

Brenda Brathwaite: mujer y videojuegos

Tiene créditos en más de 22 títulos y fue nombrada una de las féminas más influyentes en la industria; estará en el Cicomp Ensenada

EVELIO MARTÍNEZ*/COLABORACIÓN
Ensenada, B. C. evelio@uabc.edu.mx

Muchos de los videojuegos son creados por hombres, y por supuesto la secuencia (personajes e historia del juego) gira alrededor de los gustos del mundo masculino. Brenda Brathwaite cambió este modelo en la industria del videojuego.

Quién es Brenda Brathwaite

Brenda nació en Ogdensburg, Nueva York en Estados Unidos. Fue profesora de diseño de videojuegos en "Savannah College of Art & Design en Georgia, EUA". Brenda es diseñadora, desarrolladora de videojuegos, directora creativa y escritora de tres libros sobre el tema.

Brenda entró a la escena del mundo de los videojuegos en 1981, a la edad de 15 años. Durante toda su carrera tuvo la oportunidad de laborar para diferentes empresas del gremio, donde trabajó con leyendas de la industria del videojuego.

Durante varios años estuvo en la compañía Sir-Tech Software, donde colaboró en el desarrollo de la serie de videojuegos Wizardry y Jagged Alliance. Después trabajó para Atari, donde colaboró en el desarrollo del juego Dungeons & Dragons.

Brenda también trabajó para Electronics Arts, Cyberlore, Firaxis y otras compañías. En la actualidad trabaja como diseñadora de videojuegos en Loot Drop, compañía de la cual es co-fundadora, en la ciudad de San Francisco, California.

Libros de videojuegos

En su rol de escritora, Brenda tiene tres libros publicados. Su

primer libro "Sex in video games", escrito en 2006, fue un todo un fenómeno al tratar que la sexualidad ha estado siempre presente en muchos de los títulos de videojuegos, desde que fueron inventados.

Brenda Garno Brathwaite estará presente como conferencista magistral en la 5ta. edición del Congreso de Ciencias Computacionales.

Junto con Ian Schreibe, ha escrito dos libros. En 2008, "Challenges for game designers", en donde explica los retos a los que se enfrentan los creadores de videojuegos.

Su libro más reciente (2011) es "Breaking into the game industry". Este libro responde a muchos de los cuestionamientos a los que se enfrentan los desarrolladores de videojuegos novatos que quieren entrar a trabajar en la industria.

Preguntas como ¿qué debe de haber en sus portafolios? Cómo hacer contactos? ¿Cuánto se gana? ¿Cómo deben vestirse en una entrevista?, entre otras preguntas, son abordadas. Además el libro les proveerá a los lectores una idea clara de la industria del entretenimiento y

cómo los profesionales operan en ella.

Videojuegos

Brenda tiene créditos en más de 22 títulos de videojuegos, entre los más importantes se encuentran: Jagged Alliance, Dungeons & Dragons: Heroes (2003), Playboy: The Mansion (2005), Playboy: Private Party (2005), Wizardry 8 (2001), Jagged Alliance 2: Unfinished Business (2000), Jagged Alliance 2 (1999), Jagged Alliance: Deadly Games (1996), entre otros.

Brenda también ha colaborado en varios títulos de videojuegos sociales en Facebook. Algunos de los títulos incluyen: Ravenwood Fair (2010), Critter Island, SuperPoke Pets!, SPP Ranch, Garden Life, Rock Riot y Top Fish.

Distinciones

Brenda fue nombrada "la mujer del año" por la revista Charisma+2 en 2010; en ese mismo año fue nominada en los premios de Microsoft de diseño de juegos. Brenda fue considerada como una de las mujeres más influyentes en la industria de los videojuegos por Gamasutra.com en 2008.

En 2007 fue distinguida como una de las 100 mujeres más influyentes por la revista Next Generation.

Brenda Garno Brathwaite estará presente como conferencista magistral en la 5ta. edición del Congreso de Ciencias Computacionales (CiComp 2012) a celebrarse los días 31 de octubre al 2 de noviembre en la ciudad de Ensenada, Baja California.

Para mayor información
www.cicomp.org

*El autor es investigador y catedrático en la Facultad de Ciencias de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC) en Ensenada

