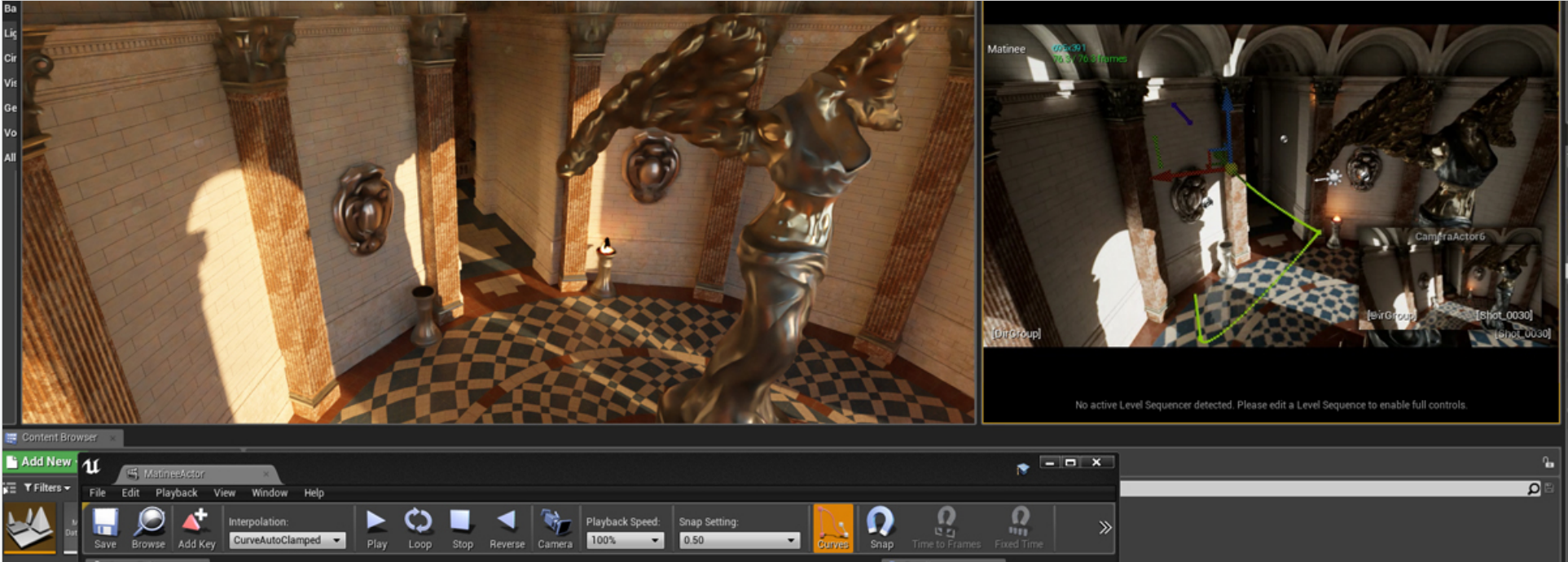


Curso de Experto en Desarrollo
profesional de videojuegos con Unreal
Engine

Higher education



Inscribirme



Mixed Classroom
Based



From 01/05/2021
to 30/09/2021



150 hours



PDF
Course



Registration
information



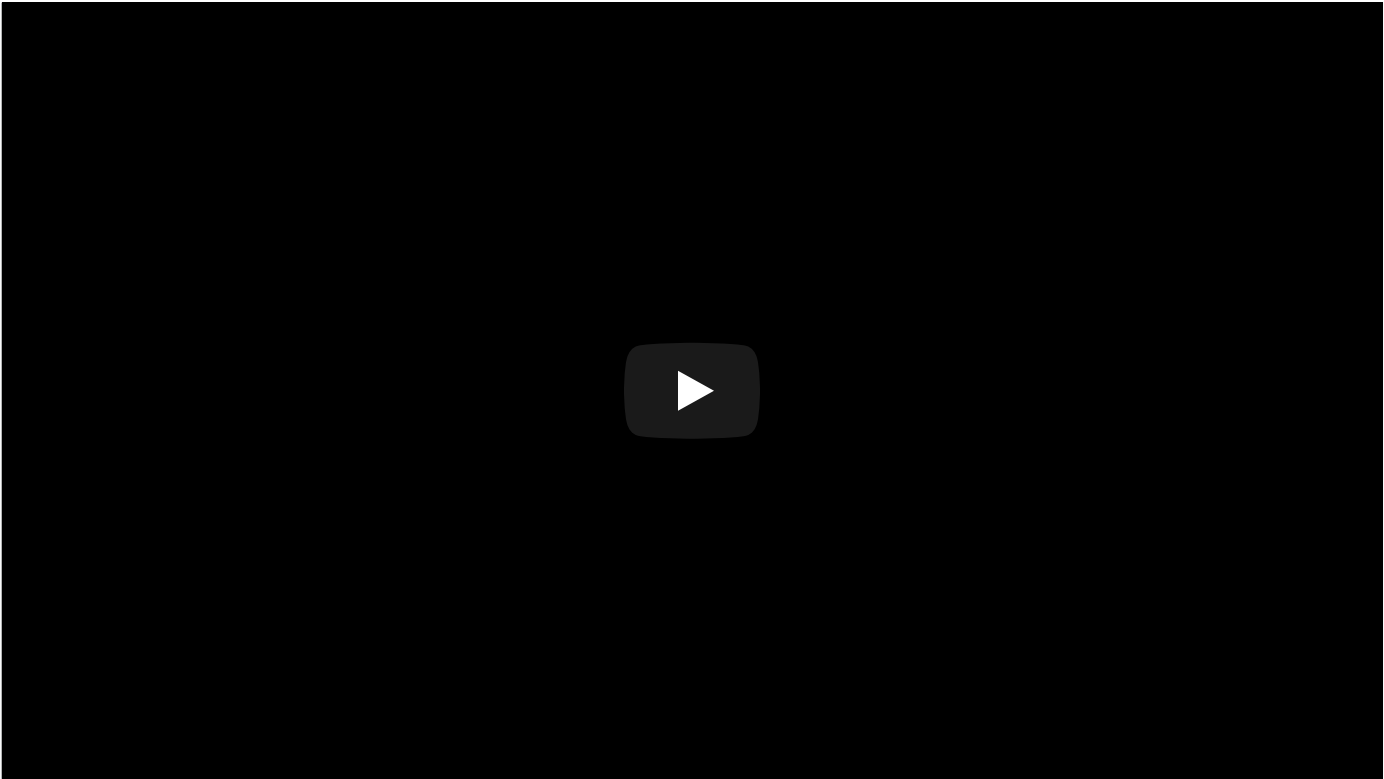
1150€



Sorry this content is only available in Spanish. Translation coming soon

PRESENTACIÓN

Unreal Engine es uno de los principales motores para desarrollar videojuegos en la actualidad. Está desarrollado por la empresa Epic games y es la herramienta con la que se han realizado algunos de los juegos más populares de la actualidad como Fortnite. Unreal engine es una herramienta capaz de producir juegos con gráficos de calidad AAA e incluye una extensa variedad de herramientas como editor de terreno, simulación física, animación, iluminación avanzada, soporte de realidad virtual y aumentada y mucho más.



A la eterna pregunta si Unity o Unreal, la respuesta es que un desarrollador de videojuegos que quiera aspirar a trabajar en una compañía AAA, debería conocer las dos herramientas.

Este curso introduce Unreal Engine, lo cual será de gran utilidad para graduados en diseño y desarrollo de videojuegos que únicamente han visto Unity durante sus estudios. Así mismo, el curso será de mucha utilidad para profesionales, con otros estudios, que quieran aprender esta importante herramienta para realizar videojuegos profesionales.

El curso es muy práctico. Empezará con un breve repaso de C++, puesto que Unreal Engine usa C++ como lenguaje de desarrollo además de los populares Blueprints. Los Blueprints son un lenguaje de programación de forma gráfica que simplifica la realización de algunas tareas. Sin embargo, el dominio de la herramienta solo se consigue si se controlan ambas formas de programar y como se relacionan. El curso continuará con una exposición de las principales funcionalidades del motor. En la parte final de curso se realizarán videojuegos totalmente funcionales con idea de sacarlos al mercado. También se prevé la exposición de los trabajos realizados en una feria de desarrolladores de videojuegos.

Los profesores del curso son profesionales del sector que usan Unreal Engine como herramienta principal. Entre otros, destacan los miembros del equipo de desarrollo del estudio [Catness game studios](#) el cual usa Unreal Engine como herramienta principal de desarrollo y cuentas con varios juegos publicados con gran aceptación.

Al finalizar el curso, los videojuegos realizados podrán ser comercializados con el soporte de Catness game studios.

