

Impulsar Vive Labs y regionalizar la industria digital, prioridades del MinTIC

Jorge Restrepo Múnera, gerente de Contenidos Digitales del Ministerio de las TIC, explica en esta entrevista cuáles son las acciones prioritarias del Gobierno para fortalecer el sector en el 2013 y habla de las lecciones que les dejó el 2012.



Foto: MinTIC

Jorge Restrepo Múnera, ingeniero industrial y especialista en Gestión de Proyectos, cree que este año se podría multiplicar por 10 el número de proyectos exitosos.

¿Cuáles fueron los aprendizajes del Ministerio en el 2012 en lo que respecta a los programas para impulsar el sector de la animación y los videojuegos?

Uno de los fuertes es que para desarrollar una industria se necesita la alianza universidad-empresa-Estado. Por ejemplo, en la implementación de un proyecto tan grande como este son necesarios una universidad que sabe de investigación, de cómo presentar y gestionar proyectos; unos empresarios que aportan su experiencia y aplican lo que se va haciendo desde la investigación, y, por supuesto, un Estado que entrega recursos y crea un ecosistema.

Otro aprendizaje, que además va a ser una obsesión de aquí en adelante, es que se necesita regionalización para sacar de Bogotá lo que se está haciendo. Debemos

involucrar a los Gobiernos locales y hacer que los empresarios regionales sean mucho más dinámicos. Adicionalmente, se requiere un compromiso de los desarrolladores de Bogotá o de ciudades como Medellín y Cali, que están mucho más avanzados, para que dediquen parte de su tiempo a ir a las otras regiones con el fin de incrementar el nivel.

¿En dónde va a estar el énfasis del Ministerio en el 2013?

Nos concentraremos en la regionalización y en generar acciones para que pasen cosas en los 16 Vive Labs del país (ver Foros ISIS # 1, pág. 44). Estos no serán solo espacios de formación, sino de convergencia de la industria. Dedicaremos recursos para la capacitación con el fin de fortalecer el talento humano, pues las empresas lo están pidiendo. También continuaremos mejorando y promocionando lo que hicimos en el 2012.

¿Cuál es la meta para finales del 2013 en el sector de videojuegos y animación?

Las mediciones del impacto y las compa-

raciones en esta industria son difíciles porque todavía es un poco etérea, aunque se han comenzado estudios que nos van dando algunos indicadores. En este momento, ya se están empezando proyectos con impacto en el mercado internacional; por ejemplo, en noviembre estuvimos en Silicon Valley con un grupo de empresarios, visitamos varias compañías y tuvimos la oportunidad de intercambiar ideas. Ya ellos conocen el buen trabajo que se está desarrollando en Colombia y se ha creado expectativa y aceptación de lo que hacemos.

En el 2013 vamos a tener mucha gente capacitada, una comunidad mucho más fuerte, y comenzaremos a ver el resultado en proyectos. Si hay algo con lo que podemos medir es con ellos: cuántas series animadas de televisión, cuántas películas, cuántos videojuegos hay en los mercados externos y ahí vamos a empezar a sumar. Tenemos varias iniciativas en ebullición y aunque desconozco cuántas se lanzaron en el 2012, por lo menos cinco han tenido muy buen número de descargas. ■

“En el 2013 nos concentraremos en la regionalización y en generar acciones para que pasen cosas en los 16 Vive Labs del país”.