



lió su formación en distintas compañías antes de especializarse en un área al alza donde promoción y comunicación se mide mucho. En su argot, es... P.R. Manager (Public Relations Manager).

"En los últimos cinco años, siempre he estado coordinando el área de Prensa de compañías de videojuegos (Nobilis Ibérica, THQ) o de entidades relacionadas con el sector. Y suelo estar al tanto de todos los juegos importantes que van saliendo, me gusta probarlos... Si tu trabajo consiste en hablar de algo que te gusta y conoces... lo harás mucho mejor, ¿no?"

De los invitados de Gamefest, ella destaca uno concreto: "Steve Ballmer".

Durante años mano derecha de Bill Gates al frente de Microsoft, Ballmer es hoy su su presidente ejecutivo. Ga-

tes y él compartieron habitación antes del bum digital, y está considerado un directivo estelar. Su perfil mezcla persona y personaje.

"Ballmer presentará Kinect, un nuevo dispositivo para controlar la consola sin mandos, sólo con nuestro cuerpo. Así que los asistentes tendrán la oportunidad única en España de escuchar a una de las personas más influyentes del mundo en materia tecnológica".

Esa *premiere* del recurso de la nueva Xbox compartirá agenda con una sección sobre videojuegos clásicos, Retro Madrid. Ahí, estará otro gallego, Sergio Modia, responsable de Retro Coruña. [tendencias@elcorreogallego.es](mailto:tendencias@elcorreogallego.es)



[gamefest.es](http://gamefest.es)

■ ¿Cree que los videojuegos son sólo cosa de niños?

PROTAGONISTA

Ana Calleja V.

P.R. Manager

## "LOS GURÚS SON 'ROCK STARS' SIN CAPRICHOS"



¿Es un sector especial?

Las innovaciones intentan mantenerse en secreto... Las compañías, sobre todo si fabrican consolas, invierten muchísimo dinero en investigación y desarrollo para ser competitivos. Por ello, los proyectos se llevan en su origen bastante en secreto, con nombre clave, etc.

¿Cómo son los multimillonarios del sector?

Los gurús saben que a la gente hay que sorprenderla, algunos están tan acostumbrados a las grandes presentaciones que tienen gran extroversión y naturalidad ante las multitudes, como estrellas de rock, pero sin caprichos. Muchos tienen días duros cómo volar 20 horas, llegar al hotel con tiempo justo y pasarse el día entero dando entrevistas sin comer, ¡es el precio a pagar por ser estrella de los videojuegos!"