A QUIEN SE DIRIGE

- Profesionales licenciados/graduados de las titulaciones de diseño y desarrollo de videojuegos, informática, matemática computacional y titulaciones afines en la que su desarrollo profesional implique la realización de aplicaciones en el campo del desarrollo de videojuegos. El curso también es de interés para estudiantes recién graduados o en el último curso que deseen completar su formación.
- Estudiantes de las titulaciones de grado que tenga pendiente de superar **menos de treinta créditos ECTS** (incluyendo el trabajo Final de Grado). *Nota: Este estudiantado no podrá optar a ningún certificado ni a la expedición del título propio hasta que no se obtenga la titulación correspondiente.*
- Profesionales del sector que, sin poseer título universitario, acrediten suficiente experiencia profesional (al menos tres años) como directivos o empleados en empresas o instituciones vinculadas al ámbito de estudio.

DATOS DEL CURSO

Duración: 15 créditos ECTS
Modalidad: 150 Presenciales, 450 en total
Fechas: mayo 2021- septiembre 2021
Horario: viernes tardes y sábados mañanas
Lugar: FUE-UJI. Edificio de Consejo Social. Campus de Riu Sec. Universitat Jaume I. ([ver mapa](#))
Teléfono de contacto: 964 38 72 09/12
Título / Diploma obtenido: Experto expedido por la Universitat Jaume I de Castellón.

[¡Consulta nuestra tarifa Alumni SAUJI Premium!](#)



OBJETIVO

El curso está destinado al aprendizaje del motor Unreal Engine de Epic Games. El juego más popular desarrollado con este motor es Fortnite. Este motor se está volviendo cada vez más popular por lo que resulta imprescindible su conocimiento para mejorar las competencias para desarrolladores de videojuegos. Se usará una metodología práctica puesto que el objetivo principal es que los alumnos acaben el curso con un videojuego funcional y cerrado que poder lanzar al mercado usando el motor de juegos Unreal Engine.

Durante el curso el alumnado adquirirá las siguientes competencias principales:

- Conocimiento avanzado del motor Unreal Engine.
- Desarrollo profesional de videojuegos.

El profesorado del curso está formado por profesionales con experiencia contrastada en el mundo de los videojuegos y que usan Unreal Engine en sus proyectos.

METODOLOGÍA

El curso se divide en tres partes:

- En la primera parte se realiza un repaso a la programación en C++.
- La segunda parte, mediante ejercicios y ejemplos, se enseñarán las múltiples posibilidades que ofrece Unreal Engine.
- En la tercera parte del curso equipos de alumnos desarrollarán sus propios videojuegos de principio a fin con el soporte de los profesores del curso.

Cada sesión presencial serán 5 horas, preferentemente viernes por la tarde y sábados por la mañana. Por lo tanto, existirán 30 sesiones presenciales.

Es necesario que los/as alumnos/as dispongan de su propio portátil.

Si las situación sanitaria lo exigiera, el curso se desarrollaría de forma totalmente no presencial. En ese caso, sería necesario que los/as alumnos/as dispusieran de conexión a Internet con suficiente calidad para poder realizar videoconferencias, así como cámara y micrófono.

PROGRAMA

El programa está compuesto por 3 módulos:

- M1: Programación en C++
- M2: El motor Unreal Engine
- M3: Desarrollo de videojuegos

CLAUSTRO DE PROFESORES

D. Raúl Montoliu Colás

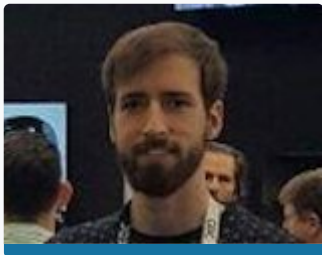
Doctor en Sistemas informáticos avanzados por la Universidad Jaume I (UJI). Trabaja como Profesor contratado doctor en el departamento de Ingeniería y Ciencia de los computadores de la Universidad Jaume I y como investigador del Instituto de Nuevas tecnologías de la imagen (INIT) dentro del grupo “Machine learning for Smart environments”.



Actualmente es el director del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UJI. Experto en programación en C++ y en Inteligencia Artificial (IA) aplicada a los videojuegos.

Colabora con Catness Game Studios en el desarrollo de un videojuego donde la IA tendrá un componente fundamental en la mecánica del juego.

D. David Rodríguez Sánchez



Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Jaume I de Castellón.

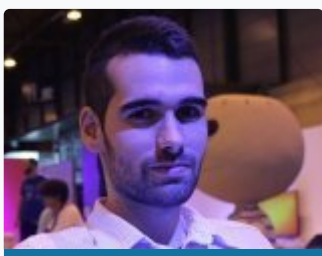
Ha trabajado anteriormente durante tres años como programador web en la empresa PaynoPain Solutions, S.L..

