

PUBLICIDAD

Los videojuegos son buenos para el currículum del futuro

¿NUNCA NOS PONEMOS DE ACUERDO O GIGANTES?

POR ESO TRAE TU NÓMINA* Y ELIGE TÚ EL GESTOR QUE DIGITAL O EN TU OFICINA PARA QUE SIEMPRE

*Incluye nóminas iguales o superiores a 450€

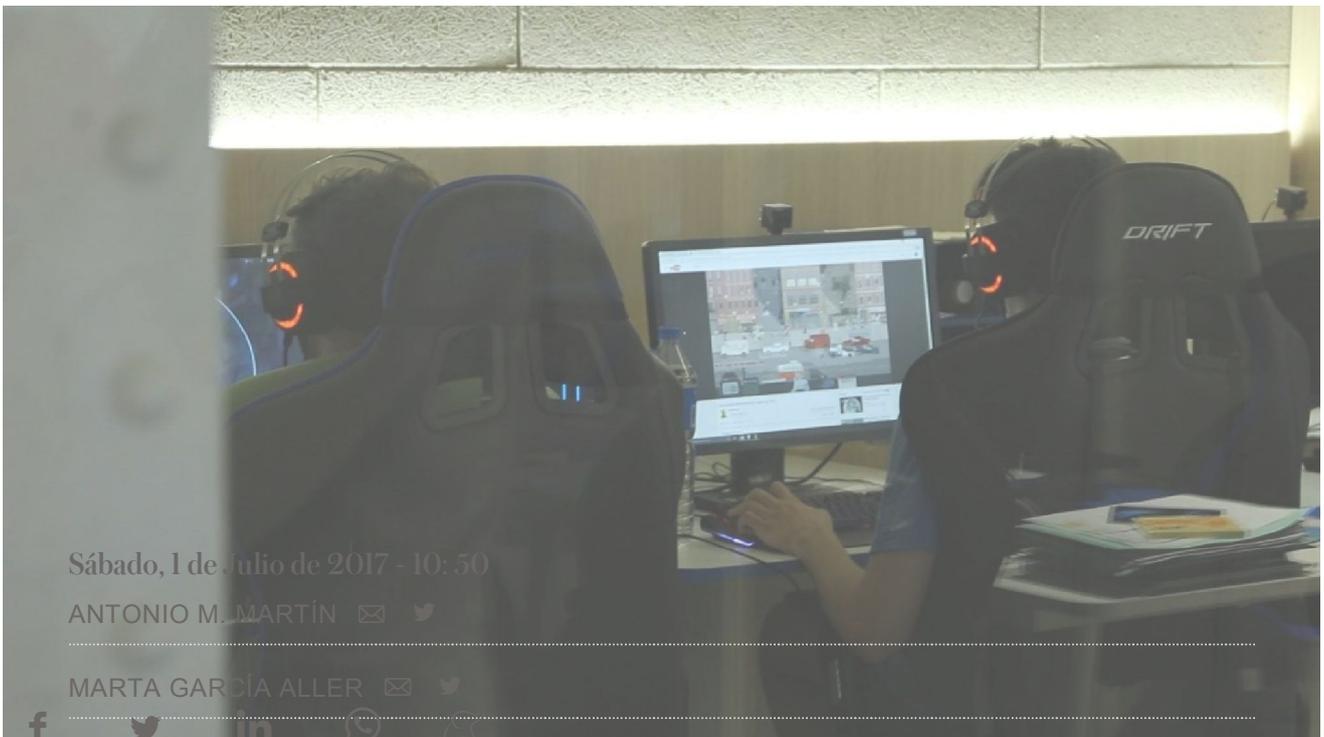
 EL INDEPENDIENTE

Susíbete  Mi perfil



 Menú

POLÍTICA ECONOMÍA OPINIÓN CIENCIA VIDA SANA TENDENCIAS



Sábado, 1 de Julio de 2017 - 10: 50

ANTONIO M. MARTÍN  

MARTA GARCÍA ALLER  

GIULIO MARIA PIANTADOSI  

El equipo de Movistar Riders entrena en el centro de alto rendimiento del la Movistar Game Center
GIULIO PIANTADOSI

“Mañana tenemos un partido importante”, dice *Shhhack*, el capitán del equipo de Movistar Riders de eSports. Un jugador del equipo se ha lesionado la muñeca y este fin de semana, cuando se celebra la final de la ESL Masters, el campeonato de España, no podrá jugar, así que tiene que hacer cambios en el equipo. Cada

 jugador, como en los deportes de campo, tiene un puesto. Miles de personas acudirán a verlos jugar. Los videojuegos son buenos para el cur...

Además de entrenar en el centro de alto rendimiento de videojuegos de Movistar, Peter *Shhhack* Belej (24 años) está terminando el proyecto final de carrera de Arquitectura. Empezó a jugar con videojuegos en La Bañeza (León) cuando era niño, comenzó por diversión y ahora lo ha convertido en su profesión.

