

# Un futuro en los juegos: artistas hablan de industria gamer en el Tec

Un futuro en los juegos: artistas hablan de industria gamer en el Tec

*“Con **la mitad del planeta jugando**, los **videojuegos** se han vuelto en una de las industrias creativas **más fuertes**, superando al cine y la música juntos”,* afirmó Rasmus Harnell, miembro del estudio sueco de videojuegos 10 Chambers.

Harnell, junto con otros integrantes del estudio independiente, ofreció una charla a estudiantes de **Arte Digital** del Tec campus Ciudad de México, en la que exploraron el panorama profesional de la **industria gamer** y los desafíos que enfrenta.

Durante la conferencia *“**The New Creative Frontier: Where artists find their home in gaming**”*, los desarrolladores de videojuegos hablaron de la **vida profesional** de esta industria, y el impacto en las industrias creativas.

Ramiro Estrada, decano de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño en Ciudad de México, mencionó que los **videojuegos** cada vez son **más populares e importantes** en el **ámbito creativo**.

*“Los videojuegos son unos de los nuevos medios interactivos que están **innovando en la industria**”* resaltó.

10 chambers en el Tec

Anders Svård, *master artist* en Tec Ciudad de México. Foto: Rodrigo Castillo.

## **“A future in gaming” o el futuro de la industria creativa en los videojuegos**

Robin Björkell, director de Comunicación de *10 Chambers* subrayó que hay un **gran futuro en el GameDev** (desarrollo de videojuegos), no solo para **artistas digitales**, sino también en temas de relaciones públicas y marketing.

Asimismo, menciona que muchas veces **no es sencillo estar en la industria**, como lo fue con el caso de 10 Chambers, quienes al ser un **estudio independiente**, iniciaron con 10 empleados.

*“Con nuestro juego **GTFO** lo iniciamos pensando en lo que a nosotros nos hubiera gustado jugar. Al ser muy de nicho, nos preocupaba que no se vendiera, pero **a los 10 días** que se lanzó al público **logramos recuperar nuestra inversión**”,* explica.

Por su parte Anders Svård, *master artist* del estudio, destacó que “los **videojuegos son la máxima expresión del arte**”, y recordó que así como en otros medios, en un inicio los juegos no se consideraban como una profesión formal, pero que carreras como Arte Digital han abierto el paso para que siga **consolidándose la industria**.

**“Con la mitad del planeta jugando, los videojuegos se han vuelto en una de las industrias creativas más fuertes, superando al cine y la música juntos”** .- Rasmus Harnell

## **Cómo trabajar en el mundo de los videojuegos**

Los integrantes de 10 Chambers explicaron que hay varias formas para **trabajar en el mundo del gaming**.

Una de las opciones más directas es desde la **educación**, aprendiendo softwares que se usan en el mundo real para desarrollar los juegos, **estudiando una carrera** e incluso **metiéndote a cursos** que ofrecen distintas escuelas a nivel mundial.

Pero **más allá de la educación** con la que te formes, enfatizaron que la importancia para poder trabajar en esta industria es **“creando tu propio juego”**.

*“Mantente firme en lo que quieres hacer, desarrolla tus habilidades, **no solo somos artistas, somos creativos, comunicólogos, músicos y mucho más.***

*“El desarrollo de videojuegos se está democratizando cada vez más, **descubre cuál es tu pasión y vete abriendo camino, toma tiempo y es un trabajo duro, pero el resultado es muy gratificante**”*, aconseja y finaliza Rasmus Harnell.

## **Sobre 10 Chambers**

**10 Chambers** es un estudio de videojuegos fundado en **Estocolmo** en 2015 por el creador del videojuego *PAYDAY*, Ulf Andersson.

En sus inicios, el estudio independiente contaba con 10 integrantes y se han enfocado en crear juegos de tipo **shooter colaborativos**.

Hasta el momento, 10 Chambers ha desarrollado los videojuegos **GTFO** y **Den of Wolves** que está próximo a estrenarse este 2025.

**NO TE VAYAS SIN LEER:**

Arte visual: profesora de PrepaTec al Sistema Nacional de CreadoresArte visual:  
profesora de PrepaTec al Sistema Nacional de Creadores

Nora Millán, de PrepaTec Ciudad de México fue seleccionada por el FONCA, para  
crear novelas gráficas donde plasmará las tradiciones y voces de Guerrero  
[conecta.tec.mx](http://conecta.tec.mx)