

# El centro entra en la carrera del videojuego - Las Provincias - 11/07/2018

FLORIDA UNIVERSITÀRIA

## EL CENTRO ENTRA EN LA CARRERA DEL VIDEOJUEGO

**La nueva oferta académica supone una revolución en los estudios universitarios**

**Redacción.** Florida Universit ria impartir  el pr ximo curso el Grado Oficial en Videojuegos y Experiencias Interactivas, la primera titulaci n que oferta estos contenidos espec ficos en la Comunitat Valenciana. La nueva oferta acad mica, adscrita a la Universitat Polit cnica de Valencia, representa una revoluci n en los estudios universitarios por su car cter multidisciplinar. Su enfoque creativo y orientado al mundo real convierte este grado en una de las grandes oportunidades laborales para futuros profesionales, en torno al din mico sector de los videojuegos, las experiencias interactivas, los juegos serios y la realidad virtual y aumentada.

Los perfiles tecnol gicos contin an siendo los m s buscados por las organizaciones. Ocupan puestos estrat gicos, son multidisciplinarios, aportan capacidad anal tica, visi n estrat gica, proactividad y la adaptaci n al cambio. Son, en definitiva, los «imprescindibles» en empresas sometidas a los cambios constantes que impone la era digital. Florida Universit ria se avanza con este grado a los denominados «tomorrow jobs», puestos que a n no existen en la mayor parte de los casos y que est n estrechamente relacionados con las aplicaciones tecnol gicas crecientes, h bitos y estilos de vida digital y virtuales.

Con este grado, el centro universitario formar  profesionales capaces de entrar en la industria de los videojuegos, pero tambi n lograr  incorporar al mercado a los perfiles m s deman-

dados: profesionales expertos en realidad virtual, innovaci n tecnol gica y experiencias interactivas. Sectores como el educativo, sanitario, las fuerzas armadas, la arquitectura, el sector art stico, el tur stico, o el industrial demandan este nuevo perfil de profesional capaz de explotar el potencial de los videojuegos en cualquier  mbito de la vida cotidiana.

### HERRAMIENTA EXCEPCIONAL

Los entornos virtuales inmersivos representan una herramienta excepcional para la formaci n en prevenci n de riesgos laborales por su capacidad para recrear de manera fiel la realidad. En el  mbito de la salud tambi n se est  mostrando como un aliado muy poderoso especialmente en el campo quir rgico, de la psicolog a cl nica y la rehabilitaci n. En estos campos, por ejemplo, despunta la Realidad Virtual, que permite establecer terapias personalizadas para cada paciente, simplemente con cambiar ciertos par metros del entorno virtual. Otro caso de  xito en  ste  rea lo representan, sin duda, los serious games. La aportaci n de estas experiencias interactivas a la educaci n representa un cambio tan radical como la introducci n de los ordenadores: a trav s de vivencias en primera persona, el usuario puede estar dentro de las pir mides de Egipto, visitar una central nuclear o recorrer la selva amaz nica, descubriendo su fauna y flora. Tam-

**Los perfiles tecnol gicos siguen siendo los m s buscados por las organizaciones**



Una alumna de Florida Grup Educatiu experimenta con la realidad virtual. LP

bi n el ej rcito, los Cuerpos y Fuerzas de seguridad del Estado o las agencias aeroespaciales utilizan la Realidad Virtual como una herramienta fundamental para la formaci n de sus trabajadores.

A lo largo de cuatro a os el alumnado se preparar  siguiendo

**A lo largo de cuatro a os el alumnado se prepara siguiendo los m todos m s innovadores**

do los m todos m s innovadores, con recursos de  ltima generaci n bajo la supervisi n de profesionales internacionales. Entre las salidas profesionales que aportar  esta titulaci n destaca, la animaci n 2D y 3D, modelado 3D, generaci n de espacios virtuales, dise o de personajes y environments, el desarrollo de aplicaciones y productos audiovisuales multimedia, iluminaci n, texturizado, VFX, game design, rigging, edici n y postproducci n, realidad virtual y aumentada.

### OFERTA CONSOLIDADA

El nuevo grado se suma a una oferta formativa consolidada en

el sector. Ejemplo de ello es el Ciclo Formativo de Animaci n 3D, Juegos y Entornos Interactivos, que prepara al alumnado para trabajar en el sector de la producci n audiovisual, la animaci n 2D y 3D, multimedia, y videojuegos, un sector de gran crecimiento y m ltiples aplicaciones.

Florida Universit ria tambi n imparte actualmente el M ster en Arte para Videojuegos, un programa intensivo para videojuegos Triple A que surge con el objetivo prioritario de formar a profesionales que pasen a formar parte activa en la creaci n de grandes producciones para videojuegos.