

TEXTO  
**JORDI CUENCA**

**FORMACIÓN**  
**1.600 alumnos**

ESAT ha formado en los once años de vida de la escuela a un total de 1.600 alumnos. El primer curso, en 2006, tuvo ochenta. En el actual son 300 y Jaime Torres, el fundador y director de la compañía (en la imagen, el pasado jueves en una de las aulas), asegura que la demanda para entrar en la escuela es del doble. ESAT tiene una plantilla de 73 personas, de las cuales 49 son profesores con dedicación exclusiva. La mitad de los otros 24 también realiza tareas formativas.



**El director y socio fundador de ESAT, Jaime Torres, en una de las aulas de la escuela.**

MIGUEL ÁNGEL MONTESINOS

# Un oasis para los diseñadores de videojuegos

La escuela valenciana ESAT, especializada en arte y diseño digital, forma cada año a 300 alumnos, el 95 % de los cuales encuentra empleo en el primer año

■ En estos tiempos de funambulismo laboral, hay profesiones, por sorprendente que parezca, que son un manantial de empleo. Falta que el sediento encuentre el camino para saciarse. Uno de esos oasis es el del arte y diseño digital y los videojuegos. Y en Valencia hay un guía bastante infalible a la hora de cruzar el desierto. Se trata de ESAT, la Escuela Superior de Arte y Tecnología, que en poco más de una década de vida se ha convertido en un referente internacional en la formación de los cerebros que dan forma a este tipo de ocio digital. Si el éxito se mide en números, no hay dato más fiable que ese 95 % de alumnos que consiguen un empleo en el primer año después de haber finalizado sus estudios.

Jaime Torres, director, fundador y uno de los siete socios de ESAT —este año llegarán a trece— es un ingeniero informático que en su vida anterior era subcontratado por grandes consultoras para trabajos de auditoría para otras empresas y para la formación de perfiles especializados en TIC. «Veía que faltaba

mano de obra; no encontraba gente especializada, sobre todo en informática y programación gráfica, que no estaban cubiertas ni por las facultades de informática, como sigue sucediendo ahora», asegura Torres, quien detalla la ausencia que había de perfiles como desarrolladores de *front end* (el frontal de un cajero bancario, por ejemplo), modelador de 3D, animador digital, y, «en general, expertos en tecnología digital interactiva». Así que en 2006, en un momento en que empezaba el boom de los dispositivos móviles y el e-commerce, decidió llenar ese vacío con una escuela especializada.

«Queríamos darle un matiz profesional a la escuela, es decir, no queríamos teóricos, sino técnicos con experiencia, y empezamos a buscar premios nacionales de diseño, ilustración y fotografía, expertos en arte digital (alguno del extranjero) y programadores expertos en tecnología digital interactiva», añade el director de ESAT. Con esos mimbres, echó a andar el proyecto en 2006. El primer curso la escuela formó a 80 alumnos. En el actual son 300 y

La empresa tiene una incubadora y un departamento de I+D

► Además de formarlos, ESAT no descuida a sus alumnos una vez que han salido del centro. Así, dispone de una incubadora que ya ha alumbrado ocho empresas constituidas por exalumnos que volvieron del extranjero y querían impulsar un proyecto propio. Enlazado con la incubadora —también hay una aceleradora—, la escuela dispone de un departamento de I+D llamado *ilabproject*, donde «trabajamos en realidad virtual, que es lo que más demanda la industria», según explica Jaime Torres. La empresa facturó el año pasado tres millones de euros. Su fundador asegura que el negocio ha crecido paulatinamente en todos los ejercicios, pese a que esos once años de vida han coincidido en su mayor parte con la etapa de crisis. La escuela da empleo fijo a 73 personas, de las cuales 49 son profesores con dedicación exclusiva. Entre los 24 restantes hay técnicos, administrativos y financieros. La mitad de ellos también da clases. La escuela imparte idiomas, como el inglés y el japonés, para orientar a los alumnos a los mejores mercados.

Torres asegura que podrían llegar al doble, tal es la demanda, aunque el fundador prefiere no abarcar demasiado en pos de potenciar la calidad de un proyecto en el que uno de sus signos distintivos es el vínculo con la industria. El otro es la internacionalización. Además de que ESAT proyecta abrir delegaciones en España y el extranjero en 2018, el exterior es clave en la formación que ofrece. Los cursos son de tres años en Valencia. El cuarto año, en las tres especialidades que imparte —programación de videojuegos, arte para videojuegos y arte y diseño digital—, se realiza en universidades del Reino Unido punteras en el mundo digital. Esta semana, Torres ha firmado un convenio con Paris College of Art, para que los alumnos de diseño hagan en la capital gala el último curso. «Contactaron ellos con nosotros», afirma el director de ESAT.

En esta década, 1.600 alumnos han pasado por las aulas de la escuela. Según Torres, el 95 % de ellos ha encontrado trabajo en el primer año después de finalizar sus estudios. El 11,4 % fue absorbido por el mercado valenciano, el 26 %, por el madrileño, el 25 %, por el barcelonés y el 39 % restante, por el extranjero. La procedencia de los alumnos es también muy diversa: el 40 % proviene de la Comunitat Valenciana, el 43 % del resto de España y el 17 % del exterior.

Inscribirse en ESAT no es barato. La matrícula cuesta 7.500 euros por año, que Torres no quiere elevar porque «hay gente muy buena a la que le cuesta mucho pagarlo». El último curso, el que se realiza en el extranjero, es más oneroso: 12.000 euros, sin contar la manutención. No obstante, ESAT ha firmado un acuerdo con Ibercaja por el que la entidad bancaria financia con cinco años de carencia a aquellos alumnos con menos capacidad económica. «Al quinto año la inmensa mayoría ya trabaja y, por tanto, puede devolver el préstamo», apunta Torres, quien precisa que el primer sueldo en España puede ser de 1.500 euros brutos al mes. En el extranjero sube a 2.500. Todo un sueño incluso para los que llevan años en el mercado laboral.