

Experto muestra a los estudiantes del Tec la magia de los videojuegos



El reconocido productor de videojuegos, **Mihai Pohontu**, quien ha participado en proyectos como Dante's Inferno, The Sims 3, Star Trek: Bridge Commander, Star Wars Jedi Knight II, entre otros, se reunió con estudiantes del Tec de Monterrey, campus Estado de México.

Durante la Masterclass, el CEO de Amber Studios compartió con los asistentes de la **Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño**, algunos de sus logros a lo largo de su carrera.

"Ha sido difícil llegar hasta donde estoy ahora, pero mi amor por el medio es lo que me ha ayudado durante estos 10 años.

"Hacer videojuegos no es un trabajo, sino una forma de vida", comentó Pohontu.

Sus conocimientos en desarrollo de juego multiplataforma, estrategia y ejecución a nivel empresarial y control de calidad sobre el apartado creativo es muy amplio, por lo que ha sido el responsable de grandes proyectos.

"Creo que ser pragmático y objetivo es absolutamente esencial en el trabajo de un productor.

“Este pragmatismo viene con un riguroso trabajo de planeación, así que si realizas un buena planeación te aseguras de que tu trabajo se haga correctamente”, explicó.

- Durante la clase se abordaron temas como:
- Conceptualización y planeación de ideas para la creación de videojuegos
- Creación de guión para videojuegos
- Tipos de arte conceptual
- Desarrollo de efectos gráficos y banda sonora
- Funcionamiento y tipos de motores gráficos.

Para finalizar, Pohontu compartió algunos consejos para aquellos estudiantes que se quieren dedicar al mundo de los videojuegos.



“Para hacer mejores videojuegos hay que hacer muchos videojuegos, empaparse de toda la información que uno pueda recolectar, libros, videos, blogs, etc.

“Cuando se entra a este mundo del desarrollo de los videojuegos es importante ser siempre realista con los objetivos que se persiguen”, finalizó.