El Campus de Gandía se embarca en la formación de creadores de videojuegos - Las Provincias - 05/08/2015

El Campus de Gandia se embarca en la formación de creadores de videojuegos

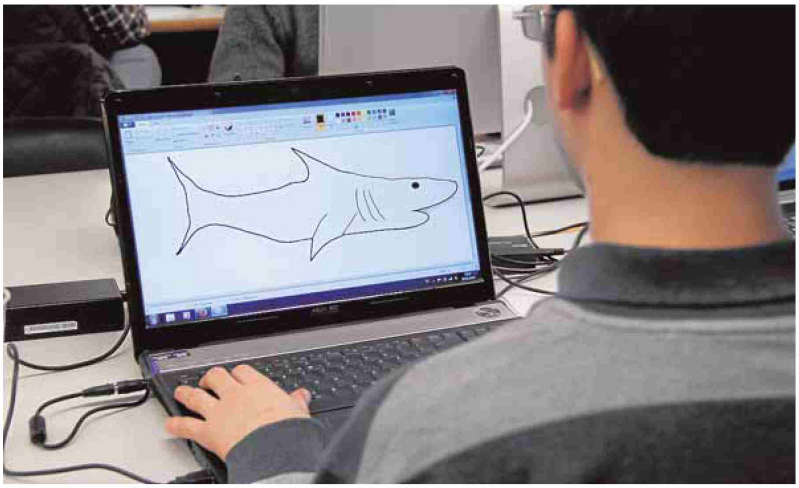
El centro universitario de la UPV impulsa estudios de Diseño Creativo al tratarse de un sector económico «en expansión mundial»

:: REDACCIÓN

GANDIA. El Campus de Gandia de la Universitat Politècnica de València (UPV) formará a creadores de videojuegos el curso 2015 – 2016. Se trata de un sector económico en expansión, ya que su consumo es mundial y su producción está deslocalizada.

El Diploma de Extensión Universitaria en Diseño Creativo de Videojuegos ha sido creado para dos perfiles: diseño y programación. Por tanto, el Diploma tiene dos itinerarios que el alumno debe seleccionar a voluntad en base a sus inquietudes.

Para cursar estos estudios no es necesaria titulación universitaria, pero sí cumplir con los requisitos para acceder a un grado universitario; solo se necesitan fundamentos mínimos de programación para este itinerario específico, no para el de diseño.



Un estudiante del Campus realiza un diseño para un videojuego. :: LP

La preinscripción está abierta y accesible en la web www.gandia.upv.es . El Diploma se imparte desde principios de octubre al 4 de junio. Más información en http://dovideogames.webs.upv.es/. El Diploma se impartirá los viernes por la tarde y sábados por la mañana para facilitar su compatibilidad con el trabajo u otros estudios. Los docentes son profesionales del sector de reconocido prestigio y profesores la Universitat Politècnica de València con una gran experiencia en la creación, la investigación y la enseñanza en el sector de los videojuegos.

La formación tiene un carácter muy práctico y al finalizar el alumnado habrá participado en el desarrollo de un juego completo y funcional para cualquier tipo de plataforma: consola, escritorio, web o dispositivos móviles.

Plan integral

El Diploma de Extensión Universitaria en Desarrollo Creativo de Videojuegos permitirá una comprensión integral del proceso de creación de un videojuego, desde el modelo de negocio que lo sustenta, hasta los principios básicos de su diseño y programación, así como los procesos de gamificación. En el Itinerario de Programación se profundizará en tecnologías para la creación de videojuegos como Unity3D o HTML5, en los procesos de captura de movimiento desde el punto de vista de la programación, el control de experiencias multisensoriales, el uso del sonido y la música y la inmersión en escenarios 3D.

En el Itinerario de Arte se abordarán cuestiones como la captura de movimiento para la animación de personajes; el Arte 3D para modelado y animación; el diseño de personajes; el diseño y animación en 2D; la utilización de Photoshop en videojuegos o el diseño de sonido y música. El Campus desarrolla desde hace años diversas iniciativas relacionadas con los videojuegos, tanto desde el punto de vista de la investigación a través del grupo EPSG Media, como de la organización de actividades por y para sus estudiantes, como la creación del espacio Arsgames (http://gandia.playlab.arsgames.net/) o la maratón de creación de videojuegos Gandia Game Jam http://gandiagamejam.webs.upv.es/.