El Espaitec de la UJI desarrolla una "app" para Atrapa la Bandera" - Levante de Castellón - 29/08/2015

El Espaitec de la UJI desarrolla una «app» para Atrapa la Bandera

▶ El mismo día del estreno se podrá descargar la aplicación con juegos o tutoriales de experimentos

LEVANTE DE CASTELLÓ CASTELLÓ

■ La tecnología «480interactive» desarrollada por la empresa Cuatroochenta del Parque Científico, Tecnológico y Empresarial de la Universitat Jaume I, Espaitec, ha sido la utilizada en el desarrollo de la app oficial de «Atrapa la bandera», película de animación para toda la familia que llega a la cartelera el viernes 28 de agosto de 2015.

El mismo día del estreno se podrá descargar la aplicación para móviles y tablets «Atrapa la bandera oficial», una *app* que ofrece juegos para lunáticos o tutoriales de experimentos «briconáuticos» mientras presenta a los personajes en el contexto de la aventura espacial.

La aplicación, que cuenta con el diseño y desarrollo conjunto de la Agencia Complot y 480interactive, está ideada para que los más pequeños puedan aprender jugando mientras se introducen en la trepidante historia.

La iconografía de la aventura espacial, los astronautas y las naves son los grandes protagonistas de la app de la película, disponible desde el viernes 28 en Google Play y en iOS. Un repaso a las misiones Apolo, presentadas de forma didáctica e interactiva, distintas curiosidades galácticas o la banda sonora a cargo de los populares Auryn son algunos de los contenidos con los que Atrapa la bandera lleva la película a móviles y tablets.

La película

Atrapa la bandera es el segundo proyecto de los creadores de Las aventuras de Tadeo Jones, la película de animación española más taquillera de la historia. Dirigida también por Enrique Gato, cuenta la historia de Mike Goldwing, un valiente chico de 12 años, hijo y nieto de astronautas, que siempre ha soñado con ganar al juego de atrapa la bandera.