

Fomento de talento con Playstation Talents: comparativa internacional y oportunidades en América Latina y Ecuador



Esta publicación está bajo una
licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial 4.0
Internacional (CC BY-NC 4.0).

Promoting talent with PlayStation Talents: international comparative and opportunities in Latin America and Ecuador

Johnson Cristopher Olaya Rojas

<https://orcid.org/0009-0003-8435-8295>

Universidad Politécnica Salesiana - Diseño Multimedia, Guayaquil, Ecuador, jolaya@ups.edu.ec

Freddy Johnson Alex Olaya Pacheco

<https://orcid.org/0009-0002-6265-5953>

Universidad de Guayaquil, Facultad de Medicina, Guayaquil, Ecuador, freddy.olayap@ug.edu.ec

Gregory Quayshen León-Lúa

<https://orcid.org/0009-0006-7818-8439>

Unidad Educativa San Josemaría Escrivá, Departamento de Lengua Inglesa, Guayaquil, Ecuador, gregory.leon@sjescriva.edu.ec

<https://doi.org/10.62325/10.62325/yachana.v15.n1.2026.1042>

Resumen

En el contexto de la innovación tecnológica actual, grandes desarrolladoras han actualizado sus videojuegos para nuevas plataformas y catálogos digitales. En su búsqueda de ampliar lo anteriormente mencionado, proyectos como *PlayStation Talents* de *Sony Interactive Entertainment* (SIE) aplicado para el público español y de la alianza con la academia al ser presentado como parte de los pénsum académicos con carreras relacionadas genera talentos para ser incluidos en sus catálogos. Se realizó un análisis documental y comparativo de fuentes institucionales y académicas en el periodo de tiempo 2018-2025 en América Latina -y particularmente en Ecuador-, mediante una técnica cualitativa se buscó características comunes en las iniciativas de fomento para el talento en videojuegos, con el propósito de ser aplicados a nivel institucional. Los resultados obtenidos

desde el análisis documental evidencian que la implementación de un modelo como *PS Talents* en Latinoamérica enfrenta límites tanto estructurales como organizacionales que difieren del contexto español. Tal como se observa en la Tabla 3, la ausencia de convenios formales universidad-industria y la existencia de políticas institucionales orientadas a la incubación de proyectos limitan la transferencia directa de modelos industriales al escenario académico ecuatoriano.

Palabras clave: América Latina, cooperación universitaria, enseñanza superior, industria cultural, videojuego.

Abstract

In the context of current technological innovation, large developers have updated their videogames for new platforms and digital libraries. In their search to expand

the above, projects such as *Sony Interactive Entertainment's (SIE) PlayStation Talents*, aimed for the Spanish public, and the alliance with academia, by being introduced as part of academic syllabi with related degrees, generate talent to be included in their catalogs. A documentary and comparative analysis of institutional and academic sources was carried out for the period 2018–2025 in Latin-America and particularly in Ecuador. Using a qualitative technique, common characteristics were sought in initiatives to promote talent in video games, with the aim of applying them at the institutional level. The results obtained from the documentary analysis show that the implementation of a model such as *PS Talents* in Latin America faces both structural and organizational limitations that differ from the Spanish context. As shown in Table 3, the absence of formal university–industry agreements and the presence of institutional policies oriented toward project incubation limit the direct transfer of industrial models to the Ecuadorian academic setting.

Keywords: Latin America, university cooperation, higher education, cultural industry, video games.

Introducción

El ser humano es una criatura social como visual, que busca comunicar a otros las narrativas que tienen el objetivo de impactar emocionalmente y crear comunidad con personas de gustos similares. En este escenario de constante estimulación audiovisual, los videojuegos han emergido como una de las formas más influyentes de expresión cultural y desarrollo tecnológico.

Desde la década de 1990, el auge de los videojuegos ha sido comparable a una explosión creativa impulsada donde se ampliaron las posibilidades creativas y productivas de un sector previamente monopolizado por grandes desarrolladoras. Dicho escenario ha cambiado progresivamente con la aparición de estudios independientes, gracias a las plataformas de micro financiación y modelos de distribución digital que han permitido democratizar el desarrollo de videojuegos.

En la actualidad, incluso proyectos surgidos desde un aula universitaria, pueden alcanzar escenarios globales, si cuenta

con mecanismos de acompañamiento adecuados. En este marco, iniciativas como PlayStation Talents conectan la creatividad, industria, financiamiento, visibilidad y publicación exclusiva, permitiendo transformar prototipos académicos en productos comerciales viables, iniciativas demuestran una visión amplia y clara, debido a que la industria global no solo necesita innovación tecnológica, sino también la inclusión de nuevas voces y perspectivas (Sony Interactive Entertainment, s.f.), permitiendo la aparición de proyectos emergentes mediante el acompañamiento con mentorías, recursos y visibilidad internacional.

La institución superior donde se aplica dicho programa es la Universidad Internacional de Rioja (UNIR), donde sus programas de posgrado en *Diseño y Desarrollo de Videojuegos* y en *Arte 2D y 3D para Videojuegos* integran PS Talents como parte del proyecto final. Según la información institucional, esta integración contempla el acompañamiento durante el proceso formativo, la posibilidad de financiamiento competitivo -monto

aproximado de €1000- y la eventual incorporación de los proyectos al catálogo de PlayStation, evidenciando un modelo de articulación efectiva entre currículo universitario e industria (UNIR, s.f.a, s.f.b).

