

Tendències tecnològiques en el desenvolupament de videojocs



El divendres dia 15 de novembre els alumnes d'Informàtica de l'IES Joan Coromines de Benicarló van assistir a una conferència organitzada per la delegació Nord de l'UJI, que amb el títol: "CIÈNCIA, PROGRAMACIÓ I NEGOCI: Tendències tecnològiques en el desenvolupament de videojocs", va tenir lloc a la Biblioteca de Vinaròs. La ponent, Inmaculada Remolar Quintana, professora d'aquesta universitat, va instruir els assistents sobre la programació de videojocs i la possibilitat de cursar aquests estudis a través d'un nou Grau a la Universitat Jaume I de Castelló.

La xarrada va resultar molt interessant i motivadora degut al seu caràcter lúdic i la possibilitat d'eixides professionals.

En un primer moment es va explicar l'evolució dels videojocs, des dels anys 50 fins avui en dia, passant per les consoles. Després es va explicar el procés de creació d'un videojoc amb les 3 fases principals: La pre-producció (storyboard), la producció (programació i modelització), i la post-producció (publicitat).

Amb totes aquestes fases s'incorporen diferents disciplines: gràfics, físic, intel·ligència artificial, xarxes, animacions, modelització de l'entorn i dels personatges, i finalment la programació.

Ens van explicar els usos dels motors de jocs que permeten utilitzar plantilles per facilitar les diferents facetes de la creació, es van anomenar el Crysis, Unity, Unreal i es va acabar explicant la realitat augmentada i les últimes tendències en videojocs en l'àmbit dels smartphones.

Els alumnes van aprendre moltíssim i segur que alguns ja pensen a ampliar la seua formació per donar-li un nou enfocament més atractiu.