



Valencia, 2 de abril de 2012

La Universitat Politècnica de València reunirá a la vanguardia de la industria del videojuego de la Comunitat Valenciana

- El próximo 25 de abril tendrá lugar la jornada VII Jornada de tecnologías gráficas y visión por computador: “Emprendedores y oportunidades de negocio en la industria del videojuego” organizada por el Instituto ai2 de la UPV
- Los juegos tradicionales en línea son los videojuegos que más han crecido en los últimos dos años, atrayendo a jugadores de más de 40 años, amas de casa y jubilados.
- Empresas valencianas con clientes en todo el mundo expondrán cómo aplican la tecnología de los videojuegos a simuladores médicos y de aviación, inmobiliarias o publicidad.

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. Los máximos exponentes de la industria del videojuego se reunirán el próximo 25 de abril en la Universitat Politècnica de València para debatir las últimas tendencias de este sector y hablar sobre las oportunidades de negocio de la industria del videojuego. Será en la **VII Jornada de tecnologías gráficas y visión por computador**, organizadas por el Instituto de Automática e Informática Industrial (Instituto ai2) de la UPV.

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% en 2010 respecto al año anterior y uno de los sectores que más creció fue el de los videojuegos tradicionales en línea. La Universitat Politècnica de València 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 descargado 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 nuestros clientes son jubilados, amas de casa y personas mayores de 40 años, con lo que tenemos que adaptar a ellos la tecnología de los nuevos videojuegos, simplificando las teclas y pintando dibujos sobre las fichas de cada color para que sean más identificables”*, explica José Vicente Pons, presidente de la compañía.

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 David Ferriz, director de la firma alicantina DevilishGames, especializado en Advergaming. Emilio Molina, responsable de Ninja Fever, ubicada en Castellón, asegura que ya dedican un 10% 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 1 de los videojuegos online en Japón, el mercado líder en este sector. Todavía es posible realizar la inscripción a las jornadas a través de www.ai2.upv.es/es/inscripcion.php

INSTITUTO ai2. “EMPRENDEDORES Y OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO”

DÍA: miércoles, 25 de abril

HORA: entre las 9.30 y las 13.30 horas (ADJUNTAMOS PROGRAMA)

LUGAR: Salón de Actos del Cubo Rojo. Ciudad Politécnica de la Innovación
Edificio 8E Acceso J, 3ª planta. Universitat Politècnica de València

Datos de contacto: Luis Zurano Conches

Unidad de Comunicación Científica-CTT
Universitat Politècnica de València
cienciaupv@upv.es
647422347

Anexos: