

**LA FACULTAD DE EMPRESA** y Gestión Pública de Huesca, del campus oscense de la Universidad de Zaragoza, celebró el viernes su día con la entrega de los premios de fin de carrera, la entrega de las becas de graduación o máster y el reconocimiento a la labor de empresas y entidades que acogen a alumnado en prácticas.

**CETM CISTERNAS**, la Asociación Española de Transporte en Cisternas, en colaboración con la revista 'Transporte profesional' va a celebrar el 'VII Congreso nacional de empresarios de transporte en cisternas', para analizar los retos del sector, que tendrá lugar en Madrid, los días 28 y 29 de mayo en Villa Laureana.

**LAB\_ES**, el Laboratorio de Economía Social impulsado por la Facultad de Economía y Empresa de Zaragoza, ha publicado la memoria técnica de 2018. El Ayuntamiento y la Universidad de Zaragoza han firmado un convenio para realizar actuaciones relacionadas con la economía social en el campus zaragozano.



LAB\_ES  
Laboratorio de  
Economía Social  
Universidad Zaragoza



**FUNDACIÓN ADECCO** ha encuestado a 800 trabajadores, entre 18 y 66 años, de los cuales 70 son de Aragón, para elaborar el informe 'Discapacidad y Relaciones Sociales'. En él se recoge que el 68% de los aragoneses nunca ha tenido un compañero de trabajo con discapacidad, por debajo de la media nacional del 75%.

## Empresas

# Diseñadores de la nueva realidad virtual

**Polygonal Mind** diseña personajes y escenarios de videojuegos para todo el mundo desde Etopia en Zaragoza

Con un grado medio en Sistemas Informáticos, otro superior en Programación y un máster en 3-D, y tras haber trabajado año y medio por cuenta ajena, el zaragozano Ángel Daniel García, en octubre de 2015, con 25 años, se lanzó a la aventura de crear su propia empresa de videojuegos, pero eligió Londres para hacerlo porque allí hasta que no se ganan 80.000 libras anuales el emprendedor no está obligado a pagar impuestos. «Llamamos Polygonal Mind a la empresa al trabajar sobre todo en 'low poly' -un sistema de modelado en 3D que te permite disminuir los tiempos de 'render' y aumentar la velocidad de visionado-. Nos embarcamos en hacer un videojuego más un año, pero no lo acabamos. Mi socio, programador, se salió del proyecto, y seguí solo, pero trabajando para otros».

Estar en Londres le permitió a este modelador adicto desde pequeño a las imágenes de 'voro world craft' a entrar en contacto con grandes firmas como Crescent Moon Games. «Me hicieron una prueba de arte. La pasé y estuve trabajando año y medio para ellos en el videojuego de móvil Morphide que sobre una chica que explora el universo, del que se vendieron miles de copias». A ese



Ángel Daniel García Aranda lleva las riendas del estudio digital Polygonal Mind en Zaragoza. OLIVER DUCH

EMPRESA	ACTIVIDAD	MERCADOS	NÚMEROS	MEJORAS
<p><b>POLYGONAL MIND</b> Sede: Etopia. Avenida Autonomía 7. Zaragoza. Teléfono: 635 818 589. Correo electrónico: www.adani@polygonal-mind.com Enlace a uno de sus trabajos: http://www.polygonal-mind.com/blog/how-we-are-building-a-museum-in-decentraland.</p>	<p><b>Estudio de arte digital.</b> Polygonal Mind ofrece consultoría artística y producción de contenido visual para proyectos de realidad virtual y videojuegos. Están especializados en la optimización de recursos para renderizado a tiempo real, por eso trabajan principalmente con 'low poly' y contenido procedural.</p>	<p><b>ESTADOS UNIDOS</b> Es el principal mercado de este estudio de desarrollo creativo enfocado en juegos móviles y experiencias de RV que desarrolla su actividad en la terminal de Etopia en Zaragoza. Polygonal Mind también tiene clientes en Reino Unido, la República Checa, Holanda, Eslovaquia o Taiwan.</p>	<p><b>Año de fundación:</b> 2015. <b>Empleados:</b> 4 de forma fija más otros colaboradores externos. <b>Facturación:</b> 42.000 euros en 2018. Este año llevan ya facturados 60.000 euros y esperan seguir creciendo en cifra de negocio con nuevos proyectos.</p>	<p><b>Videojuegos:</b> Polygonal Mind colabora en el diseño de videojuegos para otros estudios. También hace los suyos propios como Ma'kiwis. <b>Impresión 3D:</b> El estudio zaragozano también hace algún trabajo en este campo gracias a la colaboración establecida con la firma taiwanesa de impresoras XYZ.</p>