Sin embargo, mientras el modelo europeo ha dado lugar a múltiples casos de éxito y colaboraciones institucionales, esta dinámica no se replica en América Latina –particularmente en la región andina– donde se presenta una antítesis reveladora: el talento existe, pero las oportunidades son escasas. A pesar de contar con un producto presentado hace años atrás entre estudiantes de la ESPOL y PlayStation, junto con la reciente nominación al *The Game Awards 2025*, ningún proyecto de la región ecuatoriana ha logrado sostenerse en el foco internacional ni consolidarse en el mercado de consolas.

Desde esta perspectiva, el estudio se orienta al análisis de las condiciones que inciden en la adopción o adaptación del modelo de *PS Talents* en el contexto universitario ecuatoriano, prestando suma atención a carreras afines al desarrollo de videojuegos y medios digitales, como Diseño Multimedia en la Universidad Politécnica Salesiana. La limitada presencia de proyectos académicos orientados a productos finales con proyección pública y acceso a circuitos profesionales evidencia la necesidad de comprender, desde un enfoque comparativo, las estrategias de vinculación, acompañamiento y formación implementadas por *Sony Interactive Entertainment* en distintas regiones, con el fin de valorar su viabilidad y pertinencia en el contexto local.

En este contexto, se evidencia una brecha entre la existencia de talento creativo en el ámbito universitario ecuatoriano y la

ausencia de modelos institucionalizados de vinculación con la industria del videojuego que permitan su consolidación profesional, de la cual surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son las condiciones institucionales, pedagógicas y estructurales que condicionan la implementación o adaptación del modelo PlayStation Talents en universidades ecuatorianas para la formación de talento en desarrollo de videojuegos?

En consecuencia, el objetivo general de esta investigación es analizar las condiciones institucionales, pedagógicas y estructurales que inciden en la implementación o adaptación del modelo *PS Talents* en universidades ecuatorianas orientadas a la formación de talento en desarrollo de videojuegos. Este análisis resulta pertinente, ya que para las instituciones de educación superior es fundamental comprender estos modelos no como una competencia externa, sino como plataformas estratégicas de vinculación profesional, capaces de fortalecer la empleabilidad estudiantil, proyección institucional y la articulación con la industria creativa (Mesa et al., 2024; Rodríguez & Chávez, 2020; Sierra-Daza et al., 2023).

Desarrollo

Revisión Documental Comparativa

La presente investigación se desarrolló mediante una revisión de documental de tipo integrativa con enfoque comparativo, adecuada para el análisis de fenómenos emergentes en los que coexisten fuentes académicas, institucionales y sectoriales (Vera, 2020).

La revisión se centró en el análisis del programa *PlayStation Talents* y su posible impacto en carreras universitarias vinculadas al desarrollo de videojuegos en América Latina -especialmente en Ecuador-. Para ello, se emplearon criterios explícitos de búsqueda, selección y exclusión de fuentes, acompañado de herramientas de AI apoyando a la búsqueda y optimización para localizar fuentes relevantes.

Criterios de Búsqueda

La búsqueda documental se realizó entre 2018-2025, considerando el año de lanzamiento del programa en el territorio ecuatoriano por parte de la UNIR. Se consultaron bases de datos académicas, repositorios institucionales y portales oficiales mediante palabras clave en español e inglés, tales como: PlayStation Talents, video game incubation, game development education, university-industry collaboration y Latin American game industry.

Se incluyeron los siguientes tipos de fuentes:

- Artículos científicos y libros académicos relacionados con educación superior, innovación y desarrollo de videojuegos.
- Documentos institucionales y comunicados oficiales de Sony Interactive Entertainment (SIE) y PlayStation.
- Registros académicos y curriculares de universidades con carreras vinculadas al desarrollo de videojuegos.
- Registros públicos de proyectos

universitarios vinculados al desarrollo de videojuegos.

- Fuente periódicas especializadas, blogs institucionales universitarios y contenidos audiovisuales de canales oficiales, utilizados como evidencia contextual.

En este marco, la revisión documental incorporó también fuentes de carácter contextual y sectorial que permitieron comprender el estado actual del mercado de videojuegos en Ecuador y su posición dentro del ecosistema latinoamericano. A partir de comunicados institucionales y contenidos audiovisuales oficiales, se identificó que el mercado ecuatoriano se encuentra aún en una fase de crecimiento acelerado, con una participación proporcionalmente limitada dentro del volumen económico regional estimado en aproximadamente 60 millones de dólares regional (UCSG - Relaciones Públicas e Institucionales, 2025).

Esta evidencia contextual refuerza la necesidad de adoptar una visión expansiva desde el diseño del proyecto investigativo, considerando que, si bien el entorno nacional resulta prometedor todavía no existen condiciones suficientes para una autosuficiencia comercial a corto plazo.

