

# Trabajo para jóvenes en la industria de video juegos

Es conocida la afición de muchos jóvenes como usuarios de los videos juegos, pero no tanto la posibilidad de trabajar en esta industria. En la nota que figura en este link se hace referencia a la experiencia del director de cine argentino Juan José Campanella a partir de su película «Metegol». Expresa que **“la animación digital está repleta de oficios que ni conocía**. Tenés gente que se dedica a hacer texturas de las pieles o los hilos de un pulóver. Tenés gente que se dedica sólo al agua o el que hace los huesos y las articulaciones para que los personajes se puedan animar”.

En la nota se cuentan cómo surgió la idea e historias de vida muy interesantes de muchos participantes. También se expresa que «la propuesta de Potrero Digital (1) que arrancó en la cooperativa La Juanita de La Matanza ya tiene ocho sedes más: Morón, cinco en Ciudad de Buenos Aires y Mendoza. Ya son más de 600 los egresados y para el segundo cuatrimestre de 2020 superó los 1700 inscriptos. La propuesta caló hondo y se extendió como una telaraña al resto de América. Brasil ya tiene su sede en Campinho y se vienen los “potreros” en México y Uruguay. Pensamos un modelo que en cuatro meses les da una herramienta para poder empezar a trabajar. Eso, teniendo en cuenta que existen 120 mil puestos digitales sin cubrir en la Argentina. Ahora la idea es que haya un potrero en cada rincón del país”, cierra una de las fundadoras, Carolina Biquard. A eso se llama “hacer escuela” (ver imagen de la entrada).

Es una excelente iniciativa que da esperanza de inserción laboral a muchos jóvenes con pasión por la temática de los video juegos, y que requiere de una buena articulación educativa. Sin duda aporta hacia un mundo mejor.

*(1) En este link se plantean distintas definiciones del uso de*

*la palabra «potrero» en Argentina. Aquí se la utiliza como sinónimo digital de un espacio físico «improvisado» para jugar al fútbol.*