

Videogames como divulgadores científicos

- El Mundo Castellón al Día - 31/01/2020

LA ÚLTIMA
SOCIEDAD

Novedad. Alumnos de tercer curso del Grado en Diseño y Desarrollo de Videogames presentaron ayer en la Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales (ESTCE) de la Universitat Jaume I los nueve videogames finalistas del Living Lab Planeta Debug. La lucha contra la contaminación o la mejora de la salud y la eficiencia energética, protagonistas de los videogames.



VIDEOJUEGOS COMO DIVULGADORES CIENTÍFICOS

LA LUCHA CONTRA
LA CONTAMINACIÓN
O LA MEJORA
DE LA SALUD Y LA
EFICIENCIA ENERGÉTICA,
PROTAGONISTAS
DE LOS VIDEOJUEGOS
PLANETA DEBUG
DE LA UJI

EL MUNDO CASTELLÓN

La Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales (ESTCE) de la Universitat Jaume I ha acogido la presentación final de los nueve videogames sobre cambio climático creados por alumnado de tercer curso del Gra-

do en Diseño y Desarrollo de Videogames en el marco del Living Lab Planeta Debug, cofinancia-

do por la Fundación Daniel y Nina Carrasco. La lucha contra la contaminación o la mejora de la salud y la eficiencia energética han sido protagonistas de varios juegos, todos ellos, inspirados por líneas de investigación de la UJI.

La directora de la ESTCE, Amèlia Simó, ha valorado en la inauguración de la jornada Videogames Talks el proyecto Planeta Debug porque «apuesta por la innovación en la divulgación científica y, especialmente, de un tema tan actual e interdisciplinar como, por ejemplo, el cambio climático, pero que a la vez da proyección en los es-

tudios y aporta atractivos para captar talento joven en nuestra universidad». Por su parte, el vicedirector del Grado en Diseño y Desarrollo de Videogames, Raúl Montoliu, ha animado al estudiantado a aprovechar la oportunidad del Living Lab Planeta Debug «para construir un portafolio profesional para preparar su acceso al mundo laboral».

Nueve grupos de investigación de los cuatro centros de la UJI han colaborado con el alumnado para inspirar el diseño de videogames con elementos de la investigación científica vinculada con el cambio climático. Este línea de trabajo, denominada Good Game, ha sido posible por el trabajo por proyecto de las asignaturas Ingeniería del Software, con los profesores Antonio Morales y

Enric Cervera; Arte del Videogame, con el profesor Diego Díaz, y Diseño Conceptual de Videogames, impartida por Emilio Sáez, también miembro del grupo de investigación ITACA e investigador principal de Planeta Debug.

Los profesores responsables de las tres asignaturas, después de la presentación final de los nueve videogames, argumentan que la iniciativa ha resultado «muy satisfactoria después de ver como se han solidificado nueve proyectos de videogames tan originales y auténticos sobre un reto tan potente como es el caso de la lucha contra el cambio climático». A la vez, «la vertiente científica que aportan estos juegos es una innovación en la creación de conceptos de videogames que se orientan a dar luz sobre la ciencia, que puede convertirse en un vehículo para su construcción», añaden Sáez, Morales, Díaz y Cervera.

La jornada de Videogames Talks, organizada por UJIGameLab y Planeta Debug, ha contado con las ponencias de Luis Oliván, cofundador y productor de Fictiorama Studios titulada «De monitos y nintendos: inventando historias en Fictiorama Studios», y de Diego Freire, marketing & PR manager and Game Writer de Chibing Studio, «Un planeta pequeño, una isla e Instagram: la historia de Chibig».

Los alumnos han sido los responsables de crear los videogames.
EL MUNDO

DINÁMICAS DE JUEGO

Este curso han participado en la línea Good Game del Living Lab Planeta Debug los profesores Leonor Hernández, del Grupo de Fluidos Multifásicos; Vicent Arbona, del Grupo de Ecofisiología y Biotecnología; Ivan Mora-Seró, del Grupo de Semiconductores Avanzados; Gladys Mínguez, del Grupo de Investigación en Óptica; Vicent Baydal, del Grupo de Historia y Derecho Forales Valencianos; María Ibáñez, del Instituto Universitario de Plagas y Agricultura, Lucía Reig, María José Ruá y Angel Pitarch, del Grupo de Tecnología, Calidad y Sostenibilidad en la Educación; Pedro Sanz y Raúl Marín, del Laboratorio de Interacción y Sistemas Robóticos y Conrado Martínez, del Grupo Melanogén. Los videogames diseñados basados en estas investigaciones son, respectivamente: Mission Ozono, Blooming Violent, The Lightbringer, NanoDoctor, Version 18, Overdose, Mr Coating, The Wayback y Last Sunlight. El equipo creador de Mr Coating fue, a su vez, ganador del premio del público en la sesión.