



Primeros premios de los proyectos de Informática de la Usal

E. A. S.
SALAMANCA

Un motor de gráficos para el desarrollo de videojuegos de estrategia realizado por el estudiante Eduardo Sánchez Escudero ha sido el trabajo más destacado en la titulación de Ingeniería Informática dentro de las *IV Jornadas de Proyectos Fin de Carrera en Ingenierías Informáticas* de la Universidad de Salamanca.

En la titulación de Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas, el primer premio lo ha logrado Luis Redondo Cañada, por una aplicación para móvil que reúne información y servicios de la institución académica salman-

tina. En un acto celebrado ayer en la Facultad de Ciencias también fueron galardonados José Ángel Plaza Agudo, dentro de la primera titulación, y Francisco Valle Brozas y Luis Miguel Vicente Fuentes, en la segunda.

El proyecto de Eduardo Sánchez, mejor Proyecto fin de Carrera de Ingeniería Informática bajo la dirección del profesor Iván Álvarez Navia, es "un motor de gráficos y de inteligencia artificial para juegos de estrategia en tiempo real", según ha explicado en declaraciones a la agencia Dicyt.

Este trabajo abarca aspectos como la visualización de una escena y los cambios de entornos

a medida que el jugador interactúa con el juego, un aspecto que entra dentro de la competencia de las técnicas de inteligencia artificial. Las empresas de videojuegos invierten mucho en estas partes del desarrollo, pero "muchas veces la dificultad está en la integración de todas esas partes en un motor que permite la construcción del juego", asegura.

El segundo premio de esta titulación fue para José Ángel Plaza, que creó una herramienta visual para narraciones audiovisuales, es decir, "un programa que analiza guiones, estudia sus características y las representa visualmente, de manera que el guio-

nista pueda extraer conclusiones sobre personajes, acciones y eventos". El profesor Roberto Therón Sánchez ha dirigido este proyecto.

En la titulación de Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas ha habido tres premiados. El máximo galardón ha sido para Luis Redondo Cañada por la aplicación Usaldroid, destinada a móviles con el sistema operativo Android. "La idea es utilizar la información de las webs de la Universidad de Salamanca, que tienen muchos servicios, departamentos y centros, para crear una aplicación móvil", señala. Así, se integran todos los datos referentes a ellas. ■