

La universidad privada apuesta por la formación en videojuegos - El Economista - 17/06/2015

La universidad privada apuesta por la formación en videojuegos

Siete de estos centros imparten ya este programa junto con postgrados, frente a sólo tres públicos. Este sector en alza facturó 313,7 millones de euros en 2013 y los expertos esperan que para 2016 supere los 720 millones de euros

Noelia García MADRID.

El sector del videojuego vive sus días de gloria. En 2013 las empresas españolas de videojuegos facturaron 313,7 millones de euros y estiman que para 2016, esta cifra supere los 720 millones. Una cifra muy halagüeña, que alienta al empleo en este nicho. Además, somos una gran potencia de consumo de videojuegos (el cuarto en Europa), aunque no lo somos tanto en lo que se refiere a desarrollo.

La formación en este sector está todavía tomando forma en nuestro país. Hasta hace unos años, quienes deseaban dedicarse al diseño de videojuegos, debían formarse en ingeniería informática, bellas artes, o incluso aprender de forma autodidacta.

Las universidades privadas son las que verdaderamente han apostado por la formación en este sector. Según María Cruz Gaya López, directora del Área TIC de la Universidad Europea, "las universidades públicas suelen ser más tradicionales a la hora de crear nuevos planes de estudio".

Enric Martí, coordinador del máster de creación de videojuegos de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB), afirma que "la visión general, incluida la institucional, que aún se tiene de la industria del videojuego es el de una industria únicamente de entretenimiento, con un perfil de jugadores no muy convencional y un poco *frikis* a veces. A tenor de esta visión y de la crisis, las instituciones no ven clara la inversión de fondos públicos en este tipo de estudios, a pesar de ser una de las industrias con mayor proyección y valor añadido".

Cabe destacar que ha habido un aumento de las empresas dedicadas a este sector. En España, hay unas 330 empresas dedicadas a los videojuegos (en las que participa un 3 por ciento de capital extranjero). También, la gamificación está cada vez más extendida con múltiples aplicaciones en diferentes sectores y amplia posibilidades formativas.

¿Dónde estudiar?

La Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (EUDIT), centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela, fue la primera en ofrecer un grado en Contenidos Digitales Interactivos. La Universidad Francisco de Vitoria, la Universidad de San Jorge, U-tad, ESNE, la E.U.



Presentación de los trabajos de fin de curso, #DemoDay, en la escuela ENTI en Barcelona, el año pasado. SERGI MARTOS

del Maresme y la Europea de Madrid ofertan estos grados. Las titulaciones en estos centros van desde los 6.300 euros a los 10.000 euros al año. Son tres públicas las que ofertan estos grados: La Jaume I de Castellón (1.430 euros al año), la Rey

Juan Carlos en Madrid, la única universidad pública que tiene una estatuta de un videojuego: Pac-Man (1.860 euros al año) y la Politécnica de Cataluña (6.300 euros al año).

También la Formación Profesional, que aprobó el Gobierno en 2011

(Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos), y la especialización con posgrados o másteres son otra opción con la que formarse en este sector.

En estos últimos son más las instituciones que ofrecen especialización: la Universidad Rey Juan Carlos, la de Alicante, la Pompeu Fabra, la de Valencia y la Autónoma de Barcelona, cuyos precios van desde 4.700 a 9.400 euros.

"En la actualidad, la mayoría de la formación pública está enfocada a una informática de videojuegos, a un programador y sin perfiles multidisciplinarios", según Daniel Parente, director de Área de Arte, Tecnología y Entretenimiento de ESNE.

Salidas profesionales

Las salidas profesionales son múltiples, desde diseñador a programador de videojuegos, aplicaciones de móvil, simuladores. Además, el sector ofrece puestos con gran estabilidad (el 65 por ciento de los mismos son indefinidos) y asumidos por profesionales preparados (estudios medios o superiores). Según la Universidad Europea, de todos los puestos profesionales que se generan en este sector, los encargados de la producción del contenido (desarrolladores de *software*, diseñadores y especialistas en animación)

representan el 60 por ciento, seguidos de los perfiles relacionados con la dirección de proyectos y la dirección de empresas del sector.

El profesional más demandado es el de *developer* (programador) con criterios claros de diseño de juegos y artísticos. Y especialmente los que puedan dirigir la migración de consolas o PC a Android y iOS.

Belén Mainer Blanco, directora del Grado en Creación y Narración de Videojuegos de la UFV, afirma que "existe una falta de perfiles capaces de crear contenidos y experiencias únicas en los usuarios a través del videojuego, que sean capaces de conectar y generar compromiso con los usuarios".

Joan Puigcercós, director ejecutivo de ENTI, la escuela universitaria de nuevas tecnologías, indica que el perfil del estudiante es "mayoritariamente hombre, que ha estudiado el bachillerato tecnológico y que conoce perfectamente el sector. Son *gamers*. Se dividen en dos ámbitos: los que optan por la programación y los que optan por el artístico. Aún así, los dos son claramente *game designers*. Es preocupante la falta de vocación en las mujeres. Aunque parece que las cosas están cambiando. Hay una tenue tendencia al crecimiento en las matriculaciones de mujeres en este tipo de formación".

Los tres perfiles del sector

Enric Martí, coordinador del máster de creación de videojuegos UAB, afirma que existen tres perfiles con diferentes matices:

- Diseñador de videojuegos: la persona que define cómo va a ser el juego, la historia, etc. Se trata de un perfil que puede formarse, pero se fundamenta en una persona muy interesada en los videojuegos y que haya jugado mucho, lo que le puede permitir diseñar un juego a partir de ideas adquiridas de los distintos videojuegos a que ha jugado. Usualmente, en la fase de diseño se genera un documento (*game concept*) que contiene las ideas fundamentales (la biblia) del videojuego.

- Diseñador gráfico: El responsable de la parte gráfica del juego (diseño de escenarios, personajes, objetos, etc.). También diseña los movimientos de los perso-

najes según el carácter que se quiere transmitir. También puede decidir la música y efectos especiales del videojuego. Todo este trabajo tiene como objetivo transmitir una experiencia sensorial e inmersiva que sea atractiva para el jugador.

- Programador: Son los responsables de la parte más técnica, compuesta por el motor (*graphic engine*) y el programa jugable (*gameplay*). Reciben los diseños del departamento artístico y utilizando lenguajes de programación crean el programa informático que permitirá al jugador vivir la experiencia. Una parte importante de su tarea es la interficie gráfica que se presenta al jugador, procurando que sea lo más clara posible y proporcione toda la información sobre el estado del juego.