trabajo siguieron otros, pero dos años después al estar incubando se el 'brexit' y ver cómo mucha empresa de videojuegos dejaba Londres para trasladarse a Irlanda o Francia, decidió volverse para Zaragoza. «Fue en mayo de 2017. Me vine a Etopia donde sigo usando la marca Polygonal Mind. En 2018 cerré la empresa británica, pero mi objetivo es volver a establecerla en Zaragoza». Ahora como autónomo que da trabajo a dos personas, Alejandro Bielsa y Laura Usón, además de a colaboradores externos, tiene entre manos una docena de proyectos. Uno para la firma We're Five Games, de Minneapolis, con quien colabora en el diseño del videojuego 'Totally reliable delivery services', que sale a la venta el 15 de julio. Otro, es una aplicación para Physera, con sede en Silicon Valley, a los que les diseñan ejercicios de rehabilitación en 3-D protagonizados por avatares en lugar de personas. Con un estudio de Eslovaquia participan en el videojuego 'Underflow' para PC que saldrá pronto.

Decentraland, la ciudad en 3D creada por programadores argentinos, donde las parcelas se compran con criptomonedas y que se abrirá este año a todos los internautas, es otro de los proyectos en los que trabaja Ángel Daniel García. «Nuestro cliente, un americano tiene compradas 200 parcelas y para una le hemos hecho el museo Aetherian Block», dice, convencido de que «esta realidad virtual es el internet del futuro».

**M. LLORENTE**

## El asesor laboral

Enrique García Tomás

### Se reducen los contratos temporales

**D**e la última encuesta sobre la población activa se deduce que no se incrementa el empleo, sino todo lo contrario, pero sí se va reduciendo la contratación temporal y aumenta la fija. Lo cual se debe, sin duda, al plan de choque aprobado por el Gobierno para llevar a cabo en todo el Estado con el fin de transformar en indefinidos los contrarios temporales que habían superado los límites legales de duración (contratos de obra o servicio, contratos encadenados o contratos eventuales). Debido a ese plan, en Aragón se transformaron el pasado año 1.675 contratos, que se sumaron a los 4.119 trasfor-

mados por intervención de la acción inspectora, que, además, practicó 87 actas de infracción. Pese a ello la tasa de temporalidad en nuestra comunidad autónoma está en el 28%, que podría ser sensiblemente mayor si se contabilizaran los contratos de dudosa calificación en su duración. Y lo curioso es que gran parte de esa temporalidad está en actividades administrativas.

Durante el presente año en Aragón, aparte de realizarse un seguimiento de que las transformaciones realizadas mantienen su naturaleza indefinida, se van a realizar actuaciones orientadas al examen de las empresas con mayores índices de tempo-

ralidad en los contratos de trabajo que formalizan. Hay previstas 1.116 actuaciones de control, ya sea mediante visita de inspección o a través de requerimiento. Será en empresas con Índices de temporalidad por encima del promedio de cada actividad económica para controlar sus contratos formativos, identificar los contratos encadenados y vigilar los contratos a tiempo parcial.

Las empresas seleccionadas recibirán una comunicación informativa enviada conjuntamente por la Dirección General de Trabajo y la Inspección de Trabajo y Seguridad Social, en la cual figurarán los datos de

temporalidad comparados con el conjunto de las empresas con su misma actividad económica. Tales datos se han calculado a fecha 14 de enero, por lo pueden haber variados en el momento de recibir la comunicación. Posteriormente las empresas pueden ser visitadas por un inspector o un subinspector para analizar la contratación en las mismas; o bien recibir una comunicación-requerimiento para que revisen su situación y comuniquen, en su caso, que han adaptado a su verdadera naturaleza los contratos temporales que no debían serlo, pasándolos a indefinidos.

egt@garciatomasymasociados.es