

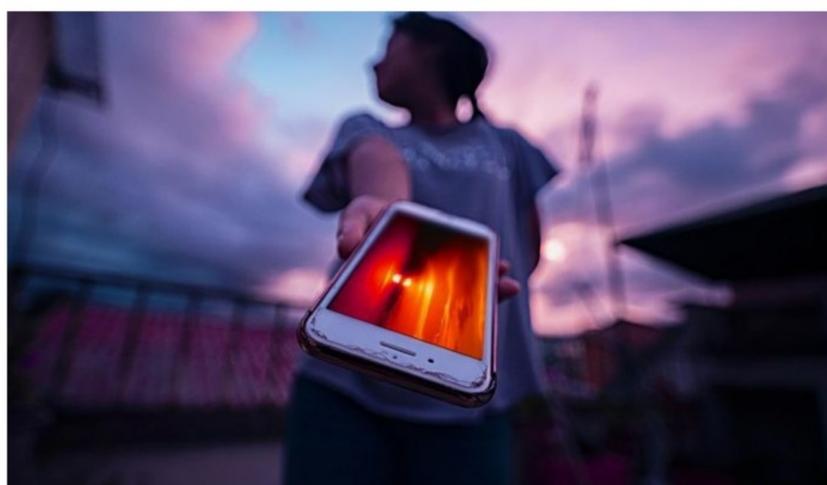
Conoce más de #YoElijo

Inicio > Noticias económicas importantes > Los 'seriousgames', una tendencia en las empresas en Colombia

[Noticias Económicas Importantes](#)
[Noticias Empresariales](#)

Los 'seriousgames', una tendencia en las empresas en Colombia

Por [Valora Analitik](#) - 2022-05-23



En la industria de los juegos, se pone de moda la creación de videojuegos 'serios' diseñados en el país y que tiene aplicaciones académicas en las empresas.

El mayor jugador de este mercado en Colombia es Indie Level Studio, una Edtech que ha desarrollado las principales estrategias de gamificación en el país como mecanismo de aprendizaje en las empresas y creó los primeros metaversos para universidades y colegios. Vea más [noticias empresariales](#).

En la última década la gamificación, una técnica de aprendizaje basada en el juego y la diversión, utilizada principalmente en los sectores educativos y empresariales, se ha transformado gracias a las herramientas digitales y a la tecnología.

De hecho, están tomando cada día más fuerza los seriousgames, o videojuegos serios en español, un formato lúdico para la transferencia de conocimiento. Por medio de su implementación, empresas, colegios y universidades han desarrollado estrategias efectivas para cumplir con los objetivos de aprendizaje.

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 US\$156.000 millones en el año 2020 a US\$293.000 millones 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.

Causas del crecimiento de los emprendimientos de videojuegos

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.

Su mayor diferencial y que ha llevado a esta startup a convertirse en líder y referente en el país, es su capacidad para desarrollar videojuegos, generando estrategias de gamificación para las empresas y creando los primeros metaversos para universidades y colegios.

Recomendado: Programa social ha educado a más de 7.000 jóvenes en Colombia

"Somos líderes en usar los serious games, o videojuegos serios, como mecanismo de aprendizaje para el sector público y privado en Colombia, donde no solo desarrollamos tecnología a través de experiencias interactivas para diferentes medios (realidad virtual, realidad aumentada, pc, móviles, web, etc.), sino también metodologías disruptivas para mejorar la recepción de la información que entregamos", dijo Juan David Lopera, cofundador de la compañía.

Principales proyectos realizados en 'seriousgames'

Desde 2015 a la fecha, la compañía ha realizado 216 proyectos, cuatro de ellos financiados con recursos del MinTic hasta por \$2.000 millones, 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.

T.E.R.R.A, un proyecto educativo que, a través de la realidad virtual, impactó a más de 12 mil niños en Antioquía.

También creó un videojuego, basado en un simulador de cajas con inteligencia artificial, por medio del cual Bancolombia ha capacitado a todos sus cajeros a nivel nacional.

Igualmente desarrolló otro proyecto de gamificación y realidad virtual para Argos y Celsia sobre energías peligrosas, con el que redujo hasta en un 90% la accidentabilidad de esta modalidad.

Y finalmente, está trabajando en la construcción de la Ciudadela Universitaria @medellin, la primera plataforma educativa del país basada en un metaverso para las universidades públicas de la ciudad de Medellín.

"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.

Aunque inició con \$7 millones, hoy 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 viene creciendo a triple dígito. "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.