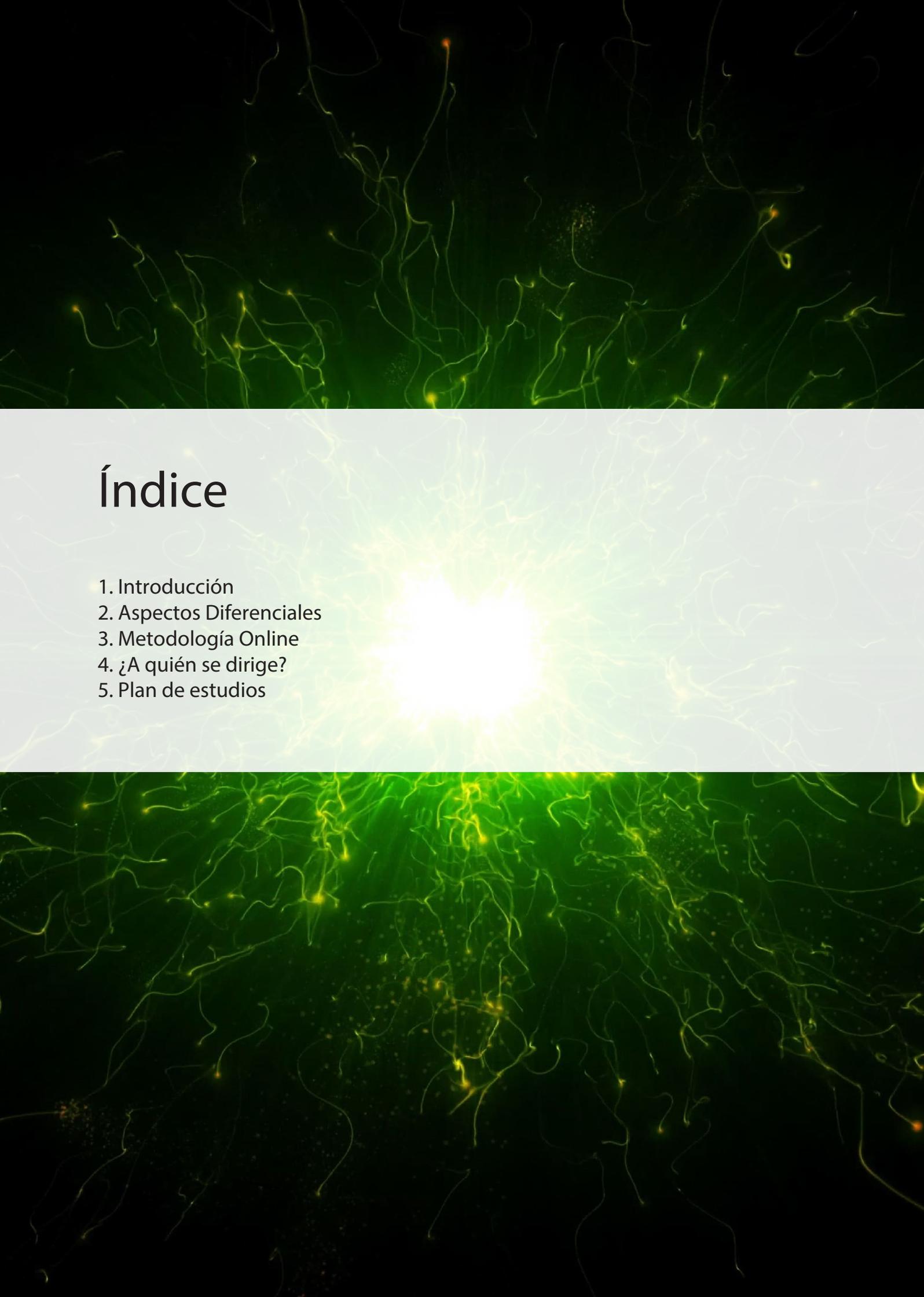




MÁSTER DE FORMACIÓN PERMANENTE EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS ONLINE



**Universidad
Europea Online**



Índice

1. Introducción
2. Aspectos Diferenciales
3. Metodología Online
4. ¿A quién se dirige?
5. Plan de estudios

INTRODUCCIÓN

El Máster en Programación de Videojuegos ofrece una oportunidad incomparable para sumergirse en este fascinante universo, proporcionando a los estudiantes las habilidades técnicas y el conocimiento especializado necesarios para sobresalir en la industria del desarrollo de videojuegos. Este programa ofrece una combinación equilibrada de teoría y práctica, abarcando desde los fundamentos de la programación de videojuegos hasta las últimas tecnologías y tendencias en el campo.

A lo largo de este máster, los estudiantes explorarán los aspectos fundamentales de la programación de videojuegos, incluyendo la creación de motores de juego, el diseño de gráficos 3D, la implementación de inteligencia artificial y la narrativa interactiva. Además, tendrán la oportunidad de trabajar en proyectos prácticos, tanto de manera individual como en equipo, lo que les permitirá aplicar y consolidar los conocimientos adquiridos en un entorno real de desarrollo de videojuegos.

