

La UJI "atrapa" la bandera - El Mundo Castellón al Día - 28/08/2015

LA ÚLTIMA
TECNOLOGÍA

480interactive. La tecnología 480interactive, que usa la aplicación oficial de 'Atrapa la Bandera' y que desde hoy, el mismo día del estreno, está disponible en Google Play e iOS, ha sido desarrollada por la empresa Cuatroochenta del Parque Científico, Tecnológico y Empresarial (Espaitec) de la Universitat Jaume I, referente internacional en el desarrollo de 'apps' y software avanzado.

LA UJI 'ATRAPA LA BANDERA'

LA TECNOLOGÍA QUE USA LA 'APP' DE 'ATRAPA LA BANDERA' HA SIDO CREADA POR LA EMPRESA CUATROOCHENTA DEL ESPAITEC DE LA UNIVERSITAT JAUME I

EL MUNDO CASTELLÓN
La aplicación oficial de la película de dibujos animados *Atrapa la bandera* utiliza tecnología de una empresa de la Universitat Jaume I (UJI) de Castellón en su desarrollo. La tecnología 480interactive, desarrollada por la empresa Cuatroochenta del Parque Científico, Tecnológico y Empresarial de la UJI, Espaitec, ha sido la utilizada en el desarrollo de la app oficial de *Atrapa la bandera*, película de animación para toda la familia que llega hoy a la cartelera.

El mismo día del estreno se podrá descargar la aplicación oficial para móviles y tabletas 'Atrapa la bandera', una aplicación que ofrece juegos para lunáticos o tutoriales de experimentos 'briconáuticos' mientras presenta a los personajes en el contexto de la aventura espacial.

La aplicación, que cuenta con el diseño y desarrollo conjunto de la Agencia Complot y 480interactive, está ideada para que los más pequeños puedan aprender jugando mientras se introducen en la trepidante historia.

La iconografía de la aventura espacial, los astronautas y las naves son los grandes protagonistas de la app de la película, disponible desde hoy en Google Play y en iOS.

Un repaso a las misiones Apolo, presentadas de forma didáctica e interactiva, distintas curiosidades galácticas o la banda sonora a cargo de los populares Auryñ son algunos de los contenidos con los

avanzado.
La tecnología desarrollada en el Parque Científico, Tecnológico y Empresarial de la UJI ya adelantó algunas de las aventuras y personajes a través de la aplicación 'Atrapa la bandera-La película', presentada a principios de agosto dentro de las acciones de promoción de la cinta.

Atrapa la bandera es el segundo proyecto de los creadores de *Las aventuras de Tadeo Jones*, la película de animación española más taquillera de la historia. Dirigida también por Enrique Gato, cuenta la historia de Mike Goldwing, un

avanzado.
La tecnología desarrollada en el Parque Científico, Tecnológico y Empresarial de la UJI ya adelantó algunas de las aventuras y personajes a través de la aplicación 'Atrapa la bandera-La película', presentada a principios de agosto dentro de las acciones de promoción de la cinta.

Atrapa la bandera es el segundo proyecto de los creadores de *Las aventuras de Tadeo Jones*, la película de animación española más taquillera de la historia. Dirigida también por Enrique Gato, cuenta la historia de Mike Goldwing, un

La aplicación 'Atrapa la bandera' está disponible a partir del estreno de hoy

Es una aplicación para móviles y tabletas pensada para los más pequeños

valiente chico de 12 años, hijo y nieto de astronautas, que siempre ha soñado con ganar al juego de atrapa la bandera. Para poder reconciliar a su familia, deberá atrapar la bandera más emblemática: la que plantaron en la Luna los astronautas de la misión Apolo 11. Con la ayuda de sus amigos y su mascota (un camaleón), emprenderá una trepidante aventura junto con su testarudo abuelo para detener el malévolo plan de Richard Carson, un millonario extravagante que, para colonizar la Luna, pretende borrar de la historia la gesta de las misiones espaciales.

