

Estudiantes de Ingeniería Multimedia participarán en el Festival Internacional de Videojuegos Brains Eden de Cambridge - Información - 30/05/2017

Estudiantes de Ingeniería Multimedia participarán en el Festival Internacional de Videojuegos Brains Eden de Cambridge

- Un total de trece videojuegos, aplicaciones y servicios se exhibirán mañana miércoles en la EPS
- El certamen internacional se celebrará desde el 30 de junio al 3 de julio en la ciudad universitaria inglesa

REDACCIÓN

■ El grupo Paradox Studios, de cuarto curso del Grado en Ingeniería Multimedia de la Universidad de Alicante, va a participar en Festival Internacional de Videojuegos Brains Eden 2017, que se celebrará desde el 30 de junio al 3 de julio próximos en Cambridge. La elección ha sido por consenso entre el profesorado del itinerario de Creación y Entretenimiento digital de cuarto curso del Grado en Ingeniería Multimedia. Paradox Studios ha desarrollado «Last Bullet». Es un shooter multijugador en primera persona basado en las mecánicas del clásico «Quake 3». Les acompañará el profesor Francisco Gallego, del Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial.

Un trabajo de los alumnos

Brains Eden 2017 es el Festival Internacional de Videojuegos para estudiantes que se celebra como todos los años en la Anglia Ruskin University, (Cambridge, Gran Bretaña). En él participan equipos de universidades de Gran Bretaña y Europa.

En 2016 ya resultó ganador el videojuego desarrollado por el grupo de estudiantes de cuarto curso de Multimedia de la UA, «LTS Games».

Este videojuego, como el resto de proyectos de videojuegos y aplicaciones y servicios se exhibirán en segunda sesión el miércoles 31 en la Universidad de Alicante, dentro de la cuarta edición de presentación de proyectos elaborados por los alumnos de 4º de Multimedia.

Desde las 11:00 horas, en el Salón de Actos de la Escuela Politécnica Superior se presentarán los trece proyectos. Ayer comenzó la exposición de los videojuegos; son siete a los que se sumarán, en la sesión de mañana los otros seis proyectos dedicados a aplicaciones y servicios.

Carlos Villagra, profesor del Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial de la UA, indica que éstos son la materialización del trabajo del alumnado en cada uno de los dos itinerarios formativos impartidos, esto es, videojuegos y gestión de contenidos. En particular, gestión de contenidos incluye desarrollo de webs, apps, móvil, domótica, etcétera. Son asignaturas impartidas sobre la base de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), de manera



Capturas de pantalla cedidas por los autores de los videojuegos y aplicaciones.

El año pasado ya resultó ganador el videojuego «LTS Games» diseñado por estudiantes de 4º curso de Multimedia de la UA

que no hay exámenes y todas las asignaturas se evalúan en base a un proyecto final. El profesor afirma que «todos son buenos trabajos, pero algunos de ellos son realmente espectaculares».

Los videojuegos que se exhibirán son «Last Bullet», «Boom it!», «Lab21», «Last Bear Standing», «Vesper», «Iki», y «Spaceship1414». «Last Bullet», desarrollado por el grupo «Paradox Studios», es un shooter multijugador en primera persona basado en las mecánicas del clásico «Quake 3». Este videojuego es el que viajará en junio próximo a Cambridge.

Otros de los videojuegos destacados son «Boom it!», desarrollado por el grupo Xplosion Studios, es un videojuego de tipo estratégico-labiríntico que tiene como modelo el clásico «Bomberman»; o el proyecto «Lab21», desarrollado por el grupo «Dire Wolf Games» es un juego de acción/ciencia ficción que se desarrolla en un laboratorio secreto subterráneo, con un modelo de mecánicas basado en el juego «Alien Swarm».

Las aplicaciones y servicios programados para el miércoles son «Truequealo», «Appay», «Key-Band», «E-Share», «Alpha School» y «Compila».

Destacan «Truequealo» desarrollado por el grupo «The Red Chicken», es una plataforma web/móvil que permite el intercambio, mediante la economía del trueque, de productos y servicios entre usuarios, mejorando el abanico de aplicaciones actuales; «Appay», desarrollado por el grupo «Appay», es una plataforma web/móvil para tiendas o grandes superficies que facilitará las compras a los usuarios,

ya que no necesitarán hacer colas en las cajas para pagar, realizando unas compras más rápidas; y «Key-Band», desarrollado por el grupo «11th», es un sistema enfocado a servicios hoteleros, cruceros u otros similares que facilita la capacidad de gestionar y monitorizar la actividad de sus clientes durante sus vacaciones mediante el uso de pulseras NFC.

Esta es la cuarta promoción del Grado en Ingeniería Multimedia por la UA, que saldrá al mercado laboral cuando finalice este curso 2016/2017. Las perspectivas de ocupación son prometedoras ya que, como indicaba el profesor Villagra, de las dos primeras promociones, que tenían cincuenta estudiantes la primera y unos sesenta la segunda, salieron profesionales que están trabajando en empresas de videojuegos en ciudades como Manchester (Reino Unido).

Las sesiones de presentación se retransmitirán en directo por videostreaming y podrán verse en el enlace <http://si.ua.es/video-streaming/politecnica.html>.