De manera complementaria, se consideraron aporte teóricos que abordan el videojuego como fenómeno cultural y económico. En este sentido, Moreno Díaz (2025, como se citó en Cornejo, 2025) sostiene que los videojuegos constituyen una manifestación cultural equiparable al cine o la literatura, al transmitir narrativas, valores y experiencias que impactan generacionalmente, además de articular un ecosistema productivo que integra

dimensiones tecnológicas y artísticas. Haga clic o pulse aquí para escribir texto.. Este enfoque permitió ampliar el criterio de análisis documental más allá de variables económicas incorporando dimensiones simbólicas y culturales. Para evaluar los modelos de incubación académica.

Se incluyeron fuentes sin autonomía identificable, contenidos de opinión no institucionales y materiales que no aportan información verificable sobre programas, políticas o experiencias formativas vinculadas al objeto de estudio.

Sin embargo, el análisis evidencio una limitada disponibilidad de información directa y explícita sobre la implementación del programa PlayStation Talents en universidades latinoamericanas o ecuatorianas, la revisión procedió de la siguiente manera:

- Se distinguió entre el programa PlayStation, desarrollado en España y otras iniciativas académicas globales o regionales en las que participa SIE.
- Se sintetizó información proveniente de portales oficiales vinculados a PlayStation.
- Se analizó evidencia indirecta de proyectos universitarios apoyados por iniciativas de Sony en América Latina.

Este enfoque metodológico permitió construir una visión comparativa del estado actual de los programas de incubación vinculados a PlayStation y su relación con la educación superior, aun en ausencia de una articulación explícita bajo el nombre del programa PlayStation Talents en América Latina y Ecuador. Los resultados derivados de esta revisión constituyen

la base para el análisis posterior de las condiciones institucionales, pedagógicas y estructurales que inciden en la posible adaptación de modelos de incubación en el contexto universitario ecuatoriano.

Formación en Portafolios

Al igual que algunos programas similares, que ofrecen oportunidades de desarrollo académico, mediante las prácticas profesionales, no solo responde a una necesidad formativa, sino que actúa como catalizador del pensamiento creativo, la colaboración interdisciplinaria y la consolidación de habilidades técnicas aplicadas. Las universidades buscan fortalecer dichas habilidades por medio de la inserción laboral, por lo tanto, el conocido portafolio muestra el desarrollo de habilidades técnicas y creativas en carreras de base artística y tecnológica. Estudios recientes destacan el uso de plataformas digitales, tal como, lo plantea el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDEC), en las Destrezas con Criterio de Desempeño (DCD), mencionadas en *Narrativa Transmedia: Profundizando destrezas en la materia de Educación Cultural y Artística pospandemia COVID-19* (Olaya, 2023), donde bajo el uso de la *narrativa transmedia* el estudiante junto a la guía del docente incursiona en el desarrollo de productos artísticos en clases, fortaleciendo el desarrollo del portafolio, pensamiento creativo, el diseño y el uso de tecnologías, las cuales se postergan hasta la educación superior, además, de ser un aspecto importante que muchas empresas piden para considerar el impacto que tendrá su nuevo elemento en la presentación de un producto final.

Se destaca el uso de plataformas digitales colaborativas como *SyncSketch* que

conectan a estudiantes y docentes en sus procesos formativos y potenciando las competencias aplicables a entornos reales de producción.

Diversos estudios señalan que la identificación y fortalecimiento temprano de competencias creativas y digitales requiere la participación activa de múltiples actores educativos, incluyendo instituciones formales y programas especializados, los cuales permiten articular trayectorias formativas más coherentes y sostenidas hacia ámbitos profesionales creativos y tecnológicos (Féliz et al., 2023; Turpo-Gebera et al., 2025). Presentando un equilibrio donde cada integrante cumple una función esencial y cada perfil profesional en la industria del videojuego aporta a la experiencia integral del jugador.

Modelos de vinculación academia-industria

A pesar de que el enfoque sea en *PS Talents* y el *Sony Latin America Incubation Program*, como referentes de articulación efectiva entre la industria y la academia. A nivel internacional, las experiencias desarrolladas por UNIR y Voxel School evidencian que este tipo de colaboración fortalece el currículo, incentiva la atracción de talento y propicia la generación de productos finales con estándares profesionales. Estas colaboraciones constituyen un modelo de referencia para las instituciones latinoamericanas, al demostrar que una buena vinculación amplía las oportunidades de proyección académica y profesional.

Además, la presencia de los *Fondos Concursables* dentro del territorio ecuatoriano, van dirigidos a personas naturales o jurídicas que tengan proyectos

con una temática establecida como se menciona en la Tabla 1. El Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación (IFCI), realizó un llamado en el 2024 para la apertura de una *Escuela de videojuegos*, quien dirigía este proyecto daba la oportunidad a un grupo de ecuatorianos, que mediante etapas formaba, presentaba y desarrollaba proyectos hasta su fase Alpha o Beta (términos técnicos), junto a un apoyo monetario mencionado en las bases del propio concurso.

Universidades como espacios creativos

Aunque, las universidades desempeñan un papel crucial como espacios de incubación, desarrollo y preparación de talento, para las exigencias del campo profesional. En el ámbito nacional, las carreras vinculadas a la multimedia abarcan múltiples áreas de conocimiento -como diseño gráfico, branding, producción audiovisual y desarrollo de videojuegos-, distribuyendo los contenidos de manera transversal y proporcionando las competencias fundamentales, mediante la innovación y desarrollo de habilidades prácticas a través de *Proyectos Integradores* que conecten la formación académica entre materias y buscan asociarse entre grandes empresas como SIE u otros actores estratégicos.

