



Campus de la UNA  
SAN LORENZO-PARAGUAY

## XV Exposición Tecnológica y Científica – ETyC 2017

### “Turismo Sostenible para el Desarrollo”

19 al 21 de septiembre

#### Formulario Disertante Charla Temática

Título de la disertación:	Fhacktions: Desarrollo local de videojuegos para el mercado global		
Duración prevista: 60 minutos			Lugar: Aula C12, Bloque C – Planta alta
Fecha: Miércoles 20/09	Horario: 19:00 a 20:00		

<b>Disertante</b>			
Nombre y Apellido		Jorge Bello	
Grado Académico		Programador	
Institución a la que representa		Posibillian Tech	
Tel. Part.	-----	Tel. Móvil	
E-mail:	jbello@posibillian.tech		
<b>Breve Currículo:</b>			
<p><b>Jorge Bello (1984):</b> Programador egresado de la Facultad Politécnica de la Universidad Nacional de Asunción. Actualmente cursando la carrera de Licenciatura en Ciencias Informáticas en la misma institución. Experiencia en implementación de sistemas contables, financieros y gerenciales. Inició su carrera en desarrollo móvil en 2014, en plataformas de Android y iOS nativo e híbrido. Igualmente, incursó en Unity desde 2015 y utiliza dichos conocimientos para el desarrollo del juego Fhacktions. En su tiempo libre crea modelos 3D en Blender y Gimp y también colabora en foros de Stack Overflow.</p>			

#### RESUMEN de la disertación:

La charla se divide en dos partes. En la primera se comparten datos económicos y demográficos de la industria para contextualizar la importancia de los videojuegos como forma de entretenimiento a nivel global. Igualmente, se discute algunos conceptos básicos del proceso de desarrollo de un juego, desde la conceptualización, pasando por el desarrollo programático hasta la comercialización. Al mismo tiempo, se trae a discusión los diferentes problemas encontrados a la hora de desarrollar un juego de Paraguay, como los preconceptos de la industria hasta la falta de opciones de formación académica en el campo.

En la segunda parte, se expone sobre la experiencia particular del desarrollo de Fhacktions, el juego móvil local a ser lanzado a nivel global próximamente. Se habla de cómo se armó el equipo, el variado perfil de cada miembro y las tareas de promoción dentro y fuera del país. Finalmente, se contrastan los puntos en el que el juego fue exitoso y en donde aún queda trabajo por hacer. La charla termina con algunas predicciones en los meses a venir, tanto de Fhacktions como de la industria local.