

## La UPV reúne este miércoles a la vanguardia de la industria del videojuego de la Comunidad Valenciana

El Instituto de Automática e Informática Industrial de la **Universidad Politécnica de Valencia** celebra este miércoles una jornada dedicada a las últimas tecnologías aplicadas al videojuego, en la que empresas valencianas, con clientes en todo el mundo, expondrán cómo aplican el diseño de **videojuegos** a simuladores médicos y de aviación, inmobiliarias o publicidad, según ha indicado la institución universitaria en un comunicado.

El Instituto de Automática e Informática Industrial de la **Universidad Politécnica de Valencia** celebra este miércoles una jornada dedicada a las últimas tecnologías aplicadas al videojuego, en la que empresas valencianas, con clientes en todo el mundo, expondrán cómo aplican el diseño de videojuegos a simuladores médicos y de aviación, inmobiliarias o publicidad, según ha indicado la institución universitaria en un comunicado.

Los **juegos** tradicionales en línea son los videojuegos que más han crecido en los últimos dos años, al atraer a jugadores de más de 40 años, amas de casa y jubilados. En la jornada de este miércoles se darán cita los máximos exponentes de la industria del videojuego de la Comunidad Valenciana para debatir las últimas tendencias de este sector y hablar sobre sus oportunidades de negocio.

La VII Jornada de tecnologías gráficas y visión por computador, comenzará a las 9.30 horas y está organizada por el Instituto de Automática e Informática Industrial (Instituto ai2) de la **UPV**, la cual tendrán lugar en el Salón de Actos del Cubo Rojo de la Ciudad Politécnica de la Innovación.

Los asistentes a la jornada podrán ver algunos de los videojuegos de las empresas participantes y disfrutar de diversas 'demo-reels', así como hablar con los diseñadores de los videojuegos más internacionales realizados en la Comunidad Valenciana.

Las empresas valencianas dedicadas al diseño del videojuego han conseguido reunir a 15.000 personas a la vez jugando en línea al parchís, diseñar simuladores médicos con la misma tecnología que un videojuego, realizar encargos para la **BBC** o la **MTV**, o situarse en el número uno de juegos online en Japón.

Según la Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento (Adese), más de la mitad del gasto en ocio audiovisual en **España** es consecuencia de los videojuegos.

A pesar de la crisis, este sector solo bajó la facturación un 5 por ciento en 2010 respecto al año anterior y uno de los sectores que más creció fue el de los videojuegos tradicionales en línea.

### RÉCORD DE DESCARGAS EN LA UPV

La Universidad Politécnica de Valencia batió récords de descargas hace un par de meses con el videojuego 'Spinning Top Adventure', diseñado por alumnos e investigadores del campus de Alcoi y basado en el tradicional juego de la peonza. Llegó a ser el segundo más vendido en España en la tienda virtual de la compañía **Apple**.

Por otro lado, la empresa valenciana Exelweiss Entertainment, especializada en este ámbito, no solo consiguió reunir a 15.000 personas jugando al parchís en línea, sino que ha logrado atraer a un nuevo perfil al mercado del videojuego. La mayoría de los clientes son jubilados, amas de casa y personas mayores de 40 años, con lo que se tiene que adaptar a ellos la tecnología de los nuevos videojuegos, simplificar las teclas y pintar dibujos sobre las fichas de cada color para que sean más identificables, según ha explicado el presidente de la compañía, José Vicente Pons.

Otra de las tendencias de los últimos años ha sido aplicar la tecnología propia de los videojuegos a otros sectores productivos, como el sanitario, el inmobiliario o el televisivo.

"Hemos realizado encargos de videojuegos para anuncios de televisión para la BBC o la MTV", cuenta el director de la firma alicantina DevilishGames, especializado en Advergaming, David Ferriz.

El responsable de Ninja Fever, Emilio Molina, empresa ubicada en Castellón, asegura que ya dedican un 10 por ciento de su producción a diseñar productos con la misma tecnología que un videojuego, pero para empresas de sectores completamente diferentes.

Así mismo, el Instituto de Automática e Informática Industrial de la Universitat Politècnica de València puso en marcha hace unos meses la mesa multitáctil Bathen, un videojuego interactivo para ayudar a personas con daño cerebral.

La jornada 'Emprendedores y oportunidades de negocio en la industria del videojuego' reunirá a expertos de todas estas empresas y tecnologías, así como a investigadores y estudiantes del sector.

También ofrecerán una ponencia el director de la empresa valenciana Akaoni, que hace dos años situó su 'Zombi Panic in Wonderland' en el número uno de los videojuegos online en Japón, el mercado líder en este sector; y el responsable de Nerlaska, empresa castellanense que ha logrado situar sus videojuegos en más de 50 países.

[http://www.telecinco.es/informativos/tecnologia/UPV-vanguardia-videojuego-Comunidad-Valenciana\\_0\\_1601840460.html](http://www.telecinco.es/informativos/tecnologia/UPV-vanguardia-videojuego-Comunidad-Valenciana_0_1601840460.html)

<http://ecodiario.eleconomista.es/sociedad/noticias/3919899/04/12/la-upv-reune-este-miercoles-a-la-vanguardia-de-la-industria-del-videojuego-de-la-comunidad-valenciana.html>

<http://www.europapress.es/nacional/noticia-upv-reune-miercoles-vanguardia-industria-videojuego-comunidad-valenciana-20120424193637.html>