

El País Madrid - [20 MAY 2022](#)

[UNIVERSIDADES](#)

El interés por estudiar el grado en Videojuegos se dispara tras practicar en la pandemia

Los alumnos, que se han triplicado en siete años, aprenden a usar la tecnología no solo en el entretenimiento, sino en la educación, la salud, la comunicación, las aplicaciones móviles o el metaverso



Los estudiantes del grado en Videojuegos durante las clases en la universidad Jaume I de Castellón. **ANGEL SANCHEZ**

Un personaje que transita por un municipio despoblado para encontrar cobertura móvil o uno que reparte ofrendas en una sede bajo tierra. Los nativos digitales aprovechan la oportunidad que les ofrecen las

universidades españolas para convertir su afición en su trabajo. Los apasionados de los videojuegos desarrollan sus propias estrategias, personajes y entornos digitales en las aulas. El auge de esta industria y el aumento del tiempo invertido en esta actividad lúdica virtual han hecho que crezca la demanda en el grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos. El número de alumnos matriculados en esta carrera en España se ha triplicado en los últimos siete años. En 2015 eran 669, ahora son más de 1.760, según datos del Sistema Universitario Español (SUE). “Durante la pandemia han jugado mucho más, pero ya había un fuerte interés antes”, dice Dan Casas, coordinador del grado en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid.

En España hay 13 carreras relacionadas con la creación y el diseño de videojuegos en cuatro comunidades autónomas. [Cataluña es el epicentro de esta formación](#), la titulación se imparte en cinco universidades. Le sigue Madrid con dos. Y a la cola se encuentran Galicia y la Comunidad Valenciana con un grado cada una. Las notas de corte subió ligeramente el año pasado frente al anterior. En algunas hasta casi un punto, como en la Politécnica de Cataluña (7,16 en español y 7,88 en inglés), o medio punto, como en la Jaume I de Castellón (10,02).

Aumentan las notas de corte y otras universidades se suman a ofrecer el grado. “Al haber más oferta, las notas tendrían que bajar. Sin embargo, no paran de subir. Es una barbaridad”, explica Raúl Montoliu, vicedirector del grado en la Universidad Jaume I de Castellón, la primera en impartir estos estudios en España hace una década.

El consumo de juegos *online* [aumentó en un 75% durante la cuarentena en España](#), según un estudio sobre eSports del grupo especializado AcuityAds. El universitario Alejandro Alonso, de 21 años, lo firma: “Cuando estábamos todos encerrados, me pasaba todas las tardes con mis amigos conectado, jugando. Nos abrimos un servidor en un juego y no parábamos”. Dos años después, se prepara para la clase de animación 3D en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. “Los jóvenes hemos dedicado más horas a jugar videojuegos, por lo que ha aumentado el interés en ellos”, asume Alejandro Asensio, de 20 años, que dice que los interesados tienen poco margen para elegir grados dedicados profesionalmente a ello.

En este centro de la URJC, los estudiantes prueban sus prototipos a través de gafas de realidad virtual que cuestan 400 euros por unidad. Las facultades tienen que hacer fuertes desembolsos económicos para actualizar las técnicas de aprender en clase. “Esta carrera es un poco más artística y creativa que una ingeniería informática”, asegura Alonso. Pero, su compañero, Juan Gradolph, de 20 años, se queja de la falta de modelos en las aulas: “Yo leo muchas reseñas de cómo se hace un videojuego para que sea bueno, pero aquí vemos poco de eso, porque es una carrera muy joven y casi no hay profesores que se hayan dedicado a la industria”.



Estudiantes y profesores del grado en Videojuegos en la universidad Jaume I de Castellón.**ANGEL SANCHEZ**

Durante la clase, los alumnos aprenden a programar un código para crear una herramienta que permite la movilidad de los objetos de un juego. Programan un código y eligen los parámetros para que el objeto se pueda deformar. Mientras ellos practican con los ordenadores, Miguel Otaduy, profesor e informático, explica: “Crean herramientas a partir de la programación para que luego el diseñador o artista pueda utilizarlas para elaborar el videojuego”.

A pesar de que el grueso de la formación de cuatro años suele ser la programación informática, se establece una panorámica del [proceso de creación de videojuegos](#). Por una parte, el diseño visual de los personajes y los entornos con asignaturas como dibujo o ilustración. Por otra, la creación de la mecánica y las reglas del juego a través de clases narrativas digitales. Se plantea como una adaptación al grado de Ingeniería Informática, pero se centra en contenidos orientados a la

creación de videojuegos: informática, artes digitales y cultura visual. Matemáticas, diseño 3D, técnicas de animación, robótica y composición son algunas de las asignaturas que se imparten.

Marta Fernández, coordinadora de grado en la Universidad Politécnica de Cataluña, atribuye también el aumento de la demanda a que, según ella, los videojuegos han experimentado una legitimación progresiva: “Aunque sigue estando un poco estigmatizado, porque en determinadas condiciones [puede causar adicción](#) o problemas con la violencia, este pensamiento se ha ido relativizando”. La profesora asegura que las herramientas que se les enseña a los estudiantes no son solo para diseñar videojuegos de entretenimiento, sino también están [orientados a la educación](#), la salud, la comunicación, las aplicaciones móviles o el metaverso.

Más competencia en el mundo laboral

Muchos de los estudiantes tienen una inclinación muy fuerte por la cultura de los videojuegos y sus referentes. Más que informáticos, muchos se consideran artistas. Como Ana Bolumar, de 25 años, que lleva varios meses buscando trabajo: “Como programadora hay muchas más ofertas para gente joven. Pero, en la rama artística, las empresas buscan a personas con experiencia”. La valenciana comenta que ahora hay más gente que estudia Videojuegos y, por lo tanto, más competencia. Desde muy pequeña le apasiona dibujar y vio en Videojuegos la oportunidad de dedicarse al arte en un mundo laboral cada vez más digital e interactivo que requiere competencias informáticas. Pero, especializarse es un privilegio que no todos los jóvenes se pueden permitir, puesto que la mayoría de los másteres son privados y costosos:

“Al terminar la carrera decidí aprender ilustración de videojuegos yo sola viendo vídeos y tutoriales en internet”.

Como creador en búsqueda de personal cualificado, David Rodríguez, de 31 años, explica que en su estudio están recibiendo muchos currículums de estudiantes que acaban de terminar sus estudios. El empresario, que pertenece a la primera promoción que se graduó en España, coincide en que hay más competencia que antes porque el sector está creciendo. Durante su segundo año en la universidad, la idea de diseñar un videojuego derivó en la [creación de un estudio creativo](#) junto a uno de sus compañeros. “Nos costó arrancar, pero la carrera nos dio una base y, sobre todo, hicimos contactos con gente que nos podía ayudar a desarrollarlo”, recuerda ocho años después. Y destaca que durante la pandemia han notado una subida exponencial de trabajo: “Nos llegaron casi el doble de proyectos. Antes éramos tres personas en la oficina y ahora 15”.

Puedes seguir EL PAÍS EDUCACIÓN en [Facebook](#) y [Twitter](#), o apuntarte aquí para recibir [nuestra newsletter semanal](#).