Ha coordinado la organización de varios eventos tecnológicos como iWeekend, iParty, UJI Game Experience o GlobalGameJam Castellón y ha ejercido de presidente en las asociaciones DevelUp y ADITEL.

Su trayectoria en el mundo de los videojuegos comenzó en el año 2013 con la comercialización y el desarrollo del videojuego Spherity. Su principal área de trabajo es la programación C++ en Unreal Engine 4.

Es co-fundador de Catness Game Studios, donde lleva desarrollando aplicaciones y juegos en los últimos 5 años. Algunos de los juegos que ha desarrollado y comercializado son Hive: [Altenum Wars](#), [The Savior's Gang](#) y [Super Korotama](#).

D. Marco Domingo Navarro



Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Jaume I de Castellón. Diseñador y maquetador en empresa vinarocense VisualCards durante más de dos años.

Desarrollador del videojuego Spherity.

Secretario en la Junior Empresa DevelUp con la que ha organizado numerosos talleres, eventos y charlas, así como otras herramientas para la promoción de los videojuegos.

Además ha ejercido de ayudante externo en la organización de Workshops tales como GoogleMusic+ o GoogleConectaTuNegocio. Experto en programación visual en Unreal Engine 4 y co-fundador de Catness donde lleva desarrollando aplicaciones y juegos por los últimos 5 años. Algunos de los juegos que ha desarrollado y comercializado son Hive: [Altenum Wars](#), [The Savior's Gang](#) y [Super Korotama](#).

D. Marc Andrés Celma Harris



Con una trayectoria de muchos años como compositor, Marc Celma llega al mundo de los videojuegos en 2012, recibiendo poco después la acreditación por sus estudios de audio para videojuegos con Berklee Online.

Siendo su especialidad la composición musical, la naturaleza de la industria le requiere desarrollar sus capacidades para abarcar todas las facetas del audio para videojuegos, desde el diseño, a la creación de música y efectos de sonido, a la implementación en el juego.

El desarrollo profesional de estas habilidades le lleva a incorporarse en marzo de 2020 a Voicemod (tecnología de cambio de voz en tiempo real) como diseñador de sonido senior.

Ha dado masterclasses y charlas en el marco de titulaciones como el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos (Universitat Jaume I de Castellón) y el Curso de Creación de Música y Diseño de Sonido para Videojuegos (Millenia Estudios, Valencia), y en eventos como el GameMaker 48h (Biblioteca Regional de Murcia).

D. Mario Palmeiro



Mario es Evangelista Técnico en Epic Games y actualmente se dedica a ayudar a equipos de desarrollo a alcanzar el éxito creando juegos o experiencias con el motor Unreal Engine, a la vez que trata de expandir y mejorar la comunidad.

Tiene extensa experiencia haciendo videojuegos en diferentes roles, principalmente como programador de gameplay y artista técnico en equipos de tamaños muy variados, desde pequeños indies a estudios triple-A. También ha sido profesor de diseño de videojuegos y ponente en varias conferencias, como la GDC.

D. Salomón Gallardo Girela

Diseño gráfico y animación por AulaGenoma.

Con una dilatada experiencia en el mundo del modelado 3D, texturizado y animación, ha ejercido como profesor en tareas de producción de modelado, animación y post-producción.



Ha trabajado sobre todo en el sector de la animación y los videojuegos, habiendo participado en series de renombre internacional como “Suckers” para Disney y Netflix o “Space Racers” para la NASA.

En el ámbito de videojuegos ha pasado por estudios como AulaGenoma, WildSphere y en los últimos dos años y medio ha sido un miembro clave en Catness Game Studios como artista generalista y director de arte.

D. David García Borrás



COO en Barspin Studios y experto en Game Design

INFORMACIÓN DE LA MATRÍCULA

IMPORTE DE LA MATRÍCULA

1150€ (300€ de reserva de plaza + resto de matrícula)

Tarifa SAUJI Premium. Para optar a la aplicación a esta tarifa, selecciónala en el momento de la inscripción. [Consulta requisitos y condiciones](#)

DOCUMENTACIÓN QUE HAY QUE APORTAR

- 1 Fotocopias del título
- 1 copias del Expediente Académico
- Curriculum Vitae
- 1 fotografías a color.
- 1 fotocopias del DNI (alumnos extranjeros, NIE o pasaporte).
- Justificante del ingreso de 300 € como reserva de plaza
- Número de cuenta para hacer efectiva la domiciliación bancaria

MODALIDADES DE PAGO

Los alumnos que deseen matricularse en este Máster, deben efectuar en el momento de la matrícula, un ingreso de 300 € a cuenta, en concepto de reserva de plaza y cumplimentar el "Formulario de Inscripción".