Este aspecto donde la visibilidad y falta de recursos dirige a muchos desarrolladores latinoamericanos a optar por caminos alternativos, como el financiamiento colectivo mediante plataformas digitales o la participación en el mercado de plataforma PC, siendo este último un de los mercados con mayor presencia, sobre todo, una constante mejora en sus componentes, caso contrario a las consolas debido a su periodo de actualización e innovación. Si

Tabla 1*Tabla informativa entre instituciones que ofrecen capacitación*

Institución	Carrera/Entidad a Cargo	Tipo
Voxel School	Máster UCM en PlayStation Talents en Marketing, Comunicación y Producción de Videojuegos	Privado (Profesional) Educativo
BUDOKAN (Edugeek)	Municipio de Guayaquil	Privado (General) Pago por entrada al evento general
ANIMOTION (UPS)	Diseño Multimedia	Público (Colegial) Concurso Intercolegial Abierto (Gratis/Invitación)
Universidad Internacional de la Rioja	Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos / Máster Universitario en Arte 2D y 3D para Videojuegos	Privado (Profesional) Educativo
Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación	Artes Audiovisuales y Cinematográficas	Público (Especializado) Proyecto Fondo depende del producto

bien las distintas plataformas han permitido que ciertos títulos ganen notoriedad, también reflejan una limitación estructural: los catálogos exclusivos de consolas como PlayStation han dejado de ser tan amplios como en generaciones anteriores, cuando bastaba con tener una idea innovadora y recursos técnicos básicos. Hoy, los estándares gráficos y la producción AAA exigen mayores inversiones, equipos multidisciplinarios y soporte institucional.

Por consiguiente, la vinculación con empresas especializadas permite a los estudiantes acceder a una capacitación mucho más dinámica propia de la industria alineándose con las demandas del propio mercado laboral (PlaygroundSquad, 2012; PlayStation Partners, 2013). Desde una perspectiva pedagógica, la integración de

enfoques formativos articulados con la industria evidencia mejoras significativas en el compromiso estudiantil y en los resultados del aprendizaje (Awwad, 2025).

América Latina un mercado emergente

América Latina se presenta ante los inversores o empresas de alto impacto como un nuevo mercado con una vasta comunidad cultural que busca tener relevancia o notoriedad en los videojuegos. Si se compara con Europa –donde programas como *PS Talents* se articulan con universidades, incubadoras y fondos públicos (Tabla 2)–, queda claro que el mercado latinoamericano no carece de talento, sino de una infraestructura fiable o al menos funcional y oportunidades de consolidación en proyectos que se han trabajado.

Tabla 2*Tabla Comparativa entre incubadoras y fondos públicos.*

Tipo de Programa	Requisitos	Financiamiento	Vínculo Universitario
PlayStation Career Pathways	Estudiantes universitarios de grupos históricamente marginados con interés en la industria	Beca de \$30.000 para compensar costos de educación superior	Alianzas con universidades asociadas (UNCF, Jackie Robinson Foundation, etc.)
Apprentice Pathway Program	Candidatos de orígenes no tradicionales; no requiere necesariamente formación académica previa en tecnología	Salario como trabajador contingente durante los 6 meses que dura el programa	Colaboración con organizaciones sin fines de lucro de entrenamiento (Year Up, Techtonica)
Internship Program (SIE)	Estudiantes matriculados en universidades acreditadas (Grado, Maestría, PhD o MBA) con graduación prevista para 2026	Estipendio competitivo y beneficios adicionales (vouchers, eventos sociales)	Exclusivo para estudiantes de instituciones académicas acreditadas
PlayStation Talents (Premios/ Incubación)	Pequeños estudios o jóvenes desarrolladores que hayan facturado menos de 100.000€ en el último año	Premio de 10.000€ en metálico para el "Mejor Juego del Año" y acceso a kits de desarrollo	Acuerdos con escuelas de diseño y universidades para proyectos curriculares de mercado real
Programas PSIC (Ecuador - MINTEL)	Ciudadanía en general, MiPymes y profesionales según el programa específico de capacitación	Becas públicas, ayudas económicas y líneas de crédito preferentes para el talento humano	Convenios de triple hélice (Gobierno-Industria-Academia) y formación en competencias digitales

Experiencias Preuniversitarias

Aun así, el fomento del talento también se manifiesta a través de eventos y concursos orientados al público, los cuales integran actividades formativas como talleres, clases magistrales y procesos de acompañamiento en la producción de proyectos creativos. En este contexto, se desarrollan iniciativas interinstitucionales -ANIMOTION- que permiten a los estudiantes participar en experiencias guiadas de creación audiovisual y artística, promoviendo la exploración temprana de competencias vinculadas a la producción de cortometrajes animados y desarrollo de contenidos digitales.

Asimismo, eventos masivos como Budokan ofrece EduGeek un espacio de capacitación abierto al público que abordan disciplinas como la edición audiovisual, el arte digital, el uso de color y la escultura tradicional. Estas actividades contribuyen a perfeccionar habilidades técnicas y conceptos transferibles, relevante para la comprensión de procesos creativos y la transición de representaciones de diseños 2D a modelos 3D, lo que pertinente ampliar el análisis hacia las etapas preuniversitarias, debido a que el desarrollo del talento se construye progresivamente desde la educación Básica y el Bachillerato como se ha mencionado anteriormente.

