Muestra de videojuegos y aplicaciones de los alumnos de Multimedia - Información - 24/05/2016

Muestra de videojuegos y aplicaciones de los alumnos de Multimedia

▶ Los estudiantes que acaban el grado en la Universidad de Alicante presentan los proyectos en la Politécnica

REDACCIÓN

■ Cerca de veintidós proyectos realizados por estudiantes de 4º del Grado en Ingeniería Multimedia de la Universidad de Alicante se exponen hasta hoy en el Salón de Actos de la Escuela Politécnica Superior. Los proyectos son la materialización del trabajo del alumnado en cada uno de los dos itinerarios formativos impartidos: videojuegos y gestión de contenidos que incluye desarrollo de webs, apps y domótica.

Se trata, como señala el profesor Carlos Villagrá, del Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, de asignaturas impartidas sobre la base de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), por lo que no hay exámenes y todas las asignaturas se evalúan en base a un proyecto final.

Ayer se presentaron videojuegos Como «Mythia», que transcurre en un archipiélago de islas flotantes en donde habitan criaturas mitológicas; «Squadron» es un first person shooter (FPS) multijugador cooperativo online de 4 jugadores con ambientación futurista, o «TumTum», un juego tipo plataformas ambientado en una especie de ruinas estilo azteca situadas en las nubes.

Hoy tendrá lugar la presentación de aplicaciones y productos de gestión de contenidos entre los que figuran proyectos como «U-Plan», red social que permite buscar planes geolocalizados; «eXplorando», que permitirá a usuarios buscar rutas guiadas e inscribirse en ellas; o «KMmaps», que es un sistema innovador para contabilizar y gestionar las actividades realizadas por vehículos a motor.

Esta es la tercera promoción del Grado en Ingeniería Multimedia, con unos ochenta alumnos. De las dos primeras han salido más de cien profesionales que están trabajando en empresas de videojuegos en ciudades como Manchester en el Reino Unido.