Nº de cuenta: ES64- 2100-4236-14-2200003795 (Entidad: La Caixa)

Resto del pago de la matrícula

1. Ingreso/Transferencia Bancaria: Nº de cuenta: ES64-2100-4236-14-2200003795 (Entidad: La Caixa)
2. Domiciliación bancaria: Junto a la documentación que hay que aportar a la hora de realizar la matrícula se deberá entregar un número de cuenta para poder hacer efectivo la domiciliación bancaria, que se realizará al inicio del Curso.
3. Existen fuentes de financiación personalizadas

Si quiere concertar una **tutoría personalizada** con el director del curso, puede hacerlo enviando un correo a formacion@fue.uji.es

1. ¿Qué diferencia hay entre un título de especialización y un título de experto o experta?

Los diplomas de especialización tienen una carga lectiva de entre 30 y 60 créditos ECTS, mientras que los títulos de experto o experta son de menor carga lectiva y comprenden entre 15 y 29 créditos ECTS.

2. ¿Dónde puedo informarme de los trámites y plazos oficiales de solicitud de preinscripción al curso?

3. ¿Cuándo y dónde puedo hacer la preinscripción y la matrícula?

4. ¿Qué documentación debo presentar junto con mi solicitud de admisión?

5. ¿Puedo acceder al curso con una titulación de acceso extranjera?

6. ¿Dónde se cursa?

7. ¿Cuáles son las formas de pago?

8. ¿Es obligatoria la asistencia a las clases presenciales?

9. Si no he acabado la carrera, ¿puedo cursarlo?

10. Si no tengo titulación universitaria, ¿puedo cursarlo?

11. ¿Existe la posibilidad de realizar prácticas en empresas o instituciones?

12. ¿Qué es un crédito ECTS?

13. ¿Qué pasa si suspendo una asignatura?

14. ¿Qué es el Aula Virtual?

15. ¿Quién expide los títulos de postgrado?

16. ¿En la cantidad abonada en la matrícula se incluyen las tasas de expedición del título?

BONIFICADO POR LA FUNDAE

La formación de la FUE-UJI puede ser bonificable a través de la FUNDAE para la formación en el empleo (FTFE).

Para poder acceder a las ayudas para formación se deben cumplir esencialmente los siguientes requisitos:

1. La persona participante debe ser un trabajador por cuenta ajena, (no autónomos ni administraciones públicas).
2. La formación debe ser pagada por la empresa.
3. La empresa debe tener ubicación en el territorio español.

Toda empresa dispone cada año de un crédito para gastar en formación. Para calcular dicho crédito hay que considerar dos factores:

1. Plantilla media del año anterior.
2. Importe (total) de las bases de cotización por contingencias profesionales pagadas por la empresa en el año anterior.

A partir de ahí, y en función del número de personal en plantilla, se aplicará un porcentaje de bonificación.

El coste máximo bonificable de cada curso dependerá del número de personas participantes, la modalidad y duración del curso.

Si tienen pensado realizar algún curso de los que ofrecemos en el catálogo de la FUE-UJI y quieren bonificarse, pueden ponerse en contacto con formacion@fue.uji.es o al teléfono 964 387 212 y estaremos encantados de asesorarles

Si decides hacer un Curso de Postgrado con nosotros dispondrás de tu carné de estudiante de la Universitat Jaume I y de todos los beneficios que esto supone.

UN CAMPUS ÚNICO. La UJI ofrece toda su formación reglada en un único campus, moderno y atractivo, que permite unas relaciones humanas más próximas. El campus cuenta con unas modernas instalaciones que concentran actividades académicas e investigadoras, culturales y sociales que enriquecen la vida universitaria. <http://www.campus.uji.es>.

PRÁCTICAS EN EMPRESAS Y EMPLEO. La Oficina de Inserción Profesional y Estancias en Prácticas (OIPEP) lleva a cabo otras acciones como la orientación y formación para el empleo, realización de ferias y jornadas de empleo, intermediación laboral, Observatorio Ocupacional, prácticas internacionales, etc. preocupat@uji.es

La FUE-UJI gestiona el programa de prácticas extracurriculares voluntarias para estudiantado de postgrado, asimismo también se ocupa de las becas para titulados y tituladas universitarios en empresas. Dispone de una bolsa de empleo de titulados y tituladas de postgrados propios.

