



Universidad Complutense de Madrid

OFICINA DE TRANSFERENCIA DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN
Unidad de Información Científica y Divulgación de la Investigación

PadaOne Games, pioneros en la unión de videojuegos y universidad

Meterse en la piel de un personaje de acción y conseguir su objetivo superando niveles siempre ha interesado tanto a niños como a adultos. Hasta hace diez años, el mundo de los videojuegos poco tenía que ver con la universidad, pero la empresa de base tecnológica PadaOne Games, en la que participa la Universidad Complutense de Madrid, ha demostrado que la arquitectura software e inteligencia artificial para videojuegos necesitan mucha investigación académica. Ahora, además del entretenimiento, la empresa busca la cara seria y didáctica de la consola, colaborando con instituciones como RTVE o PlayStation.

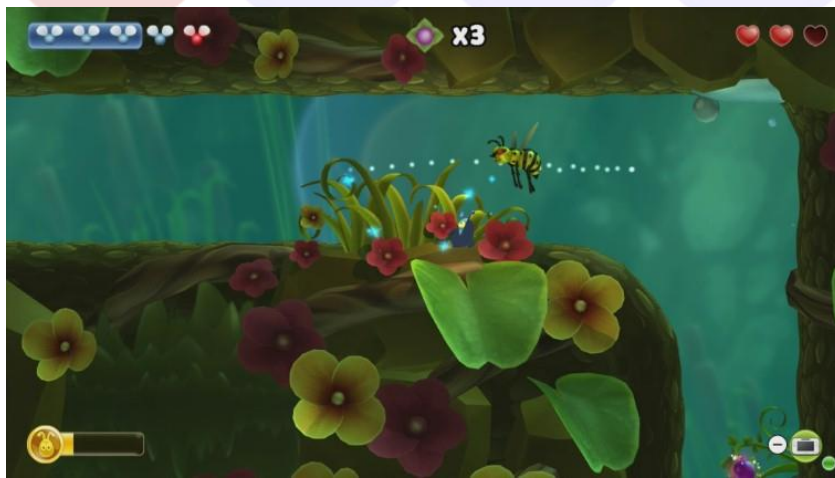


Imagen del videojuego *Shiny the Firefly*, de PadaOne Games. / [Nintendo](#).

El mundo de los videojuegos ha aterrizado en el entorno universitario para ofrecer entretenimiento y aprendizaje a través de la investigación. El artífice de esta unión es [PadaOne Games](#), una de las nueve [empresas de base tecnológica](#) (EBT) en las que la Universidad Complutense de Madrid es socia de su accionariado.

PadaOne Games surge como una EBT de desarrollo de videojuegos por iniciativa de tres profesores de la [facultad de Informática](#) de la Universidad Complutense de Madrid (UCM): Pedro Antonio González, Marco Antonio Gómez y Pedro Pablo Gómez.



Universidad Complutense de Madrid

OFICINA DE TRANSFERENCIA DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

Unidad de Información Científica y Divulgación de la Investigación

Todos ellos son miembros del [Grupo de Aplicaciones de Inteligencia Artificial](#) (GAIA) de la UCM y llevan más de diez años trabajando en arquitectura software e inteligencia artificial de videojuegos, lo que les convierte en pioneros, al ser uno de los primeros equipos universitarios españoles en apreciar el potencial de este tipo de entretenimiento.

“El trabajo en una EBT nos ha permitido madurar como investigadores, pues nos obliga a enfrentarnos a problemas propios de la industria y la producción profesional de videojuegos”, destaca Pedro Antonio González.

De RTVE a PlayStation

Entre sus actuales líneas de investigación está la producción de herramientas para crear contenido sin necesidad de programar. El primer resultado es [Behavior Bricks](#) un *middleware* –software de soporte al desarrollo de aplicaciones– para Unity 3D –plataforma de desarrollo de videojuegos–.



El equipo de PadaOne Games. / Jesús de Miguel.

Otro de sus objetivos es la aplicación de la tecnología de los videojuegos con fines más allá del entretenimiento. Son los conocidos como juegos serios. PadaOne Games participó en el desarrollo del juego oficial de la serie de RTVE [Carlos Rey Emperador](#) que, asesorado por historiadores, recrea la política del reinado de Carlos I de España.

Actualmente, el grupo trabaja con el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en el proyecto Enigma. La visita al Museo Lázaro Galdiano va mucho más allá y se convierte en la búsqueda de un tesoro para niños y adultos, gracias a una aplicación con retos y pistas de las imágenes expuestas. “Buscamos el diálogo entre el adulto y el niño, entre lo digital y lo analógico”, apunta González.

La EBT también colabora con equipos españoles e internacionales. Por ejemplo, es uno de los coproductores del videojuego [Zombeer](#), desarrollado para PlayStation 3, y se ha encargado de adaptar el videojuego [Shiny the Firefly](#) para la Wii U a partir de la versión móvil.

PadaOne Games, en su apuesta por la transferencia, quiere involucrar a los jóvenes estudiantes de máster, y servir como lanzadera para la publicación de juegos desarrollados por ellos mismos. “En un entorno donde la empresa vive de espaldas a la investigación, esta es una vía de tender puentes entre ambos mundos”, concluye el informático.