

Universitat Jaume I Grados 2023/2024

DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

ESTUDIOS: Diseño y Desarrollo de Videojuegos.
CRÉDITOS: 240.
PLAZAS: 60.

SALIDAS PROFESIONALES: análisis/programación (dirección técnica, programación de sistemas de 'software', motores e IA, ingeniería de 'software'); diseño

y desarrollo de 'software' de diseño; producción; diseño, modelado y animación en 3D; guionista de juegos; auditoría de la calidad del juego, etcétera.

En la factoría del ocio

El grado ofrece, a partir de un enfoque tecnológico, una capacitación puntera de la que surgen profesionales de alto nivel, que además registran un elevado índice de empleabilidad

REDACCIÓN
especiales@epmediterraneo.com
CASTELLÓN

La transformación del mercado del ocio ha llevado al grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UJI a despertar un gran interés entre el estudiantado en los últimos años. Una lista de espera provocada por la alta demanda caracteriza a una titulación en la que el campus público castellonense fue pionera hace más de una década, en el curso 2011-2012. Y la nota de corte no deja de subir. El mejor aval es la calidad docente que se ofrece al alumnado, consciente de que la titulación de la UJI tiene como premisa un enfoque tecnológico, en el que la informática tiene un peso propio, siempre matizado por asignaturas de una vertiente más artística, que abarcan desde las técnicas narrativas necesarias para el diseño de videojuegos a la cultura visual de masas, entre otras.

Uno de los grandes atractivos del grado es el alto nivel de inserción laboral de sus egresados, que se ven absorbidos muy pronto por el mercado en la provincia de Castellón. «Es increíble cómo se sigue contratando por parte de las empresas», explica el vicedecano responsable de la titulación, Raúl



David Rodríguez y Marco Domingo, cofundadores de Catness Game Studios

La titulación cuenta con lista de espera y la mitad de la masa estudiantil procede de fuera de la Comunitat

Montoliu, a juicio del cual el hecho de que la UJI fuera pionera «resultó clave en el éxito de estos estudios, a pesar de que obviamente los principales estudios de videojuegos están en Madrid y Barcelona». Cabe destacar que, desde hace años, aproximadamente la mitad de la masa estudiantil del Grado procede de fuera de la Comunitat Valenciana.

Dos décadas de experiencia con titulaciones del área de las tec-

nologías de la información y la comunicación, el diseño y la comunicación audiovisual han configurado un bagaje docente que, junto a los diferentes proyectos de investigación orientados al desarrollo de videojuegos, la visualización interactiva de mundos virtuales y a la producción audiovisual, ha llevado a la UJI a contar con un cuerpo docente altamente cualificado para impartir el grado.

Así lo corroboran egresados como David Rodríguez y Marco Domingo, cofundadores de Catness Game Studios, con 21 trabajadores en la actualidad. Rodríguez llegó a estos estudios tras superar dos cursos de Informática y valoró «lo enriquecedor y creativo» de su nuevo grado, «así como el compañerismo». Asimismo, señala que los conocimientos de algunas de las asignaturas más difíciles «son luego los que más aplicas en el día a día». Por su parte, Domingo hace hincapié en «la ilusión» compartida por docentes y alumnos en la primera promoción. «Había una efervescencia y muchas ganas de hacer cosas, también entre los profesores, que en algunos casos venían de otras titulaciones», dice. Asimismo, destaca que al contratar nuevos trabajadores «se nota quién viene de la carrera». ≡

conjunción



Un enfoque 'tech' sin olvidar la parte artística

La formación que ofrece la UJI al estudiantado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos está basada en una aproximación desde la tecnología, sin descuidar nunca la faceta artística.

proyección

Formación versátil con alta empleabilidad

La elevada versatilidad del grado, combinada con las asignaturas del ámbito informático, aumenta las posibilidades de empleabilidad de los egresados al salir del campus de la UJI.

evolución



Más aprendizaje por proyectos en el futuro

La titulación se encuentra ahora en fase de actualización de su plan de estudios, de cara a los próximos años, en los que se abundará aún más en el aprendizaje por proyectos.

público

Los videojuegos ya no son cosa de niñas y niños

Como parte importante del crecimiento del peso del entretenimiento digital, los videojuegos han ampliado su espectro de público mucho más allá de su segmento infantil inicial.

JON A. FERNÁNDEZ ▶ INVESTIGADOR

«He desarrollado diferentes 'app'»

• **Experiencia en distintos ámbitos**



Egresado en 2019, Jon Andoni Fernández es investigador de tecnologías creativas en Espai-tec, el parque científico y tecnológico de la Jaume I, y agradece la formación adquirida a lo largo del grado, «porque he podido desempeñar mi conocimiento desarrollando aplicaciones para diferentes entidades». En este sentido, su experiencia profesional ya abarca desde empresas privadas del sector industrial hasta organismos de servicios públicos. ≡

ANA TONDA ▶ ESTUDIANTE

«Una sólida base educativa»

• **Buena aplicación de los conocimientos**



A Ana Tonda Ramos, la obtención del grado le abrió las puertas «a un máster en Game Design», donde la «sólida base educativa» que adquirió en la Universitat Jaume I le aporta una ventaja «al abordar proyectos y cumplir tareas», indica. En este sentido, subraya que el conocimiento previo «facilita mi inmersión en el programa, permitiendo destacar en el desarrollo de juegos y aplicar todos los conceptos aprendidos». ≡

RICARDO PARDO ▶ INVESTIGADOR

«Al aprender, mi motivación creció»

• **Desarrollo de apps en realidad virtual**



Ricardo Pardo creció con los videojuegos y se interesó en seguida por la tecnología, «lo que me llevó a estudiar este grado», explica. Hoy es investigador del Instituto de Nuevas Tecnologías de la Imagen de la UJI, «gracias a que con lo que me enseñaron, mi motivación aumentó, y he podido trabajar desarrollando app en realidad virtual». Hoy estudia un máster de Sistemas Inteligentes para aprender sobre IA. ≡