

## La Universidad Complutense de Madrid acoge la reunión de consorcio del proyecto europeo RAGE

**RAGE es el proyecto de juegos aplicados y gamificación más importante financiado por el programa europeo H2020**

Entre el 1 y el 4 de Febrero la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid acoge la reunión de consorcio del proyecto RAGE a la que asisten más de 57 miembros de los 19 socios europeos que componen el consorcio. La reunión celebrará sesiones plenarias para informar a todos los asistentes de los últimos avances y resultados del proyecto durante su primer año de vida y además desarrollará reuniones de trabajo específicas entre los desarrolladores de juegos, los investigadores y los responsables de los escenarios de validación.

[RAGE](#) (Realising and Applied Gaming Eco-system), es un proyecto europeo cofinanciado por el programa de investigación e innovación [Horizonte 2020](#) que se desarrollará hasta 2019, que tiene por objetivo desarrollar, transformar y enriquecer las tecnologías avanzadas de la industria del juego de ocio en recursos de juegos independientes, que apoyen el desarrollo de juegos aplicados (también llamados juegos serios) de forma más sencilla, más rápida y más rentable

La industria europea de juegos aplicados es un negocio emergente con múltiples usos en la educación, la industria, la sanidad y diferentes sectores de la administración pública. A pesar de su gran potencial –que incluso podría superar el crecimiento del mercado de los juegos de ocio–, el sector se encuentra fragmentado y necesita una masa crítica para mejorar su competitividad.

El equipo RAGE está desarrollando, transformando y enriqueciendo las tecnologías avanzadas de los juegos de ocio poniendo a disposición de la industria (con especial interés en las PYMES), un conjunto de componentes tecnológicos reutilizables para que el desarrollo de juegos aplicados, sea más fácil, más rápido y más rentable. RAGE beneficiará a las empresas europeas dedicadas a juegos aplicados para que sean más competitivas en los mercados globales.

El proyecto está coordinado por la Open University of Netherlands (Países Bajos) e incluye a 19 socios de la industria de juegos, del sector de la educación y de centros de investigación procedentes de 10 países europeos: Austria, Bulgaria, Francia, Alemania, Italia, Portugal, Rumania, España, Reino Unido y Países Bajos.

Como socios españoles participan la Universidad Complutense de Madrid, a través de su grupo de investigación - e-UCM, especializado en e-Learning y en tecnologías del aprendizaje que está ubicado en el Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial que lidera el paquete de trabajo sobre *learning analytics*; y la empresa INMARK, un grupo de consultores especializados en la inteligencia comercial y en el desarrollo empresarial que ha participado en más de 45 proyectos de investigación e innovación cofinanciados por la Unión Europea.



**Miembros del consorcio RAGE durante su participación en la primera reunión plenaria en la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid.**

**Información Adicional**

Rubén Riestra, Responsable de Comunicación del Proyecto - [ruben.riestra@grupoinmark.com](mailto:ruben.riestra@grupoinmark.com)

Baltasar Fernandez Manjon, Responsable en la Universidad Complutense de Madrid,  
[balta@fdi.ucm.es](mailto:balta@fdi.ucm.es)

Wim Westera, Coordinador del Proyecto - [wim.westera@ou.nl](mailto:wim.westera@ou.nl)

Website: <http://www.rageproject.eu/>