

Julio de 2005  
Información para la prensa

## **EyeToy®: KinetiC**

### **Un equipo innovador**

*Tras más de dos años de trabajo, EyeToy: KinetiC es el resultado de una colaboración única entre el mundo del deporte, de la gimnasia y de los videojuegos. Un equipo del laboratorio de Nike MOTIONWORKS en Portland, Oregón, trabajó con un equipo de desarrollo dedicado a EyeToy: KinetiC de Sony Computer Entertainment Europe [SCEE] con sede en Londres, Inglaterra.*

### **Sony Computer Entertainment Europe**

#### **Tom Holmes, productor**

El responsable de la creación de EyeToy: KinetiC comenzó su carrera en el mundo de los videojuegos como aprendiz de analista en el estudio de Liverpool de Sony Computer Entertainment Europe, trabajando en una serie de juegos de PlayStation®. A partir de ahí, Tom fue a parar a Infogrames, donde se dedicó en un principio al mundo de los deportes como ayudante de producción de una saga de fútbol muy reconocida, Premier Manager.

Tras volver a London Studio de SCEE en 2002, Tom produjo el primer juego online de SCEE, "Hardware: Online Arena", que, a día de hoy, sigue siendo uno de los títulos para internet con más éxito. Más adelante, pasó a formar parte del aclamado grupo EyeToy de London Studio como productor de EyeToy: KinetiC.

#### **Mark Parry, diseñador**

Este hombre, que afrontó el reto de hacer de EyeToy: KinetiC una realidad y redefinir la experiencia de juego, comenzó a trabajar para London Studio de SCEE en 2002 después de estudiar diseño industrial. Su misión en SCEE era enfocar los juegos como productos, usando los conocimientos adquiridos en la universidad para diseñar juegos originales y creativos de forma moderna y contemporánea.

El primer proyecto de Mark en SCEE fue el juego de cantar SingStar™, considerado en el sector uno de los títulos responsables de la ampliación de mercado de PlayStation. Desde entonces, la labor de Mark como diseñador principal de EyeToy: KinetiC le ha metido de lleno en el mundo del ejercicio físico digital, que le ha hecho alcanzar su "nivel óptimo de peso y forma física" tras perder unos 19 kilos gracias a este juego.

**Más/...**

**Keith Ribbons, jefe de trabajo artístico**

Keith Ribbons ha estudiado arte gráfico e informático durante más de 12 años. Tras obtener un título en medios de comunicación audiovisual, se pasó al mundo de la televisión durante tres años y medio, trabajando en una pequeña productora de televisión independiente, Science Pictures. Allí, creó secuencias animadas para varios programas de educación e historia natural para la BBC, C4 y Discovery Channel.

Una vez adquirida una amplia gama de conocimientos y técnicas digitales, entró a formar parte de SCEE, donde trabajó en su primer juego para PSone™. Allí pasó los siguientes cuatro años trabajando en la saga Esto Es Fútbol™, convirtiéndola en todo un éxito y, finalmente, pasando a ser jefe de trabajo artístico del equipo. Desde entonces, Keith ha llevado las riendas de EyeToy: Kinetic creando, modificando y animando personajes. También supervisa a un consolidado equipo de artistas rebosantes de talento que ha sacado el máximo potencial a este juego.

**Nike MOTIONWORKS**

**Jeff Pisciotta, jefe de investigación**

Jeff es el responsable de gestionar la colaboración con SCEE y, en concreto, de garantizar la aplicación de los estándares más exigentes en técnicas de análisis biométrico al desarrollo, presentación y evaluación de los ejercicios del juego y los programas de desarrollo.

Jeff ha trabajado nueve años en el laboratorio de investigación deportiva de Nike como jefe de investigación. Sus principales áreas de trabajo son el tenis, los niños, la amortiguación, la morfología de pies/forma y las innovaciones "avanzadas". Ha colaborado con tecnologías pioneras de Nike como Nike FREE, Nike Shox Basketball, las amortiguaciones Zoom-Air y Visi-Zoom y unas de las mejores zapatillas de tenis, las Nike Air Cout Motion.

Como jefe de investigación en el campo de la biomecánica ortopédica, Jeff cuenta con más de 14 años de experiencia en medicina deportiva y estudios clínicos sobre el modo de andar. Ha publicado algunas de sus investigaciones en revistas científicas de primera línea, como Journal of the American Physical Therapy Association, Medicine and Science in Sports & Exercise, Clinical Orthopaedics and Related Research, Archives of Physical Medicine, Journal of Biomechanics y Journal of the Neuromuscular System.

Entre sus intereses se encuentran correr, practicar artes marciales (según dicen, le entrenó el mismísimo Bruce Lee), la ciencia ficción, los gráficos digitales multimedia, los ordenadores, los efectos especiales, la animación y la paleontología.

**Albert Shum, director de innovaciones empresariales, Nike Global**

Albert es uno de los líderes de innovación de Nike y se centra en desarrollar nuevas oportunidades de crecimiento para la empresa en el ámbito digital.

Albert lleva trabajando en Nike más de nueve años identificando y aprovechando nuevas oportunidades de mercado. Entre sus logros, encontramos el desarrollo de Nike Timing y la creación del programa del laboratorio técnico de Nike, Nike TechLab.

Con más de nueve años de experiencia en diseño, desarrollo de productos, marketing y desarrollo empresarial, su objetivo es crear una nueva plataforma de actividad física mediante servicios y productos que permitan la integración del usuario.

**Fin**

Para obtener más información, ponte en contacto con el Responsable de Relaciones Públicas local.