Sin embargo, más allá de la pantalla, las habilidades que le han permitido a *Shhhack* llegar a la categoría de profesional puede que también le ayuden a encontrar un trabajo de arquitecto más adelante. “Es importante mantener la calma, porque es un juego de mucho estrés”, reconoce. “A poco que te tiembla la mano, lo nota el enemigo. Hay que estar muy sereno y hace falta mucha rapidez mental para reaccionar”.

“Estamos en la cultura de la rapidez y el videojuego te entrena a la resolución de problemas en tiempo real, bajo presión y desarrolla habilidades espaciales”, asegura Pilar Lacasa, catedrática de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Alcalá, que ha trabajado en el diseño de videojuegos con informáticos de la Universidad. “Debería incluirse en el currículum el nivel al que uno llega de determinados juegos, porque es muy revelador de grandes habilidades necesarias en cada vez más trabajos”.



Perder el tiempo

El *League of Legends*, uno de los juegos para los que entrenan en el Centro de Movistar de Alto Rendimiento, consiste en una batalla de cinco contra cinco en el que cada jugador controla a un campeón con unas habilidades únicas. Cada equipo debe destruir la base del contrario arrasando sus defensas para hacerse con la victoria. En el *CSGO* también compiten dos equipos, con cinco integrantes por bando, que se dividen entre terroristas y antiterroristas. El objetivo de los primeros es colocar la bomba, mientras que el de los segundos es acabar con todos los rivales antes que consigan hacerlo o, en caso de que sea tarde, desactivar el artefacto explosivo.

Miguel Fernández, de 17 años, es el capitán del equipo de *League of Legends*. No le dejan decir cuánto cobra y se sonroja cuando declina responder a la pregunta, pero aclara que “es una profesión más y se puede vivir de ello”. Entrena unas ocho horas al día, está todavía terminando bachillerato y está

acostumbrado a competir en estadios donde le miran 2.000 personas en directo y más de 20.000 por *streaming*.
Los videojuegos son buenos para el cur...

Ambos son juegos muy complicados que, para jugarlos al más alto nivel, necesitan cientos de horas de entrenamiento y de conocimiento de los diferentes mapas en los que se desarrolla la acción. Los jugadores deben tener en cuenta una enorme cantidad de variables: si ocurre esto en esta zona del mapa es que en la opuesta está pasando algo radicalmente diferente, lugares por donde pueden aparecer los enemigos...



Los jugadores de Movistar Riders escuchando las ordenes de su entrenador. GIULIO M. PIANTADOSI

“Los videojuegos aportan habilidades que son cada vez más valoradas en los currículum, sobre todo en ciertas profesiones”, afirma Alfonso Jiménez, socio director de la consultora de Recursos Humanos People Matters. “Desarrollan habilidades, por ejemplo, muy interesante para pilotos, también es interesante por ejemplo para las empresas energéticas, que utilizan drones para supervisión de instalaciones y deberían prestar atención a éstas.

 Mucha gente que es muy buena en videojuegos es muy buena en manejo de drones y ya están reclutando este tipo de perfiles”.
Los videojuegos son buenos para el cur...

“El mercado laboral ya va cambiando la visión que tiene de los aficionados a los videojuegos y en vez de percibirlos como un solitario o un *friki* que pierde tiempo, se les va viendo más como un usuario avanzado de nuevas tecnologías”, añade Jiménez. “Deberían tomárselos muy en serio en empresas de logística, de seguridad, de energía, de entrega de paquetes, localización en situaciones de rescate, defensa, terrorismo, ciberseguridad...”.

También son valorados en algunas profesiones que poco tenían que ver con la tecnología audiovisual, como la medicina: “Cada vez hacen más falta médicos que sepan manejar algunas máquinas a distancia y de nanotecnología. Habilidades de los videojuegos de precisión pueden ser útiles en biotecnología”, añade Jiménez.

El Candy Crash en el CV

“Cada vez los videojuegos van a ser más complementarios a la formación porque vamos a estar rodeados de tecnologías como la realidad aumentada y la realidad virtual metida en nuestra vida laboral”, dice Jiménez. “En los próximos 20 años vamos a convivir con tecnologías que aún no existen, todavía inimaginables, pero que los usuarios más avanzados en tecnología tendrán ventaja en adaptarse a ellas. Y que se hayan familiarizado con ellas en juegos electrónicos no va a ser el primer factor para hacer la contratación, pero es un factor positivo.

La catedrática Pilar Lacasa, además de estudiar los videojuegos, juega con ellos con sus nietas adolescentes: “Es un error por

parte de los adultos menospreciar esta actividad. Cada vez más empleos requieren teletrabajo y jugar en red bajo presión te entrena a coordinarte con personas que trabajan a distancia”, afirma.

“Con los juegos se aprenden a respetar las reglas y los límites”, afirma Elena Méndez, directora de la consultoría de Recursos Humanos EnEvolucion. “Además, que haya niveles que en los juegos se van superando puede aportar claves de la constancia y el afán de superación de una persona en las entrevistas de trabajo”.

