

www.facebook.com

@

Las redes sociales han pasado de ser un lugar para entusiastas de internet, a ser una especie de patio de escuadra virtual en el que publicamos nuestras vidas. FaceBook ha alcanzado los 360 millones de usuarios.

www.bitacorras.com

Los blogs han influido en la sociedad como un quinto poder. Este año han sido noticias de portada la campaña contra el recorte al I+D+i y el manifiesto en contra del cierre de páginas web sin autorización de un juez.

@

www.iphone.com

@

Tener internet en el móvil empieza a ser habitual gracias a la reducción de las tarifas planas. El iPhone de Apple ha vuelto a marcar tendencia con su versión 3G que ha impulsado que el resto de marcas tenga modelos con prestaciones similares.

zona Web

UN MÁSTER en creación de videojuegos

Internet crece más en el año de la crisis

La Universidad de La Laguna y la UOC han creado se incluye por primera vez en la oferta de títulos propios de la universidad lagunera en el curso actual en la modalidad semipresencial. Crear juegos no es cosa de niños y todo empezó cuando se observaron carencias en el sistema educativo español de titulaciones universitarias que permitieran obtener los conocimientos necesarios que permitan afrontar un proyecto en el que pueden llegar a estar involucradas un centenar de personas.

En Tenerife Lan Party de 2008 surgió la inquietud de crear este tipo de estudios por parte de diferentes entidades de la isla, según indicó, Carina González, directora del programa de posgrado, en una entrevista para EL DÍA. Aunque inicialmente se quería crear también un máster de creación en 3D, no fue posible este año debido a que la normativa obligaba la formación universitaria y los profesionales suelen ser autodidactas.

Este posgrado se compone de dos módulos que reflejan la realidad empresarial en la creación de videojuegos. En un primer módulo se estudiarán los aspectos de programación que cubren las técnicas de producción de videojuegos o la programación gráfica. En el segundo módulo se profundizará en los elementos de diseño de interfaces de usuarios aplicadas a videojuegos con el objetivo de mejorar la experiencia del jugador. En este apartado se trabaja tanto en la jugabilidad, la creación de una narrativa interactiva, o la incorporación de inteligencia artificial.

ULL Universidad de La Laguna UOC
Máster de creación de Videojuegos
www.creaciondevideojuegos.com

Diseño, programación, arte y gestión de proyectos, pilares de un sector que facturó 1.400 millones el año pasado en España

“Vamos a tener el centro de producción en la Universidad de La Laguna, en Ciencias de la Información, con los estudios de videojuegos 2D/3D, o los plató. Será un centro que sirva de punto de reunión entre los profesionales, alumnos, y Universidad que sirva de base para crear y formar profesionales que puedan desarrollar una industria de contenidos digitales en Canarias”, afirmó Carina González. Se trata de “sumar y multiplicar, proyectar a Canarias en el sector. Si eres bueno, puedes trabajar en cualquier lugar. Se pueden crear spin-off apoyadas en la Universidad”, recalzó.

En un año los primeros profesionales tendrán formación y experiencia en la participación de proyectos multidisciplinares, creación 2D/3D, y modelado de animación. En dos años Canarias incorporará nuevos profesionales en la creación de videojuegos que habrán aprendido de profesionales de Crytek en la creación de videojuegos, o especialistas en animación de efectos visuales de algunas de las películas más taquilleras de Hollywood.

El máster en su primer año ya tiene acuerdos y convenios firmados con colaboradores que permitirán completar la formación profesional con empresas del sector como 4D3, Alejandro Gil, Cluster i'M, Daniel Ferreira, Innova7, Promineo Studios, las Asociación de Desarrolladores de Ocio Interactivo y Digital, y otras instituciones de la Universidad.

El último estudio de mercado del EGM en España indica que en 2009 la minoría son las personas que no utilizan internet. A pesar de tener una de las tarifas de conexión más altas entre los países desarrollados, la crisis ha acelerado el consumo de las nuevas tecnologías. Estar conectado con otras personas, informarse, o disfrutar de contenidos multimedia son sólo algunas de las posibilidades que ha conseguido que el consumo de internet esté a menos de seis puntos de la lectura de diarios.

Google sigue innovando y preocupa

El buscador más utilizado de la Tierra sigue mejorando con el objetivo de seguir ofreciendo resultados a las búsquedas, independientemente del formato en que se almacenan los contenidos. Libros, imágenes, un nuevo navegador web, un sistema operativo, o identificar dónde está un lugar por su imagen son algunos ejemplos. Algunos empiezan a temer el poder que puede ejercer una empresa con tanta información.

Canarias apuesta por la innovación

El turismo es el monocultivo de las islas y el frenazo de la construcción está obligando a buscar alternativas. Las instituciones públicas están fomentando el mercado del conocimiento. Algunas iniciativas las realiza el Gobierno autónomo como la formación de miles de gestores en innovación, o el impulso en la creación de parques tecnológicos. También existen otras iniciativas de carácter privado como crear una exposición universal en Canarias en el año 2023.



El profesorado está formado por un equipo multidisciplinar que incluirá a profesionales del sector, y profesorado que están vinculados al área del contenido. Informáticos, profesorado de bellas artes, de ciencias de la información.

rolladores de Ocio Interactivo y Digital, y otras instituciones de la Universidad.

♦ F.M.

LOS SIMS 3

Consola:
PC Wii XBox360 PS3

Estrategia / Aventura

La saga de los Sims sigue conquistado a millones de personas en todo el mundo. En la primera semana, las ventas alcanzaron fueron de 1,4 millones de copias. Destaca la mejora en los rasgos que se pueden definir al personaje: mentales, estilo de vida, físicos o sociales. También destacan las mejoras en las conversaciones y los decorados.



BIOSHOCK 2

Consola:
PC PS3 XBOX360

Acción

El juego más esperado del año tendrá lugar 10 años después de los eventos de la primera parte. El jugador tomará el rol del “Big Daddy” original y la ambientación de la primera parte se mantiene. Al haber sido un prototipo para los demás, tiene la capacidad de actuar bajo su propia voluntad y usar plásmidos. Además, gracias a su escafandra, podrá

salir de las instalaciones de Rapture para explorar las afueras. Tendrá un nuevo enemigo principal, la “Big Sister”, que es una de las Little Sisters que fueron rescatadas en la primera parte. Estas chicas, dotadas de una armadura similar a la del jugador, serán muy peligrosas, pues a su potencia y fuerza se une una agilidad tremenda que pondrá las cosas difíciles. El jugador podrá llevar un taladro, una pistola de remaches y plásmidos. Nuevamente el juego tendrá un final bueno y uno malo a función de las decisiones del jugador.