

- PORTADA
- NACIONAL
- ECONOMÍA/EMPRESA
- MUNDO
- NUOVO PAPA
- AGRO
- DEPORTES
- ELIMINATORIAS 2014
- TECNOLOGÍA
- ESPECTÁCULOS
- SAUD
- ESTILO
- OPINIÓN
- MULTIMEDIA
- ESPECIALES
- SEISGRADOS
- BLOGS
- DIRIGIDA

Añadir un tag...

Feedback

SIGNO DEL MES Aries

Cuatro planetas en su signo aseguran el inicio de un nuevo ciclo con más fuerza, salud, fe, energía y sabiduría. Después de esta semana -se dice- comienza el verdadero año. Si es así, lo encontrará con sus mejores energías. Todo está a su favor, incluso su salud. En relación a novedades: luna llena indica embarazos cercanos.

- + AMPLIAR
- SERVICIOS
- VERSIONES MÓVILES
- CARTAS DE LECTORES
- EL TIEMPO
- FIEBRES
- RESTAURANTES
- HORÓSCOPO
- RADIOS ONLINE

SEGUIMOS EN: f t in

Nuestros canales en Twitter

Suscríbete a nuestro RSS

ECONOMÍA/EMPRESAS - HISTORIAS EMPRENDEDORAS

# Un player en acción

Además de liderar dos exitosas empresas, Eli Barnett recibió para su estudio Kef Sensei un apoyo de la ANII, con el que se prepara para innovar en el mundo de los videojuegos

+ Cecilia Amorin @cessamorin - 24.03.2013, 06:00 hs

Texto: -A / A+



No se reconoce como un referente, ni en los negocios, ni en el mundo de los videojuegos -en el que incursionó en 2007-, aunque más de una vez otros emprendedores lo hayan señalado como un ejemplo a seguir. Para Eli Barnett, que sus exempleados hayan creado con su ayuda nuevos proyectos empresariales es simplemente una consecuencia de ciertas oportunidades que "se fueron dando", algo así como una casualidad.

Lo que probablemente no sea casual es que varias de esas iniciativas lograron desarrollarse con éxito. Sin ir más lejos, el propio Barnett generó desde el corazón de su primera empresa, Before Interactive Solutions -una compañía de outsourcing-, dos emprendimientos que se han sostenido airosos: el proveedor de comercio electrónico eBizMarts y el estudio de videojuegos Kef Sensei (ver nota en página siguiente).

Los tres emprendimientos funcionan hoy bajo su mando y con socios diferentes en cada uno, pero, según aclara el emprendedor, "son completamente independientes entre ellos" y él trata de no mezclarlos.

Aunque no tiene muy claro cuál fue el disparador para convertirse en un emprendedor, recuerda que siempre tuvo iniciativas, y cuando estaba seguro de que una idea era buena y divertida, buscaba la manera de hacerla funcionar.

"Nunca me cuestioné mucho el por qué de mi interés por emprender, pero no me gusta trabajar de empleado", aseguró.

## Un aprendizaje apasionado

Inició su carrera independiente en 1999. Tenía 22 años y estudiaba ingeniería, cuando, junto a un grupo de amigos, fundó Before. Con el pasar de los años, cada socio fue encontrando distintos caminos y la empresa cambió mucho. Primero fue pensada para realizar publicidad en internet, pero sufrió una mutación que culminó en servicios de outsourcing.

En 2007, junto a Ignacio de Paula, que se dedicaba en Before a cuestiones referidas al comercio electrónico, creó la empresa eBizMarts.

Barnett se refiere a esos momentos con satisfacción, pero cuando realmente se le ilumina la cara es al hablar de su emprendimiento Kef Sensei, que comparte con su hermano Daniel.

"Me dedico mucho porque es lo que me encanta hacer", respondió al ser consultado sobre su incursión en el mundo de los videojuegos. Gracias a que Before tiene una estructura que requiere una gestión muy simple, y que eBizMarts es manejado fundamentalmente por su socio, encuentra tiempo para destinar al proyecto que más le apasiona.

Aunque en la actualidad hay una suerte de "boom" de pequeños estudios y carreras universitarias del rubro en Uruguay, el nacimiento de Kef Sensei careció de referentes. "De hecho en ese momento no sabía si acá había estudios de videojuegos, pero quería hacer uno y vi que se podía", explicó Barnett.

