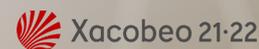


### Unity o Unreal, ¿cuál es tu motor gráfico?



La simulación virtual se ha convertido en un elemento más de gestión en la empresa. Diseño, planificación, formación, comercial, prevención, etc son departamentos de una compañía que usan de forma habitual las tecnologías de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada.

Por otro lado, la industria del videojuego ha crecido enormemente en los últimos años y amenaza con seguir creciendo de forma exponencial a corto y medio plazo.

Detrás de este tipo de aplicaciones se encuentran los motores gráficos. Estas herramientas se alimentan de modelos 3D o 2D importados de otras aplicaciones y se encargan de programar sobre ellos todo tipo de situaciones.

A pesar de que existen en el mercado otras soluciones, en general nos encontramos con dos motores gráficos que copan la mayor parte de las instalaciones. Estos motores son UNITY y UNREAL.

El objetivo de esta jornada divulgativa es prestar un servicio a distintos colectivos de manera que puedan elegir la herramienta que mejor se adapta a sus necesidades en cada proyecto.

La jornada se desarrollará en formato de mesa redonda. Tras una breve presentación de cada entidad que participa como ponente se irán desgranando toda una serie de cuestiones como licencias, lenguajes de programación, posibilidades de integración, etc, que pueden marcar diferencias considerables entre una herramienta y la otra.

#### Más información y contacto

Fecha: **30 de noviembre**

Horario: **de 9:30 a 11:30 h**

Duración: **2 horas**

Modalidad: **online**

Plazo de inscripción: **hasta el 29 de noviembre**

Teléfono: **981 337 173**

e-mail: **infocistd.gain@xunta.gal**

#### MESA REDONDA

- **Apertura.**  
María José Mariño Fontenla. Directora del área de Centros de la Agencia Gallega de Innovación.
- **Factoría 5 Training Hub.**  
Juan Ignacio "Jota" Pascual. Coordinador y Director del área de Realidad Virtual.
- **ITTI | High Tech Institute.**  
Álvaro Castedo. Director de Comunicación y Marketing.  
Fernando Paniagua. Director del área de Desarrollo.
- **Gato Salvaje.**  
Miguel Río Bujía. Director de Proyecto de Waylanders.
- **XOIA.**  
Miguel Mosquera. Coordinador de Tecnología e Innovación.

