

COMINTERACTIVA

La X edición de Cominteractiva se celebrará durante los días 27 y 28 de marzo de 2008

[Cominteractiva](#) celebra durante los días 27 y 28 de marzo de 2008, su décimo aniversario con el reto de superar la ya amplia audiencia alcanzada en ediciones anteriores, hasta rebasar la cifra del millar de participantes, según estimaciones de los organizadores. Tras una década ininterrumpida de celebración, este evento, que congrega anualmente en Málaga a profesionales del mundo del marketing, la publicidad y la comunicación, se ha convertido en una cita ineludible para los seguidores de las nuevas tecnologías, que en la próxima edición podrán disfrutar de la presencia de expertos de primera fila nacionales e internacionales en realidad virtual, mundos paralelos en la Red y creación digital.

12 Oct 2007, 09:14 | Fuente: REDACCIÓN, LAFLECHA



Durante los dos últimos años, el Congreso se ha transmitido íntegro por Internet a través de vídeo-streaming. En 2007, 500 personas de toda la geografía española y de lugares tan distantes como EE.UU., Centro América, Argentina, Venezuela, Colombia o Bélgica siguieron el Congreso en directo por Internet, a los que se sumó otros 400 participantes, que lo hicieron de manera presencial en el Palacio de Ferias y Congresos de Málaga.

Por su parte, la Feria de marketing y publicidad de Andalucía, que tuvo lugar por primera vez este año como complemento de este evento, celebrará su segunda edición en 2008, tras el éxito alcanzado gracias a la participación de empresas y entidades como el Parque Tecnológico de Andalucía, CESUR, CITIC, Skema Digital, Gen 8020, ProaSoft, Art Studio Multimedia, Anuncios Diana, Gráficas Urania, Proxime y la Universidad de Málaga, entre otras. En 2008, el punto de encuentro empresarial promete ser más nutrido e interesante al añadir una mayor presencia de talleres y seminarios en feria y el apoyo de un mayor número de empresas.

En cuanto al lema de este año, "la Realidad Virtual", incluye fenómenos que han alcanzado tanta importancia en la Red, como, por ejemplo, la plataforma Second Life, un mundo virtual en el que cada participante puede recrear su propia vida y en el que, incluso, se han realizado campañas virtuales de búsqueda de la pequeña Madelaine McCann.

Este mundo artificial e ilimitado que configura la creación digital no se ha quedado solo en los videojuegos, sino que también ha traspasado la frontera de la representación de la realidad y está sirviendo, incluso, para recrear los escenarios más objetivos, como por ejemplo los de un telediario, realizando verdaderos simulacros del mundo real.