Uno de cada dos alumnos de la UJI de Videojuegos logra empleo - El Mundo Castellón al Día - 16/07/2018

Uno de cada dos alumnos de la UJI de Videojuegos logra empleo

El vicedirector del grado, Víctor Chover, explica que sus grupos de investigación cuentan con profesionales en varias áreas como la comunicación y el diseño

DAVID PÉREZ CASTELLÓN

Los videojuegos son uno de los sectores que en los últimos años ha ganado más relevancia debido al avance de las nuevas tecnologías. Cada vez más, los jóvenes, y no tan jóvenes, dedican más horas utilizando consolas como la PlayStation, la Nintendo o los propios smartphones, y los juegos considerados 'tradicionales' como las cartas o el parchís han perdido importancia.

No obstante, este hecho no debe considerarse como un problema, sino como la entrada en un periodo distinto, en el que las personas basan su ocio en otras actividades. Además, estos cambios se han producido a gran velocidad, ya que, no hace mucho, unas de las grandes aficiones eran la música y el cine y ahora, a pesar de que continuan teniendo relevancia, han dejado el camino libre a los videojuegos.

Es por ello, por lo que las universidades de todo el mundo han empezado a crear y desarrollar grados en Videojuegos, con el objetivo de cubrir las necesidades de las empresas de electrónica. En España, la Universitat Jaume I fue de las primeras en hacerlo, hace más de 5 años y mantiene unas positivas cifras de empleabilidad.

Alumnos del grado de Videojuegos de la UJI. EUGENIO TORRES

1 de cada 2 estudiantes del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UJI consigue trabajo en este sector una vez acabado el grado. Así lo ha declarado Miguel Chover, vicedirector del Grado de Videojuegos en la UJI. Además, ha añadido que el 30 % de los alumnos continúa formándose, la mayoría de ellos a través de másters.

La UJI ha sido pionera en este sector, ya que fue la primera universidad pública en España en ofrecer formación en este campo, es por esto por lo que sus tasas de empleabilidad benefician a sus egresados. "El grado se creó con el objetivo de ofrecer formación en un campo con gran potencial de crecimiento y, concretamente para cubrir el campo más demandado en esta industria, la programación de videojuegos. Este programa se creó por primera vez en el área de Ingeniería y Arquitectura", afirma Chover.

La principal ventaja de la Universitat Jaume I es la cantidad de grupos de investigación que trabajan en temas relacionados con los videojuegos, lo que el vicedirector califica de "inusual" en el ámbito de las universidades españolas. Estos grupos de investigación pertenecen a áreas muy diversas, como la comunicación audiovisual, la informática o el diseño.

Además, continúa Chover, el reducido tamaño de la UJI también ha contribuido a la relevancia de este grado, ya que se ha facilitado el establecimiento de relaciones entre los profesores interesados en este campo, lo que ha propiciado las sinergias entre los diferentes grupos de investigación.