Evaluación y análisis crítico

La revisión bibliográfica y documental evidencia una limitada disponibilidad pública que confirme asociaciones formales o directas entre instituciones de América Latina, particularmente de Ecuador, y programas vinculados a *PS Talents*. En contraste, el contexto español presenta información disponible y estructurada respecto a universidades, centros de formación especializados y dicho programa.

Asimismo, el análisis del currículo de Diseño Multimedia de la Universidad Politécnica Salesiana que se orienta al desarrollo de videojuegos, no se revela acuerdos de colaboración con proyectos de incubación o acompañamiento, más allá del proyecto *To Leave*, previamente mencionado. En el contexto ecuatoriano, se identificaron iniciativas como *Ahorra para Cuidar la Fauna*, *MAS* y *Capybara Island*, caracterizados por alcance mediático limitado, aunque este último participó en Game Jam Plus un evento multidisciplinario a nivel global (Chávez, 2025; Dávalos, 2020; UTPL, 2025; Vergara, 2022).

De igual manera, la revisión muestra la ausencia de una relación directa con PlayStation, ni evidencia documental que confirme una integración de PlayStation en los currículos de educación superior orientados a la industria de los videojuegos. Como antecedente puntual, se identifica la colaboración entre Freaky Creations y la ESPOL que constituyó a un apoyo financiero a través del *Sony Latin America Incubation Program*.

Desde el análisis del panorama productivo se observa que en el territorio ecuatoriano predominan proyectos de categoría indie,

desarrollados y publicados de manera independiente, por equipos reducidos o desarrolladores individuales, generalmente sin el apoyo de grandes editoras con mayor presupuesto. Entre estos se encuentran *The Last Conquerors* (Steam), *MAHU* (en Desarrollo) –ambos de Ronin Flames–, y *Despelote*, de Julián Cordero & Sebastián Valbuena, este último siendo nominado a los *The Game Awards 2025* (Mendoza, 2022; Revelo, 2025).

En definitiva, la revisión de fuentes oficiales y demás indican la existencia de iniciativas internacionales orientadas a la vinculación entre la academia y la industria como *PlayStationFirst Academic Development Programme*. Sin embargo, durante el análisis de la información disponible en su sitio web no se identifican socios universitarios latinoamericanos listados, esto debido a los criterios generales de elegibilidad para instituciones legalmente registradas (PlayStation Partners, 2013).

Los resultados obtenidos desde el análisis documental evidencian que la implementación de un modelo como *PS Talents* en Latinoamérica enfrenta límites tanto estructurales como organizacionales que difieren del contexto español. Tal como se observa en la Tabla 3, la ausencia de convenios formales universidad-industria y la existencia de políticas institucionales orientadas a la incubación de proyectos limitan la transferencia directa de modelos industriales al escenario académico ecuatoriano. Esta situación puede interpretarse a lo mencionado por Amador y Gomes (2016), quienes señalan que, si bien desarrollar un prototipo es viable en entornos formativos, su transición a producto exige recursos especiales que no están disponibles en un ambiente universitario.

Tabla 3*Hallazgos del análisis documental*

Dimensión Analítica	Variable/condición analizada	Evidencia identificada	Implicación para la implementación o adaptación de PlayStation Talents
Institucional	Existencia de convenios universidad-industria	Información disponible en España. Información limitada en América Latina o Ecuador.	Ausencia de convenios limita la transferencia de modelos similares al contexto ecuatoriano.
Institucional	Políticas de vinculación académica con la industria	No se observan lineamientos que integren acompañamiento o incubación con la industria.	La falta de políticas impide sostener y escalar proyectos académicos a la industria.
Institucional	Antecedentes de colaboración internacional	Freaky Creations–ESPOL es el antecedente aislado con apoyo financiero mediante Sony Latin America Incubation Program	La experiencia existe, pero la estructura es débil en la región.
Pedagógica	Integración curricular de proyectos con enfoque industrial	Los proyectos realizados presentan un alcance mediático limitado y no se articulan con procesos de incubación o publicación comercial.	Mayor producción académica, pero sin transformación a producto comercial.
Pedagógica	Uso de TIC e innovación educativa	Enfoques innovadores con TICs, sin conexión directa con los modelos industriales de formación de talento.	Innovación pedagógica no es inserción profesional sin un respaldo institucional.
Pedagógica	Modelos comparativos internacionales	UNIR y Voxel School integran PS Talents como parte de su pensum.	Articular PS Talents es viable con un diseño curricular intencional.
Estructural	Modelo de producción predominante	Predominación de indies sin apoyo de grandes editas.	La producción local limita el acceso al mercado de consolas y programas como PS Talents
Estructural	Acceso al financiamiento y soporte industrial	Sin programas activos similares a PlayStationFirst Academic Development Programme dentro de América latina	La ausencia de programas regionales reduce oportunidades de profesionalización y visibilidad internacional
Estructural	Criterios de elegibilidad de programas industriales	No se evidencia inclusión específica de universidades latinoamericanas (PlayStation Partners, 2013)	Los marcos actuales no consideran las particularidades del contexto latinoamericano

En este sentido, los hallazgos permiten discutir la pertinencia del modelo de la Triple Hélice -universidad, industria y gobierno- como un marco interpretativo para comprender las dificultades de articulación identificadas. La literatura destaca que la interacción sostenida entre estos actores favorece la innovación y subsecuentemente al crecimiento económico regional (Gálvez, 2022; Sokol, 2021). Sin embargo, en el contexto ecuatoriano dicha interacción se presenta en forma incipiente y fragmentada. El antecedente aislado de colaboración entre Freaky Creations y la ESPOL evidencia que la experiencia existe, pero carece de una estructura institucional que la garantice y escale.

