

El videojuego, una cosa seria

Hace ya ocho años que la Universidad Complutense lanzó este título de Magister (Máster) donde profesores del mundo universitario y del mundo de la empresa explican a los alumnos los conceptos y las técnicas del desarrollo de videojuegos.

Arantza García

ESPAÑA es uno de los países a la cabeza en cuanto a consumo de videojuegos, donde este sector acapara ya el 54% del ocio audiovisual, pero lamentablemente, este aumento progresivo de las ventas no va al mismo ritmo del desarrollo de la industria.

Las posibilidades del país como potencia creativa dentro del marco de esta industria creciente, que factura más del doble que el cine y siete veces más que la música, son inmensas.

La salud del sector se ve en el creciente número de profesionales que se dedican a este campo y en el interés de los jóvenes en formarse para trabajar en esta industria en expansión.

El título de la Universidad Complutense de Madrid tiene como objetivo la capacitación profesional para el desarrollo de videojuegos que permita la incorporación de los egresados en las empresas del sector. Esta propuesta educativa viene avalada

por la participación de Pyro Studios, una de las pocas empresas españolas de videojuegos con una presencia sólida en el mercado internacional.



Un campo en expansión

La creación de videojuegos es una actividad que reúne áreas tan dispares como la creación digital, la narrativa, la física y la informática. Es ese carácter multidisciplinar unido a una existencia relativamente corta como industria lo que explica su escasa presencia en los planes de educación superior. Sin embargo, esta situación está cambiando rápidamente con la aparición en algunas prestigiosas universidades de másteres o estudios de grado directamente relacionados con el desarrollo de videojuegos. Sirvan como ejemplo los programas de postgrado del Entertainment Technology Center de Carnegie Mellon University, el máster en arte y tecnología interactiva de la Simon Fraser University o los programas de grado y postgrado en diseño y desarrollo de juegos de la Universidad de Utrecht, sólo por citar algunos de los más prestigiosos.

La tecnología desarrollada en el campo de los gráficos 3D, la simulación física, o la inteligencia artificial sigue añadiendo más y más innovaciones, lo que hace que el realismo de los juegos no deje de aumentar continuamente. La industria de los videojuegos es aún joven, y ofrece un campo de investigación activo hoy en día

El mercado de ocio interactivo digital reclama perfiles profesionales pluridisciplinarios con una formación especializada.

PLAN DE ESTUDIOS

- **Introducción**
- • Introducción al desarrollo de videojuegos.
- **Módulo I:**
- **Creación y diseño**
- • Creación artística.
- • Diseño de videojuegos.
- **Módulo II: Programación**
- • Ingeniería del software aplicada a videojuegos.
- • Arquitectura de los videojuegos.
- • Programación gráfica.
- • Técnicas de programación específicas.
- • Programación para redes.
- • Inteligencia artificial para videojuegos.
- • Física para videojuegos.
- • Videojuegos para dispositivos móviles.
- **Proyecto de máster**

y por muchos años, ofreciendo tremendas oportunidades a gente con talento.

Programa

El desarrollo del Máster se compone de 500 horas, distribuidas de octubre a

Más información

- **Acceso:** Se podrá acceder a los estudios conducentes a la obtención del título de Magíster Universitario en iguales condiciones que las establecidas para el acceso a las enseñanzas de Master reguladas por el artículo 16 del R.D. 1393/2007 (BOE de 30 de octubre)y, en todo caso, cuando se esté en posesión del título, de licenciado, ingeniero, arquitecto o de grado regulado por el R.D. 1393/2007 (BOE de 30 de octubre) por una Universidad Española. En cualquier caso el Plan de Estudios del Magíster podrá exigir la acreditación de un nivel de formación específico adecuado en el ámbito del Magíster y necesario para su normal desarrollo, que será verificado por el director.
- **Horario y periodo de impartición:** El Máster dará comienzo el 3 de octubre de 2011 y concluirá el 30 de junio de 2012. Las clases se impartirán en las instalaciones de la Facultad de Informática de la UCM según el siguiente horario: de lunes a jueves de 18.00 a 21.00 h y los viernes de 17.00 a 21.00 h.
- **Plazas:** Sólo se ofrecen 20 plazas por curso.
- **Matrícula:** El precio del máster es de 6.000 euros.
- **Más información:** <http://www.fdi.ucm.es/juegos3d/index.html>

junio, donde se incluye una combinación de clases teóricas en aula y prácticas en laboratorio. Además, durante el curso se invita a un número de profesionales de reconocido prestigio para que impartan conferencias sobre temas específicos que no se cubren en el programa.

Se dedica asimismo un número importante de horas al desarrollo en equipo de un proyecto de tamaño medio que

Se trata de una industria en constante crecimiento, con mucho futuro.



constituirá el proyecto fin de Máster y que servirá como carta de presentación de los estudiantes a la hora de postularse a un puesto de trabajo en las empresas del sector.

Como novedad en el curso 2011-12, se inician las especialidades de Diseño y Arte que se unen a la especialidad de Programación que venían impartiendo hasta ahora. Se inicia así mismo, la primera edición on-line del máster que se dedicará exclusivamente a la especialidad de Arte, mientras que en el máster presencial se podrán cursar las especialidades de Programación y Diseño de videojuegos. ✨

UN PRODUCTO CULTURAL

En abril del año 2009 la Comisión de Cultura del Gobierno de España aprobó un proyecto no de ley que considera el videojuego un producto cultural, comparable al cine, la música o las artes plásticas. Con este reconocimiento España, se sitúa a nivel internacional, para consolidar sus empresas y creadores.

La iniciativa partió del Partido Socialista Obrero Español, con el objetivo de que los creadores de videojuegos sean reconocidos como «protagonistas de nuestra cultura» y para que las empresas accedan a ayudas para la promoción, financiación e internacionalización de sus productos. Una enmienda del Partido Popular, aceptada,

afinó más: que el sector del videojuego se incorpore al plan de apoyo a las industrias culturales del Gobierno.

El reconocimiento de su valor integrador y difusor de cultura beneficia a la industria y al jugador en el simple hecho de que los poderes públicos reconocen que deben apoyarlo, protegerlo y difundirlo como parte intrínseca de la cultura nacional. Los beneficios son obvios, desde posibles bajadas de precio, hasta traducciones a nuestro idioma de forma mas sistemática. Y lo que es más importante, favorecer de forma incondicional al producto nacional de manera que el consumo del mismo sea más amplio y de más calidad.