Un concurso organizado por la editorial estadounidense PlayFirst lo motivó a realizar su primer prototipo: estaba basado en el personaje de un cuidacoche, que armaba una especie de Tetris con autos para estacionar. El resultado fue muy positivo, ganaron y firmaron un contrato para publicar el juego con un personaje de la editorial bajo el nombre Parking Dash.

Luego realizaron para la editorial PlayFirst tres juegos más: Hotel Dash, Garden Dash y Hotel Dash II.

Hotel Dash fue uno de los juegos más vendidos de la editorial y ahora está disponible para PC, Android, Mac, iPad y Kindle.

## Muchas motivaciones

Barnett se entusiasmó con la idea de realizar videojuegos cuando asistió a una feria del rubro.

Además de su gusto personal, descubrió que la industria presentaba otras oportunidades que el trabajo de outsourcing o consultorías no permitía. "Primero trabajar con equipos multidisciplinarios. En lugar de ser todos ingenieros en un ambiente más técnico, se trabaja con creativos, artistas e ingenieros", explicó.

A eso agregó que el mundo de los videojuegos, al formar parte de la industria editorial, trabaja con un modelo de negocios distinto. "En la música por ejemplo se junta una banda, crean un demo y lo llevan a una productora como EMI, Warner o Sony. La productora le puede ofrecer grabar el disco y llevarlos de gira. En el mundo de los videojuegos funciona muy parecido: los estudios crean una idea o un prototipo del juego, y las editoriales pueden financiar el desarrollo, hacer el marketing y publicarlo", explicó.

Una de las cosas que más le atrae de la industria editorial es que el autor o estudio están cada vez más cerca del consumidor final. "Hoy podés hacer un libro y publicarlo en Amazon para que la gente se lo descargue en el Kindle o podés crear un videojuego y publicarlo para PC, en el Apple Store o en tiendas de Android. No necesitás de las figuras intermedias y eso te da la posibilidad de venderlo una o mil veces, es muy escalable", dijo.

## Cambio de paradigma

Hoy Kef Sensei trabaja con distintas editoriales y apunta cada vez más a crear una propiedad intelectual propia, que según aclaró Barnett, es lo que persiguen todos los realizadores: crear un personaje y que después lo lleven al cine y se convierta en una franquicia.

El modelo de juegos casuales es el que utiliza el estudio de Barnett para desarrollar sus trabajos.

Y aunque comúnmente se piensa que los videojuegos son cosa de niños y adolescentes, la sorpresa de Kef Sensei fue encontrarse con que los consumidores de sus productos, en un 85% a 90%, eran mujeres de entre 30 y 65 años. Barnett explicó este nuevo fenómeno con el surgimiento de las tabletas y los celulares inteligentes. Según el emprendedor, estas nuevas tecnologías están creando un área de desarrollo "buena y accesible" para los estudios uruguayos que no tienen capital y recursos humanos para crear juegos de muy alta calidad con presupuestos millonarios.

## Industria colaborativa

"En la industria de los videojuegos, una de las cosas que me encontré y me sorprendió es lo amigables y dispuestas a enseñar que están las personas", manifestó Barnett. Cuando comenzó en 2007, los actores locales del rubro era pocos y no tenían muchos lugares a los que recurrir para adquirir experiencia.

El primer paso que dio Barnett fue llamar al creador de las empresas chilenas de videojuego Wanako y Atakama Labs -que fueron vendidas a una firma estadounidense y europea respectivamente-, Esteban Sosnik.

"Fue un fenómeno, me dijo a donde llamar, qué decir. Hice más o menos lo que me dijo y todo funcionó", recordó el emprendedor.

Ese espíritu abierto de la industria, lo ayudó a paliar otros inconvenientes. Barnett señaló que en Uruguay no existe un mercado, menos aún cuando la tendencia ahora es la de crear juegos gratuitos en los que se paga por contenidos extra.

"Ese formato en América Latina monetiza mucho menos que en EEUU y Europa. Por eso cuando hacemos un videojuego pensamos en esos mercados", indicó. Sin embargo, aclaró que hay algunos estudios en Uruguay que lograron trabajar muy bien desarrollando localmente para el Plan Ceibal.