BIBLIOTECA. El alumnado matriculado en los másteres y cursos de especialización de la UJI tiene acceso a los más de 500.000 ejemplares de la Biblioteca, así como a las 54.000 revistas electrónicas y los 5.500 DVD disponibles. El Centro de Documentación – Biblioteca es un centro de recursos de información que se ubica en un único edificio y cuenta con diferentes espacios y equipos adaptados a distintas modalidades de estudio e investigación (2.100 espacios de lectura y más de 90 salas de trabajo en grupo), con un amplio horario durante todo el año.

biblioteca@uji.es – <https://www.uji.es/serveis/cd/>

CURSOS DE IDIOMAS. La UJI dispone del Centro de Autoaprendizaje de Lenguas (CAL) donde pueden estudiarse lenguas extranjeras y donde se realizan cursos presenciales de distintos idiomas, entre ellos cursos intensivos de español para extranjeros y catalán. También se organizan grupos de conversación de las diferentes lenguas para perfeccionar la expresión oral.

SERVICIO DE DEPORTES. El Servicio de Deportes es la unidad encargada de procurar a la comunidad universitaria un bienestar añadido por medio de la formación y mejora de la condición física. El fomento de la actividad física y deportiva favorece el desarrollo de bienes y valores relacionados con la salud, los hábitos higiénicos, la competitividad y la mejora de la calidad de vida, como complemento necesario a la actividad académica normal. se@uji.es – www.uji.es/serveis/se/

NUEVAS TECNOLOGÍAS. La UJI impulsa la innovación en todos sus ámbitos y es pionera en la utilización de las nuevas tecnologías dirigidas al estudiantado: 100 % de aulas multimedia, acceso wifi gratis a Internet en el campus, numerosas aulas de informática de acceso libre, préstamo de ordenadores portátiles y cámara de video, etcétera.

AULAS MULTIMEDIA. Las aulas del campus de la UJI disponen de las más modernas tecnologías para la docencia de los cursos de postgrado. El profesorado dispone de equipamiento audiovisual y multimedia integrado en la mesa del aula que facilita considerablemente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

FORMATO PARA AMÉRICA LATINA

Si eres alumno de América Latina y estás interesado en realizar este programa formativo, no dudes en ponerte en contacto con nosotros, disponemos de:

- Distintas modalidades: presencial intensiva, online o Live Learning.
- Horarios adaptados
- Alojamiento a precios especiales para estudiantes.

Para más información envíanos un correo electrónico a formacion@fue.uji.es indicando:

- Nombre y apellidos
- Master/curso en el que estás interesado
- Correo electrónico de contacto
- País

¡Te contestamos en menos de 24 horas!

ENLACES DE INTERÉS:

- [Residencia Campus Riu Sec \(Universitat Jaume I\)](#)
- [Residencia Juvenil Mare de Déu del Lledó \(Castellón\)](#)
- [Búsqueda de pisos](#)
- [La Universitat Jaume I](#)
- [La ciudad de Castellón](#)

FUE-UJI Trustees

companies and entities



Contact with us

we help you find what you need



Silvia Membrilla

Phone: 964 38 72 09
formacion@fue.uji.es



Andrea Navarro

Phone: 964 38 72 12
formacion@fue.uji.es



Reyes Riera

Phone: 964 38 72 10
formacion@fue.uji.es



+34 964 38 72 22



Fundación Universitat Jaume I - Empresa, Campus Riu
Sec.
Edif. Escuela de Doctorado y Consejo Social, s/n
12071 Castellón de la Plana, España



Access

- [Home](#)
- [La Fundación](#)
- [R & D & I](#)
- [Training](#)
- [Conferences](#)
- [Work Placements](#)
- [Graduate Scholarships](#)
- [EuroFUE-UJI](#)

Most visited

- [FUE-UJI Courses](#)
- [Extracurricular internship vacancies](#)
- [Scholarships for graduates vacancies](#)
- [European and International Projects EuroFUE-UJI](#)
- [Upcoming Conferences, Seminars and Congresses](#)

Other foundation Websites

- [elfue.com](#)
- [EuroFUE-UJI](#)
- [InnovaUJI](#)

Legal Notice

- [Transparency Portal](#)