Dentro de la pedagogía, los resultados sugieren que la producción académica en videojuegos se desarrolla mayoritariamente sin una integración curricular explícita con procesos de incubación o publicación comercial. Esta desconexión, se observa en la Tabla 3, analizando su relación con lo planteado por Monereo y Badia (2020) y Sein-Echaluce et al. (2020), quienes evidencian la desconexión entre la innovación educativa la cual requiere mecanismos definidos para trascender el aula. En contraste, modelos pedagógicos institucionalizados, como los promovidos por UNIR y Voxel School evidencian que la articulación curricular es viable cuando existe respaldo institucional sostenido, permitiendo que iniciativas como *PS Talents* formen parte del Trabajo Final de Grado.

En lugar de reiterar estas condiciones estructurales, los resultados permiten analizar implicaciones formativas y estratégicas. La predominancia de modelos de producción independientes, sin respaldo

industrial sostenido, sugiere que los procesos académicos tienden a orientarse más hacia la experimentación creativa que hacia la consolidación de productos escalables. Esta situación no invalida el valor de los proyectos desarrollados, sí limita su proyección hacia procesos de incubación o inserción industrial.

A partir de estos hallazgos, la discusión permite interpretar que las limitaciones identificadas no responden únicamente a las oportunidades de investigación y desarrollo, sino también a la ausencia de procesos formativos y de acompañamiento (Sociedad para el Desarrollo de las Comarcas Mineras, 2021). Tal como lo señala Deroncele-Acosta et al. (2021), los programas educativos orientados a la innovación deben concebirse como procesos permanentes y no como intervenciones puntuales. En esta línea, las experiencias formativas continuas identificadas en instituciones como la UPS (ANIMOTION) y Budokan (EduGeek) pueden analizarse como iniciativas que, a pesar de que no se articulen directamente con programas industriales, evidencian el potencial de los espacios de capacitación constantes como puntos de partida para futuras estrategias de vinculación.

Desde los hallazgos, se observa que la formación de competencias en diseño y desarrollo de videojuegos requiere enfoques que trasciendan la enseñanza técnica puntual, integrando procesos continuos tanto para el estudiantado como para el personal docente. Estudios previos señalan que tipo de formación contribuye a una mejor alineación con los estándares de la industria internacional, siempre que exista una planificación académica coherente y sostenida (Mendoza-León et al., 2024; Ortiz et al., 2024).

No obstante, los resultados también evidencian limitaciones estructurales vinculadas al tiempo académico disponible, lo que dificulta la consolidación de productos complejos como trabajos finales de grado. Investigaciones desarrolladas en contextos similares se desarrollan mediante guías técnicas y terminan como prototipos, más que hacia productos finalizados con potencial de incubación o publicación (Betancourt & Sigüenza, 2022; Rodríguez, 2022).

En contraste, casos aislados de éxito dentro del contexto ecuatoriano sugieren una identificación personal del creador con la narrativa del proyecto puede incidir de manera positiva, aun con la ausencia de estructuras formales de incubación (Revelo, 2025). Este elemento refuerza la importancia de considerar la creatividad narrativa como un componente formativo relevante, más allá de la dimensión técnica.

Desde la perspectiva institucional, la participación de PlayStation como empresa en los procesos de incubación regional se presenta de manera fragmentada y poco sistematizada, a pesar de la presencia de iniciativas regionales (Espinoza, 2021). Aunque la existencia de estudios como sostiene Barroso y Sousa (2024), indican que la motivación está relacionada a la experiencia lúdica de los estudiantes, los resultados no evidencian mecanismos claros con programas de acompañamiento academia-industria.

Por último, la literatura coincide en que los programas formativos con impacto en la innovación requieren continuidad, seguimiento y articulación institucional, más que acciones aisladas o eventos puntuales (Deroncele-Acosta et al., 2021; Yépez et al., 2023). Estos elementos permiten interpretar que los modelos basados en procesos prolongados y

focalizados ofrecen mejores condiciones para el desarrollo de competencias transferibles a la industria global de los videojuegos.

Conclusiones

El presente estudio analizó la existencia y el grado de articulación entre programas de incubación vinculados a PlayStation Talents y las instituciones de educación superior en el contexto latinoamericano, con especial énfasis en territorio ecuatoriano. A partir del análisis documental, los resultados evidencian una limitada colaboración entre universidades de la región y programas de incubación vinculadas al desarrollo de videojuegos, en contraste con el modelo español, donde dicha vinculación se encuentra claramente estructurada y documentada.

