



Uno de los juegos de billar desarrollados en los cursos de videojuegos de la UPV.

‘House’, ¿en videoconsola?

La Universidad Politécnica de Valencia estrena el próximo curso un título propio de Especialista en Programación de Videojuegos

NEUS CABALLER
Valencia

“Las películas fueron el vehículo de comunicación del último siglo; los juegos lo serán del nuevo milenio”, sostiene José Vicente Pons, el creador en los noventa de la firma valenciana de videojuegos Exelweiss. Y lo demuestra con cada producto que lanza al mercado. La firma creada por un exdoctorando de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV) ha desarrollado títulos para móviles tan conocidos como *House*, el doctor de la serie estadounidense, *Mr. Bean* o *Hamster Loco*.

La Comunidad Valenciana tiene una industria de ocio audiovisual e interactivo realizada por pymes que supone el 47,8% del sector nacional, según el informe de junio de la Asociación Española de Distribuidores y

Editores de Software de Entretenimiento.

“Empresas valencianas como Akaoni Studio han logrado penetrar en el difícil mercado japonés, con productos propios que parecen nipones”, reflexiona en entrevista Ramón Mollà, uno de los promotores del título propio de Especialista en Programación de Videojuegos, que la UPV estrena en septiembre.

Su objetivo: suministrar licenciados a la industria del videojuego y convertirse en máster oficial, con capacidad para importar a los mejores programadores a nivel nacional e internacional. De momento, esta idea gestada en 2002 es ya una realidad el próximo curso 2011-2012.

“Desde hace un par de años la cultura del videojuego se ha instalado en la sociedad igual que el arte, el cine o el teatro”, advierte este

profesor de Sistemas Informáticos y Computación.

El título está “específicamente” dirigido a gente que trabaja y a titulados universitarios en Tecnologías de la

El título tiene 30 créditos y es para titulados o profesionales

La industria local abarca el 47,8% del mercado nacional

Información y Comunicación y profesionales no titulados con tres años de experiencia profesional en el desarrollo de aplicaciones multimedia, programación o de-

sarrollo de videojuegos.

“Es una combinación de tecnología y creatividad”. El currículo se conforma de 30 créditos de 25 o 30 horas, lo que al final supone una formación equivalente a 800 horas de trabajo. “El objetivo es formar a los alumnos en un abanico de posibilidades para poder entrar directamente a la industria”.

El curso estudia entornos de programación de la consola Xbox 360 de Microsoft, Nintendo DS, juegos en red para Internet empleando tecnología Java y desarrollo de videojuegos para entornos PC libres. El título ofrece también formación en aspectos legales, como cesión de derechos, animación de personajes, programación de inteligencia artificial y realidad aumentada. En definitiva, responde a la cuestión: ¿Cómo llevar *House* a la videoconsola?