

COLOMBIA  Escuchar artículo

La nueva tendencia de los videojuegos que está revolucionando a las empresas del sector en Colombia

A través de la creación de videojuegos ‘serios’ diseñados en el país, se está transformando la forma de enseñar en el sector educativo y se está revolucionando la manera de capacitar a los colaboradores de las compañías

22 de Mayo de 2022




La compañía de videojuegos que es referente de los "seriousgames" en Colombia (Cortesía).

En los últimos años, la técnica conocida como gamificación, que busca generar aprendizaje a través del juego, utilizada principalmente en los sectores educativos y empresariales, ha visto una transformación que se ha visto volcada a los llamados seriousgames. Cada día están tomando más fuerza, como un formato lúdico idóneo para la transferencia de conocimiento. Por medio de su implementación, empresas y entidades educativas han desarrollado una serie de estrategias para potenciar los objetivos de aprendizaje.

El mayor referente de esta iniciativa en Colombia es Indie Level Studio, una EdTech, que se refiere a las empresas o startups que se dedican a la educación a partir del fomento del uso de tecnologías, cuyo trabajo ha estado enfocado en el desarrollo de las principales estrategias de gamificación en el país como mecanismo de aprendizaje en las empresas, creando los primeros metaversos para universidades y colegios.

Aunque inició con 7 millones de pesos, hoy Indie Level Studio factura más \$2.200 millones al año. Sus fundadores proyectan cerrar el 2022 con ingresos superiores a los 4.000 millones de pesos. Las utilidades de la compañía se han reinvertido en tecnología, innovación y especialmente en la aceleración, crecimiento y estabilidad del emprendimiento.

Desde que nació la EdTech, el crecimiento ha sido intenso. “De 2015 a 2019 crecimos, año a año, un 100% y duplicamos la facturación, pero en el 2020, pese a la pandemia, se cuadruplicaron las ventas y este indicador fluctuó entre 200 o 300%”, agregó Sara Giraldo, cofundadora y gerente de la compañía.

Líderes en usar los *seriousgames* como mecanismo de aprendizaje para el sector público y privado en Colombia, esta compañía no solo desarrolla tecnología a través de experiencias interactivas para diferentes medios (realidad virtual, realidad aumentada, pc, móviles, web, etc.), sino que también se ocupa de la proposición de metodologías disruptivas para, según Juan David Lopera, cofundador de la compañía, “mejorar la recepción de la información que entregamos”.

Desde 2015 a la fecha, Indie Level Studio ha lanzado 216 proyectos, cuatro de ellos financiados con recursos del MinTic, dirigidos a empresas como Bancolombia, Argos, Celsia, **Ecopetro**, Teleperformance, **Isagen** y Zenú, entre otras. Entre sus principales trabajos, sobresalen Logicubes, un videojuego que, con una narrativa de emprendimiento, desarrolla las bases de la lógica algorítmica en niños y jóvenes, y T.E.R.R.A, un proyecto educativo que, a través de la realidad virtual, impactó a más de doce mil niños en Antioquia.

“Con el impacto de estos proyectos, hemos mejorado el porcentaje de retención de la información de las personas por encima de un 90%, ya que nos basamos en metodologías de x-learning. Así mismo, hemos generado ahorros en dinero hasta de 30% a nuestros clientes, en tiempo de un 50% y en procesos de entrenamiento y capacitación de colaboradores de empresas y estudiantes de colegios y universidades en un 70%”, destacó Lopera.

Según cifras de la investigadora de mercado Research and Markets, la valorización de la industria de los videojuegos a nivel global aumentará exponencialmente en los próximos seis años, pasando de 156 mil millones de dólares en el año 2020 a 293 mil millones de dólares para 2027, con una tasa de crecimiento anual del 9%. En Colombia, de acuerdo con el apartado de videojuegos del informe Statista Digital Market Outlook, se estima que este mercado alcance los 628 millones de dólares en 2022; además, se prevé que el número de usuarios asciende a 24 millones de personas para el 2026.

Este comportamiento positivo se evidencia en el número de emprendimientos del país que hoy apuestan a dinamizar el mercado de los videojuegos, la industria más grande del mundo, por encima de la música y el cine. Uno de ellos es Indie Level Studio, una Edtech que nació en el 2015 en Medellín y que con siete años de operación logró ubicar a Colombia por sus soluciones de videojuegos y gamificación en el radar internacional, al posicionar al país como uno de los jugadores más importantes de este mercado en América Latina.

LO ÚLTIMO



Sergio Fajardo en Monserrate y Rodolfo Hernández de manera improvisada: así concluyeron sus campañas

“Ya tiene unos jugadores en mente”: Eduardo Méndez da detalles de Alfredo Arias como DT de Santa Fe

Cali realizará 12 eventos masivos para reactivar la economía durante el último semestre del año

¡Boca Juniors Campeón! Con dos asistencias de Sebastián Villa y un golazo de Frank Fabra, el Xeneize derrotó en la final a Tigre

“Estoy seguro de que el domingo cambiaremos la historia de Colombia”: Gustavo Petro durante su cierre de campaña en Bogotá