En este escenario, el desarrollo de videojuegos se caracteriza por un enfoque predominante independiente, con un alcance mediático limitado y sin acompañamiento sistemático de empresas especializadas. Si bien existen antecedentes aislados de colaboración ESPOL-PlayStation, estos no configuran como modelo replicable no cuentan con una política consolidada, reforzando la brecha identificada entre la formación y los mecanismos de inserción profesional en la industria. Su homólogo español presenta experiencias que no sugieren una transferencia, sino la de consideración de particularidades estructurales, pedagógicas y económicas propias del contexto latinoamericano.

Bajo esta premisa, los resultados permiten concluir que la ausencia de programas de incubación articulados con la academia limita la proyección, escalabilidad y

visibilidad internacional de los proyectos desarrollados en el aula. La investigación confirma que las iniciativas formativas aisladas como eventos o concursos pierden impacto al no integrar currículo en términos de empleabilidad y profesionalización del estudiantado.

En definitiva, el estudio aporta una base empírica para comprender los intentos de adaptación de los modelos de incubación similares a PlayStation Talents, en América Latina. Se reafirma el rol de la academia como socio estratégico para el desarrollo de proyectos desde el aula, tomando en consideración que se debe respaldar la necesidad de estructuras sostenibles de investigación, desarrollo e innovación que permitan consolidar procesos a largo plazo.

Asimismo, la evidencia del estudio respalda el criterio que la formación especializada y articulada con la industria constituye un factor clave para fortalecer la inserción laboral de talento emergente. De este modo, se sientan las bases para futuras investigaciones orientadas al diseño de modelos contextualizados de vinculación academia-industria que, inspiradas en iniciativas como PlayStation Talents, promuevan la articulación del mercado laboral, desarrollo de incubadoras universitarias capaces de impulsar el desarrollo local de videojuegos fortalecer la inserción del talento en la industria global.

Referencias

- Amador, G., & Gomes, A. (2016). A Video Games Technologies Course: Teaching, Learning, and Research. *Eurographics Conferences*, 45–48. <https://tinyurl.com/mvr2r3ch>
- Awwad, F. (2025). Enhancing Electronics Courses Education: Active Learning Strategies for Undergraduate Engineering Students. *International Journal of Engineering Pedagogy (IJEP)*, 15(2), 42–73. <https://doi.org/10.3991/ijep.v15i2.51739>
- Barroso, I., & Sousa, C. (2024). Videogame students in Portuguese higher education: Perceptions, motivations, and playing habits – A case study. En L. Vale Costa et al. (Eds.), *Videogame sciences and arts (Communications in Computer and Information Science*, Vol. 1984). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-51452-4_4
- Betancourt, J., & Sigüenza, J. (2022, 24 de febrero). *Diseño de guía técnica para el desarrollo de un teaser animado con técnicas mixtas* [Tesis de grado]. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/18008>
- Chávez, R. (2025, 1 de julio 1). *Capybara Island: el videojuego ecuatoriano que llegó a las finales globales del Game Jam Plus*. Fundación Openlab. <https://tinyurl.com/3aynkj92>
- Cornejo, G. (2025, 23 de septiembre). Ecuador se conecta al boom gamer: la UCSG lidera la formación de talento digital. *Expreso*. <https://tinyurl.com/3ndttmv4>
- Dávalos, N. (2020, 16 de septiembre). Ahorra para cuidar la fauna', un videojuego para aprender finanzas. *PRIMICIAS*. <https://tinyurl.com/3tvby5by>
- Deroncele-Acosta, Á., Medina-Zuta, P., Goñi-Cruz, F., Roman-Cao, E., Montes-Castillo, M., & Gallegos-Santia-

- go, E. (2021). Innovación Educativa con TIC en Universidades Latinoamericanas: Estudio Multi-País. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4), 145-161. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.009>
- Espinoza, A. (2021, October 8). Marvel's Spider-Man: Miles Morales: An homage to Hispanic Heritage and representation. *PlayStation.Blog*. <https://tinyurl.com/3bhd6syu>
- Félix, L., Carrascal, S., Melaré Vieira, D., & Valente, P. (2023, julio-diciembre). Formación Profesional a distancia para la empleabilidad en España, Portugal y República Dominicana. *Alteridad*, 18(2), 234-247. <https://doi.org/10.17163/alt.v18n2.2023.07>
- Gálvez, C. (2022). El modelo de innovación Triple Hélice. *TECHNO REVIEW. International Technology, Science and Society Review /Revista Internacional De Tecnología, Ciencia y Sociedad*, 11(5), 1-13. <https://doi.org/10.37467/revtechno.v11.4453>
- Mendoza-León, J., García, J., Álvarez, C., & Hernández, M. (2024). Formação de competências para inovação: experiências com estudantes de pós-graduação do Instituto Tecnológico de Sonora, México. *Revista Científica Hermes - Fipen*, 36, 182-205. <https://doi.org/10.21710/rch.v36i2.765>
- Mendoza, M. (2022, 17 de octubre). Mahu, el videojuego para enseñar la cultura ecuatoriana. *Forbes*. <https://tinyurl.com/ydkateeb>
- Mesa, C., Hernández, J., & López, J. (2024). Bootcamp de innovación abierta en Instituciones de Educación Superior: una experiencia a través del aprendizaje basado en retos del territorio. *Ingenierías USBMed*, 15(1), 41-51. <https://doi.org/10.21500/20275846.6524>
- Monereo, C., & Badia, A. (2020). Un enfoque dialógico del self para comprender la identidad del profesor en tiempos de innovaciones educativas. *Quaderns de Psicologia*, 22(2), e1572. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1572>
- Olaya, J. (2023, julio-diciembre). Narrativa Transmedia: Profundizando destrezas en la materia de Educación Cultural y Artística pospandemia COVID-19. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, (14). <https://doi.org/10.18537/ripa.14.02>
- Ortiz, I., Gutiérrez, M., Mendoza, C., & Díaz, S. (2024). La Correlación Directa de la Gestión y Transferencias del Conocimiento Mediada por la Investigación Aplicada en la Formación de Perfiles de Alta Cualificación en el Campo de los Videojuegos. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 7(2), 62-77. <https://doi.org/10.26503/todigra.v7i2.2394>
- PlaygroundSquad. (2012). *PlaygroundSquad first international institution to get PlayStationFirst access*. PlaygroundSquad. <https://tinyurl.com/4dvwevam>
- PlayStation Partners. (2013). *PlayStation-First Academic Development Programme*. Sony Interactive Entertainment. <https://tinyurl.com/3teh8jy3>
- Revelo, R. (2025, 18 de noviembre). Videojuego ecuatoriano "Despelote" es nominado a dos categorías en el "Ós-

