundo lugar en la competencia.

El director de LA P.CERA, Alejandro Durán, manifestó que premiar a un segundo, reconocimiento obtenido por la agrupación que desarrolló el videojuego DON WIRO, se debe a “la importancia que tiene Chile, ya que más allá de ser una larga y delgada franja de tierra, es un país profundo y azul, tal como lo señala Juan Carlos Castilla, con una gran costa que necesita ser cuidada, razón conocida por todos y que relevó ese juego permitiéndole obtener el segundo lugar”.

La estudiante de diseño de videojuegos en el Instituto ARCOS de Viña del Mar e integrante del grupo que desarrolló el proyecto DON WIRO, Valentina Herrera, se mostró sorprendida por la mención y manifestó que el trabajo “está orientado a aquellos motivados por puntaje (...) Apuntamos al cuidado del mar y la mantención de la cadena trófica, donde DON WIRO –personaje del videojuego- vive de la pesca sin desequilibrar el medioambiente”.

El técnico en informática en la UTFSM e integrante del mismo equipo, Sebastián Dorado, indicó que la experiencia en esta Hackathon “fue más de lo que esperaba ya que es primera vez

que participo en un evento de estas características, el equipo fue bueno y el resultado del videojuego fue más de lo que esperamos, sabemos que podemos dar más y mejorarlo a través del tiempo”.

#### MÁS ALLÁ DE LA HACKATHON

En nombre del Congreso Futuro, el presidente de la Comisión Desafíos del Futuro, Guido Girardi, agradeció a los participantes su asistencia a esta Hackathon y manifestó que “tenemos la convicción de que el futuro de la humanidad son los datos y la ciencia, por eso, estamos en la tarea de democratizar el futuro, habilitar a nuestra sociedad a entender y vivir el siglo XXI (...) Nos parece relevante trabajar en la difusión, en generar valores, contenidos y educación desde una visión menos analógica, vertical y más en sintonía con la sociedad en general”.

Girardi agregó que “tengo la convicción que los próximos 100 años pueden ser los mejores o peores de la humanidad y es responsabilidad de los jóvenes de hoy generar conciencia para que sea favorable”.

Tras felicitar el trabajo realizado por los participantes de la Hackathon, la directora del PAR Explora Conicyt RM Zona Sur Oriente y jurado del evento, Macarena Ocariz, indicó que espera que “durante la Fiesta de la Ciencia y Tecnología, a realizarse próximamente en el Parque Metropolitano, cerca de 5 trabajos puedan estar presentes en ella para que las personas jueguen y ustedes vean como ellos se enfrentan por primera vez a sus proyectos”.

Al concluir, el académico de la UC, Alejandro Durán, agradeció la asistencia “Sabíamos que llegaría gran cantidad de participantes aunque nos sorprendió el entusiasmo, especialmente, en chicos que trabajan”.

Asimismo, el académico recordó que “la ciencia y los videojuegos son parte de la cultura y lograr conectarlos es una necesidad de nosotros”.