Para Méndez no hay duda de que en la selección de un candidato, saber qué videojuegos le gustan (si son de estrategia, como *League of Legends*, de acción, de gestión, como *Age of Empires...*) puede revelar habilidades interesantes del candidato como su pensamiento analítico, conceptual, etc. “Acabar el último nivel de un juego revela la capacidad para no frustrarse y abandonar”, apunta. Y añade un pensamiento muy provocador para los escépticos: “Poner en el CV el nivel de *Candy Crash* puede ser muy útil para algunos empleos: muestra el nivel de persistencia y de no darse por vencido”.



“La escuela tal y como está desarrollada ahora, sigue estando pensada para un mundo en el que la información era escasa y te enseñan a memorizarla. Sin embargo, el mundo ahora lo que requiere es resolución de problemas, que se planteen retos para aplicar el conocimientos y los videojuegos son una actividad con enorme potencial porque los jugadores se entrenan a sí mismos; solo te explican los básico para que puedas ir aprendiendo luego por ti mismo, como en la vida misma”, añade Méndez.

Lacasa va más allá: “Igual que se enseña Historia en el Instituto había que enseñar videojuegos”, dice la catedrática, que no se refiere a videojuegos educativos sino a los comerciales. “¿Por qué no se enseña *Minecraft* o *Call of Duty* en la escuela con tantas habilidades como desarrolla? Es una forma de interpretar el mundo en el que vivimos que cada vez es más necesario. Debería ser una parte más del currículum educativo porque hay videojuegos de todo tipo, para letras, para economía, para ingenierías. También los deportivos son interesantes, porque

entrenan en la planificación del juego. Con el *FIFA* se puede aprender a gestionar un club”, añade. 

Juegos electrónicos, alta competición de moda

“El nivel emocional y la fortaleza mental es el 80% del juego”, dice Tony Soriano, de 34 años, el entrenador de CSGO de Movistar Riders. Las competiciones de *Counter Strike*, *League of Legends*... llenan estadios con jugadores adolescentes que no han acabado el instituto pero ya viven de los videojuegos.

Los jugadores del Counter Strike, a nivel nacional, ingresan entre 400 y 1.000 euros al mes. Pero en España el valor en el mercado está al alza y a Soriano no le cabe duda de que además de convertirse cada vez en un deporte profesional de más prestigio, las capacidades que adquieren estos jugadores durante los entrenamientos pueden serles útiles en su futura vida laboral más allá de los mandos de cientos de euros que con los que ahora entrenan. “A estos chavales les pasa como a los *brokers* que invierten en bolsa, tienen que mantener la calma para que los errores en momentos de máxima tensión no afecten a sus decisiones”, explica. “Sabén trabajar bajo muchísima presión, pero todavía son muy jóvenes. Tienen que aprender todavía el rol que juega el liderazgo en un trabajo en equipo, que es para lo que entrenan”.

Los deportes electrónicos se basan en la competición online y en una base de jugadores inmensa. Dentro de los muchos que existen, hay dos que acaparan casi todas las miradas: el *League of Legends*, o *LoL*, y el *Counter Strike: Global Offensive*, o *CSGO*.

Los profesionales de los eSports analizan, casi en tiempo real, muchas opciones y se saben cada palmo de esos escenarios.

■ Saben las zonas en las que es más probable que sean atacados, los puntos en los que los rivales suelen estar apostados o cuál es la estrategia que va a seguir el equipo rival para desbaratar sus ataques.

La mayoría de ellos son jóvenes, algunos muy jóvenes, pero tienen un nivel de preparación extremo, fruto de entrenamientos que pueden superar las ocho horas diarias. Los partidos son tan rápidos que los *gamers* soportan un fuerte nivel de estrés y unas altas dosis de tensión, fruto de la imprevisibilidad de los choques.

Un ejemplo: mientras el único jugador superviviente de un equipo avanza camino de la calle central de *Inferno*, uno de los mapas de *Counter Strike* más populares, debe estar seguro de ponerse a cubierto, de no hacer ruido para no ser escuchado por los rivales, de mirar al frente, atrás, a un lado. Todo eso mientras en un estadio hay 30.000 personas mirando, hasta un millón viendo la partida en sus casas y otros cuatro compañeros que dependen de él para hacerse con premios que superan los 100.000 euros. ¿Presión? Toda.

“Los deportes del futuro van a ser electrónicos”, dice Fernández, el joven de 17 años que está a punto de irse a comer con sus compañeros del equipo con el que entrena. “Mis padres siguen diciendo que es perder el tiempo, pero desde que me pagan a final de mes empiezan a entender que esto es un trabajo más”.

Publicado en: [TENDENCIAS](#), [VIDEOJUEGOS](#),

Santander recompra el 51% que no controla en la inmobiliaria Aliseda por 180 millones

El día que ETA entró en el zulo