- car de los juegos” de 2025. *PRIMI-CIAS*. <https://tinyurl.com/4byn9anv>
- Rodríguez, A., & Chávez, E. (2020, enero-junio). Cibernética educativa, actores y contextos en los sistemas de educación superior a distancia. *Sophia*, 28, 117–137. <https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.04>
- Rodríguez, T. (2022, 21 de septiembre). *Guía didáctica enfocada al proceso de animación para personajes jugables en un videojuego 2D con género de lucha*. [Tesis de grado]. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/19777>
- Sein-Echaluce, M. L., Fidalgo-Blanco, Á., García-Peñalvo, F. J., & Balbín, A. M. (2020). Global impact of local educational innovation. En P. Zaphiris & A. Ioannou (Eds.), *Learning and collaboration technologies. Designing, developing and deploying learning experiences (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 12205, pp. 530–546)*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50513-4_39
- Sierra-Daza, M., Martín-del-Pozo, M., & Fernández-Sánchez, M. (2023). Videojuegos para el desarrollo de competencias en Educación Superior. *Revista Fuentes*, 25(2), 228–241. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2023.22687>
- Sociedad para el Desarrollo de las Comarcas Mineras. (2021). *Programa de Mentorización Videojuegos*. <https://tinyurl.com/rhfyj86k>
- Sokol, H. (2021). *The role of state intervention in the Danish game industry: An ecosystem analysis* (Master’s thesis, Copenhagen Business School). Copenhagen Business School. <https://tinyurl.com/3hhb368x>
- Sony Interactive Entertainment. (s.f.). *Diversity & beyond*. Sony Interactive Entertainment. <https://tinyurl.com/by-wa478z>
- Turpo-Gebera, O., Chirinos-Tovar, K., Manrique-Tovar, F., & Huarca-Flores, P. (2025, octubre). Competencias digitales en futuros docentes: campo, capital y habitus en una universidad peruana. *Formación Universitaria*, 18(5), 135–148. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062025000500135>
- UCSG - Relaciones Públicas e Institucionales. (2025, 3 de septiembre). *La industria de los videojuegos en Ecuador y el mundo* [Video]. YouTube. <https://tinyurl.com/yxhpnjn3>
- Universidad Internacional de La Rioja. (s.f.a). *Máster universitario en arte 2D y 3D para videojuegos*. UNIR. Recuperado el 8 de septiembre de 2025, de <https://tinyurl.com/2b28esns>
- Universidad Internacional de La Rioja. (s.f.b). *Máster universitario en diseño y desarrollo de videojuegos*. UNIR. Recuperado el 8 de septiembre de 2025, de <https://tinyurl.com/yjfs7mdy>
- Universidad Técnica Particular de Loja. (2025, 21 de enero). *MAS: El videojuego ecuatoriano que conecta cultura y tecnología en las aulas*. UTPL. <https://tinyurl.com/3s3rtfnj>
- Vera, J. (2020, julio-diciembre). Gaming: una aproximación crítica desde la narrativa social contemporánea del

nuevo orden mundial. *Dictamen Libre*, (27), 139–153. <https://doi.org/10.18041/2619-4244/dl.27.6649>

Vergara, V. (2022, 15 de octubre). *Videojuegos educativos y divertidos creados en Ecuador*. Mundo DINERS. <https://tinyurl.com/2vw8u4w7>

Yépez, M., Ormaza, M., & Muyulema, J. (2023, mayo-octubre). Desarrollo de alumnos talentosos en la educación superior técnica tecnológica de Ecuador. Caso de estudio: Integración a un concurso académico externo. *Revista Andina de Educación*, 6(2), 006211. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.11>

Para referenciar este artículo utilice el siguiente formato:

Olaya, J., Olaya, F. & Quayshen, G. (2026, enero-junio). Fomento de talento con Playstation Talents: comparativa internacional y oportunidades en América Latina y Ecuador. *YACHANA Revista Científica*, 15(1), 113-128. <https://doi.org/10.62325/10.62325/yachana.v15.n1.2026.1042>