

Innovación en mundos virtuales, animación y videojuegos gallegos

Software gallego usará la inteligencia emocional en juegos para la consola Wii

El proyecto, junto a otras cuatro propuestas, se presenta en Madrid

MAR MATO ■ Vigo

Los videojuegos están a punto de redimirse con el nacimiento de una nueva generación cuya principal arma será la aplicación de la inteligencia emocional. De esta manera, las consolas detectarían las emociones de los jugadores e irían automáticamente modificando el devenir del juego y la partida en base a la reacción del usuario, sus gustos y su ánimo. Trabajando en esta área se encuentra un equipo de programadores, diseñadores y neuropsiquiatras gallegos. Su línea de investigación se encuentra en una primera fase consistente en la creación de videojuegos para la Wii de Nintendo.

“Estamos diseñando un sistema de juegos en los que se utiliza la inteligencia emocional.

En estos momentos, es el jugador el que se adapta a la consola. Nuestra idea es que sea al revés, que sea la consola y el programa los que se vayan adaptando a los gustos y las emociones del jugador”, explica el director de Continental Games, Carlos Fernández. En esta primera fa-

se, se trará de videojuegos de aventura gráfica así como de “serious games” (tipo braintraining). Se estima que los primeros con sello gallego saldrán a la venta en el plazo de un año.

Como añadido, este equipo desarrolla también el llamado “análisis del perfil de usuario” que contiene información sobre las preferencias del jugador incluso sobre su forma de ser. “Si le gusta más la acción, si es más sensible... esto condiciona el ocio, lo que te gusta y condiciona también la evolución del tipo de juego”, añade Fernández. No obstante, la generación de estos videojuegos precisará “de años”, en una segunda fase del proyecto.

Además de Continental Games, otras empresas han comenzado a explorar la importancia de las emociones en

los videojuegos. Hace meses, se supo que Sony podría estar trabajando en esta línea; y hace poco se dio a conocer el Wii Vitality Sensor, un medidor biométrico que medirá el pulso del jugador para establecer el turno de respuesta entre contrincantes según su estado de nerviosismo.

La iniciativa se dará a conocer en el Foro de Contenidos Digitales este mes



Una imagen del filme de 3D “Noche de paz?” (margen superior). Sobre estas líneas, metaverso del Camino de Santiago. // Dygra, Ficción Producciones

Continental Games –la filial de la productora Continental dedicada a los videojuegos y primera empresa gallega desarrolladora autorizada para Wii de Nintendo– presentará su proyecto Emotional Training (con el apoyo del Cluster Audiovisual de Galicia) en el Foro Internacional de Contenidos Digitales que se celebrará en Madrid los próximos días 17, 18 y 19. Allí, también se mostrarán otros cuatro proyectos más, entre ellos, un adelanto del primer largo en 3D estereoscópico gallego *Noche de paz?* de Dygra Films, entre otras propuestas del Cluster Audiovisual.

La primera emisión en alta definición en Galicia, este año

La primera emisión de contenidos en alta definición en Galicia tanto por vía aérea como a través de internet tendrá lugar a finales de este año, en concreto, el 15 de diciembre, con las primeras pruebas en la Universidade de A Coruña. Se trata de una iniciativa del Proyecto HDDH que también presentará el Cluster do Audiovisual en el Foro Internacional de Contenidos Digitales (Ficod).

Este proyecto consiste en una plataforma de distribución de contenidos en alta definición que busca “poner en valor los contenidos gallegos de alta definición” de manera que se puedan ver desde el hogar, explican sus organizadores.

La plataforma está siendo impulsada, entre otros, por la productora Adivina del director de cine Jorge Algora (*El niño de barro*), Blusens, el CITIC de la Universidade de A Coruña y Lambsdstream. En la actualidad, “investigamos los protocolos de todas las variantes de difusión de alta definición. Pretendemos desarrollar una tecnología para que después surjan distintas aplicaciones. No vamos a formar un canal con películas en alta definición sino que ofreceremos un instrumento para distintas aplicaciones”, explica Jorge Algora.

En el Ficod, también se presentará el primer metaverso cultural del Camino de Santiago (una especie de Second Life sobre la ruta jacobea) a cargo de Ficción Producciones.

LA CAJA NEGRA

Javier Aguilera

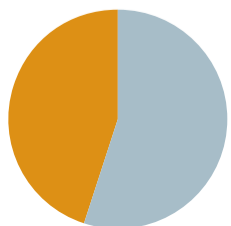


ENCUESTA DEL DÍA

¿Debe el Celta replantear el banquillo para evitar el descenso?

SI
47%

NO
53%



Otras encuestas en activo

farodevigo.es
Clic Clic

¿Estaría de acuerdo con alargar hasta los 18 años al enseñanza obligatoria?

¿Le parece adecuado los sueldos que reciben algunos responsables de la Universidad de Vigo?

¿Cree beneficioso para Galicia que se fusionen las dos cajas?

Noticias más leídas en la web (últimas 24 h)

- 1_ El ex jugador del Celta Fernando Cáceres, muy grave tras recibir un disparo en un ojo en Buenos Aires.
- 2_ El Celta cumple cinco jornadas en descenso.
- 3_ La conselleira de Facenda se desdice y aclara que aún no está tomada la decisión sobre las cajas.

- 4_ Un juez vigués pide el indulto para un “mantero” condenado por su juzgado al ver “excesiva” la pena.
- 5_ Dos vuelos a Copenhague unirán Vigo con la ruta de cruceros por el Báltico y los Fiordos.
- 6_ “Venían en tres botes a por nosotros”