

Videojuegos únicos, originales rurales y gratuitos

El proyecto final de este año de los alumnos de 'la Triple' de la UJI implica a nueve pueblos del interior, cuyas aventuras y leyendas sirven de base para el juego

SANDRA MORALES CASTELLÓN
Videojuegos que rompen fronteras entre la ciudad y el mundo rural, que rompen estereotipos generacionales y que expresan el potencial creativo y técnico de los estudiantes de la Triple de la UJI. Así se conoce a los alumnos de tercer curso del Grado de Videojuegos cuyo proyecto final es evaluado para tres asignaturas distintas de tres profesores, de tres áreas y dos escuelas diferentes y que, cada año, presentan sus trabajos en una jornada abierta a la sociedad.

Nueve pueblos de Castellón es el título que da nombre a la jornada de este año, prevista para este martes, 30 de enero y que ocupará el salón de actos de la ESTCE (Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales) de la UJI, entre presentaciones de los alumnos, tiempo para jugar y premios.

Explica el profesor del apartado de Arte del Videojuego de la UJI, Diego Díaz, que los alumnos serán evaluados en las tres vertientes: en

programación (software); conceptual (diseño de contenidos); y el apartado gráfico-artístico (estética del juego).

«Se trata de una producción audiovisual transversal que se aproxima a los videojuegos comerciales», explica, por lo que, una vez presentados los trabajos, se compartirán para que cualquiera pueda jugar de forma gratuita. «La metodología de la triple es que los alumnos tengan una experiencia lo más profesional posible», comenta.

La temática de este año la han propuesto nueve pueblos del interior de Castellón con los que contactaron a través de la SASC (Servicio de Actividades Socioculturales de la UJI), para que los estudiantes creasen un juego basado en la temática escogida por cada pueblo. «Las condiciones docentes eran formatos en 2D y contenido de aventura gráfica. Un nivel técnico sencillo adaptable a cualquier temática».

Los pueblos participantes: Cos-

PROGRAMA 30 ENERO

9.30 HORAS. Apertura a cargo de Raúl Montoliu, director del Grado de Videojuegos, y Ana Piquer, directora de ESTCE

10.00 H. Conferencia de Carles Pons, CEO No Spoon

11.00 H. Feria del Videojuego 'Ven a probarlos.'

12.00 H. Presentación de los videojuegos sobre los 9 pueblos

13.30 H. Premios



Cartel de uno de los videojuegos. C. A. D.

tur, Ares, Montán, Forcall, Cinto- res, Morella, Teresa, Altura y Castellón, estarán presentes en las exposiciones del martes y podrán utilizar 'sus videojuegos' como una forma más de promocionar el municipio.

CARLOS PONS, NO SPOON

El evento comenzará a las 9 de la mañana con la participación de los profesores de la Triple. La apertura correrá a cargo de Raúl Montoliu, director del Grado de Videojuegos, y Ana Piquer, directora de la ESTCE. Los alumnos asistentes podrán aprender a manejarse en su especialidad en la vida real gracias a la conferencia del invitado de excepción, Carles Pons, CEO de la marca No Spoon.

Pons abundará en *Cómo crecer y ganar dinero haciendo videojuegos. Del prototipo a la empresa*. No en vano, el experto montó el laboratorio SpoonLab –que sirve en la actualidad como plataforma de startups– tras la venta por alrededor de 25 millones de euros de la empresa Akamon, de la que formaba parte y que creció a multinacional gracias al videojuego Mundjuegos.

«En un sector tan competitivo como cambiante, innovador, demandado, de mucha volatilidad y que requiere renovación continua, no solo es necesaria ser un buen diseñador y hacer bien el videojuego sino aprender de la propia dinámica económica del sector para ganar dinero con el trabajo».