



## Segunda edición del #HablaTECH de Claro convocó a la comunidad gamer para hablar sobre la proyección de la industria de los videojuegos en el Perú

- El evento reunió a diversos especialistas, gamers, aficionados y estudiantes de la carrera Diseño de Videojuegos y Entretenimiento Digital de Toulouse Lautrec.
- “El gamer es un usuario único y hay que entregarle una red de calidad, con mayor velocidad, para que tenga una mejor experiencia en el juego”, comentó **Mariano Orihuela, director de Servicios de Valor Agregado de Claro.**

**Martes, 27 de noviembre del 2018.**- En medio de gran expectativa, Claro Perú organizó la segunda edición del **HablaTECH**, un espacio de conversación sobre Innovación, Transformación Digital, Conectividad y las nuevas tendencias tecnológicas que están cambiando el mundo. En esta ocasión, diversos especialistas, gamers y aficionados intercambiaron conceptos y experiencias sobre el futuro de la industria de los videojuegos en el Perú,

El panel participaron **Oscar Soto**, periodista de videojuegos e influencer gamer, **Mariano Orihuela**, director de Servicios de Valor Agregado de Claro, **Hekate O.**, creadora de contenido para GSNPro, **Pedro Morote**, game designer, y conectado desde videoconferencia, **Santiago Kegevic**, gerente de comunicación de Riot Games Latinoamérica.

**Mariano Orihuela, director de Servicios de Valor Agregado de Claro**, indicó que para impulsar el desarrollo de esta industria es importante garantizar un soporte de conectividad que permita atender adecuadamente los requerimientos del usuario gamer. En ese sentido destacó la alianza de Claro Perú con Riot Games y su acercamiento con otros desarrolladores para mejorar la experiencia gaming de los juegos más populares en el país, como League of Legends por ejemplo.

*“El gamer es un cliente único, bastante demandante, y su elección de una red para jugar es muy particular. Con un servicio de calidad y con mayor velocidad es más sencillo para ellos integrarse a la comunidad mundial y jugar en línea con mayor probabilidad de ganar sus partidas”*, comentó el ejecutivo.

Por su parte, **Hetake O., creadora de contenido para GSNPro**, tomó la palabra en nombre de las mujeres gamers, y señaló que a pesar de los grandes pasos que se han dado en la inclusión dentro del sector aún es complejo lograr la equidad. *“En la carrera de videojuegos, solo el 10% son mujeres”*, comentó Hetake, quien también es docente en Toulouse Lautrec.

El **conocido game designer, Pedro Morote**, resaltó el aporte de diferentes disciplinas en el desarrollo de los videojuegos. *“Tienes cualquier forma de ingresar a la industria, no importa a qué te dediques, puedes trabajar en videojuegos. Se necesita del aporte de desarrolladores, historiadores, arquitectos para replicar escenarios de juego, modistas, entre otros cientos de aportes”*, manifestó.

Respecto al desarrollo y crecimiento de la industria, el expositor **Santiago Kegevic, gerente de comunicación de Riot Games Latinoamérica**, señaló que hoy los videojuegos llegan a convertirse en ligas, equipos, torneos y circuitos. Siendo miles de jugadores que necesitan managers, community managers, marketing y otros profesionales para poder desarrollarse. *“Los últimos dos años, la comunidad de LoL (League of Legends) en Perú ha crecido a un nivel destacable, a doble dígito, son un grupo muy apasionado y han tenido un papel importante a nivel de Sudamérica”*, destacó.



hablaTECH<sup>+</sup>  
claro

El evento contó con la asistencia de distintos influencers de la industria como Umi Huy, Gabriela Arias (Gabu), Antonella Aservi, Phillip Chu Joy, Retro Toro y el Barbón Gamer, quien capturó a la audiencia con un speedrun de Mega Man.