## Golpear puertas

"Es más fácil la fórmula de ir a EEUU y golpear muchas puertas aunque la respuesta de los clientes sea no", explicó el emprendedor. En Uruguay a las personas les cuesta rechazar de raíz una propuesta y prolongan las decisiones provocando largas negociaciones; en EEUU, en cambio, cuando algo no les interesa simplemente lo rechazan. Eso brinda la oportunidad de comenzar a trabajar rápidamente en otra cosa.

Otro inconveniente, según Barnett, es el escaso acceso a financiamiento.

"En el caso de Angry Birds era el juego número 52 de Rovio. Tiene que haber suficiente capital como para crear 51 juegos que no sean exitosos y llegar al 52 que rompe todo", dijo.

Para estudios de videojuegos uruguayos es muy fácil o accesible trabajar para otros, hacer consultoría o outsourcing, según señaló Barnett. "En el mundo de los videojuegos existe esta necesidad, y nosotros todavía tenemos precios competitivos: lo difícil es crear una propiedad intelectual propia y salir al mundo para hacer millones de usuarios", comentó.

Claro que trabajando para otros los beneficios llegan con menos fuerzas al estudio. "Va a depender de la negociación con la editorial, cuantos éxitos hayas tenido antes, quién pone a los personajes, si el juego está financiado por el estudio o la editorial y en qué proporción, cuánto dinero va a poner la editorial en marketing. Hay muchos factores que son parte de un contrato", señaló.

Según Barnett, es difícil decir que no a una propuesta externa para desarrollar, fundamentalmente cuando hay una estructura grande que mantener. Y aunque han trabajado mucho para editoriales, el emprendedor asegura que están haciendo una apuesta fuerte por la producción propia.

Uno de los avances logrados es un subsidio de la Agencia Nacional de Investigación e Innovación (ANII) a través del programa de prototipos de innovación.

"Estamos creando algo que no hay en el mundo de los videojuegos, el apoyo de ANII es muy importante para probar que eso que queremos hacer se puede", indicó.

Aunque prefiere mantener en reserva los detalles de esta nueva iniciativa, aseguró que esperan llegar a un nivel de calidad que les permita competir con valores de producción de juegos de mucho mayor presupuesto. Como pista, Barnett dijo que a futuro lo que están intentando es acercarse cada vez más a los jugadores, porque cuanto más cerca se está, menos porción de la torta dejarán en el proceso de venta y logran más libertad creativa.

## Apuesta a varios frentes

La empresa Before Interactive Solution fue creada en 1999. Hoy se desempeña en outsourcing y trabaja únicamente para la empresa estadounidense Service Repair Solutions, dedicada al software para la industria de dealership de automóviles.

Hace unos siete años, el jefe técnico de la compañía estadounidense, uno de los creadores del centro de desarrollo para Microsoft en India, estaba preparando una gira mundial de búsqueda de empresas con las que trabajar y se comunicó por correo electrónico con Before para concretar una reunión en Uruguay. Tras una evaluación, la compañía uruguayá fue seleccionada. "Se trata de una empresa muy grande, hoy ese proyecto involucra unas 50 personas", señaló Barnett.

Con la iniciativa de uno de los integrantes del equipo de Before, Ignacio de Paula, se creó un nuevo emprendimiento en 2007.

Se trata de eBizMarts, que trabaja sobre la plataforma Magento creando módulos de comercio electrónico. Genera módulos de pago y ahora está creando un punto de venta para iPhone, iPad y Android.

Twitter 21 | Recomendar 83 | +1 0

COMPARTIR ESTA NOTICIA

- Recomendar 83
- Twitter 21
- Enviar por email
- Imprimela
- Más Opciones

UBICACIÓN

Casabó Prado Mapa

Mapa

POWERED BY Google

Datos del mapa ©2013 - Términos de uso

NOTICIAS RELACIONADAS

- Incubadora propia
- Una buena señal

- MÁS LEIDAS | MÁS COMENTADAS | MÁS COMPARTIDAS
- La única fábrica de cuchillos contra viento y marea
  - Cómo mantener la calma durante una entrevista laboral
  - La inversión en Uruguay alcanzó en 2012 su mayor nivel desde 1948
  - "Fui educado para ser emprendedor"
  - Pagar en un toque
  - Argentina presentó plan de pago alternativo a deudores
  - El hombre que deberá reformar la economía china
  - Rumores de nuevo plan económico ponen en guardia a los argentinos
  - Apoyo para la nueva generación de empresas "tecnológicas"
  - Lo que viene: más control para cuidar la caja