Con un enfoque en la excelencia académica y la innovación, el Máster en Programación de Videojuegos prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual y futuro, donde la demanda de profesionales altamente cualificados en este campo sigue en constante crecimiento. Al graduarse, los estudiantes estarán equipados con las habilidades y la experiencia necesarias para desempeñar roles clave en estudios de desarrollo de videojuegos, empresas de tecnología y entretenimiento, o incluso para iniciar sus propios proyectos en la industria del gaming.

ASPECTOS DIFERENCIALES

Este título se enfoca en aprender a utilizar las herramientas de la industria del videojuego así como la programación gráfica necesaria para que el alumno pueda convertirse en un programador profesional dentro de una de las profesiones con más proyección laboral del sector

Te formarás a través de una combinación de habilidades técnicas y creativas en áreas clave como el diseño de juegos, programación, arte y animación o producción. Aprenderás los fundamentos del arte digital y diseño de personajes.

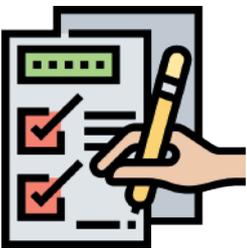
METODOLOGÍA ONLINE



La metodología online de la Universidad Europea se centra en el estudiante y en garantizar un aprendizaje eficaz y personalizado, acompañándolo en todo momento para que logre sus objetivos. La tecnología y la innovación nos permiten ofrecer un entorno dinámico y motivador, con la flexibilidad que necesita y las herramientas que aseguran la calidad formativa.

El sistema de aprendizaje de la Universidad Europea Online se basa en un aprendizaje experiencial, con el que aprenderás de una forma fácil y dinámica, a través de casos prácticos, recursos formativos, participación en debates, asistencia a clases virtuales y trabajo individual y colaborativo, lo que favorece el aprendizaje.

Durante tu proceso de aprendizaje, contarás con varios recursos que te facilitarán el proceso: clases virtuales, que te permitirán participar y realizar tus propias aportaciones como si estuvieses en una clase presencial, cuyo contenido queda grabado para que puedas acceder a él; claustro formado por expertos que te guiarán y apoyarán durante todo tu aprendizaje, junto con los asistentes de programa y de experiencia al estudiante. Además, contarás con evaluación continua, con un seguimiento por parte de los profesores, y un Campus Virtual que te permite acceder en todo momento a los materiales.



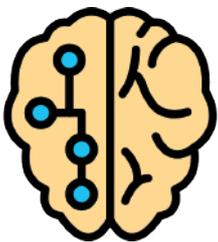
Evaluación Continua

Sistema de evaluación del estudio que permite al estudiante asimilar los contenidos de forma progresiva y eficaz según avanza el curso.



Personalización

Centrada en garantizar en todo momento un aprendizaje eficaz, flexible y adaptado en forma y contenido a las necesidades del estudiante.



Tecnología e Innovación

Campus virtual basado en una plataforma ágil, que favorece el aprendizaje colaborativo y las herramientas que aseguran la calidad formativa.



Contenido Interactivo

Recursos dinámicos para facilitar la comprensión del contenido y motivar al estudiante a ampliar sus conocimientos: clases magistrales, seminarios y tutorías semanales virtuales.



Apoyo Docente

3 figuras especializadas en la modalidad online: claustro docente, asistentes de programa y equipo de experiencia al estudiante. Su objetivo es apoyar el mejor desarrollo del alumno y resolver todas sus dudas.



Networking

Los estudiantes online tendrán acceso a la red Alumni, profesores y empresas. Se incrementa el valor de mercado de los perfiles de los alumnos, creando profesionales altamente atractivos en el mercado laboral.

¿A QUIÉN SE DIRIGE?

Dirigido a:

- Graduados/licenciados en áreas relacionadas con ingeniería informática, los videojuegos, cine, animación, diseño gráfico, multimedia, comunicación audiovisual, etc
- Profesionales de los videojuegos y desean mejorar sus habilidades y conocimientos para avanzar en sus carreras o cambiar de especialización.
- Personas apasionadas de los videojuegos con experiencia en programación en C, C++, Java u otros lenguajes de programación similares.
- Autodidactas y entusiastas: Personas apasionadas por los videojuegos que desean adquirir habilidades profesionales en programación y videojuegos

SALIDAS PROFESIONALES

- Gameplay Programmer
- A.I Programmer
- Multiplayer Network Programmer
- Desarrollador de videojuegos
- Programador de sistemas gráficos
- Programador de entornos 2D y 3D

PLAN DE ESTUDIOS

S1

- Módulo 1. Programación en C++ - 6 ECTS
- Módulo 2. Programación gráfica en opengl - 6 ECTS
- Módulo 3. Gráficos por ordenador. Primitivas, visualización, rendering - 6 ECTS
- Módulo 4. Físicas, animación y simulaciones - 6 ECTS
- Módulo 5. Herramientas para el Desarrollo de videojuegos. Control de versiones, librerías de recursos 2D, 3D y sonido - 6 ECTS

S2

- Módulo 6. Unreal Engine 1 - 6 ECTS
- Módulo 7. Unreal Engine 2 - 6 ECTS
- Módulo 8. Unity 1 (incluye programación en C#) - 6 ECTS
- Módulo 9. Unity 2 - 6 ECTS
- Módulo 10. Trabajo Fin de Máster - 6 ECTS



**Universidad
Europea Online**