

Máster en Programación Móvil y Videojuegos - Semipresencial/Online

Presentación

PRESENTACIÓN

La creación de aplicaciones nativas para dispositivos con **iOS** y **Android** es un aspecto muy importante ante el **crecimiento exponencial** de este tipo de aplicaciones. Además, se ha demostrado el éxito de muchas empresas dedicadas a la creación de **aplicaciones móviles**.

El informe sobre el Estado del Mercado Laboral en España elaborado por InfoJobs y ESADE y publicado en Mayo de 2016 desvela que el **Programador de Aplicaciones Móviles** encabeza la lista de puestos emergentes **más demandados**. Se han convertido en **el nuevo nicho de mercado** después de ver crecer su demanda un **15%** respecto a 2012 y con expectativas de seguir creciendo. El desarrollo de contenido para **dispositivos móviles** es un área en continuo crecimiento, y el mercado laboral valora de una **manera especial** las aptitudes en este campo. En la actualidad, hay 5.600 millones de móviles, se mueven en este campo 2.400 millones de volumen de negocio, generan 45 millones de ingresos anuales y hay más de un millón de puestos de trabajo. De hecho, podemos afirmar que la **tasa de empleabilidad** de los alumnos que han cursado el Máster en ediciones anteriores es **muy elevada**.

El Máster en Programación Móvil y Videojuegos de la Universitat Jaume I profundiza también en el escenario de los **videojuegos**, puesto que son las **aplicaciones móviles** que más negocio generan al mercado móvil.

No cabe duda que la **industria de los videojuegos** se ha convertido en el mercado del entretenimiento más grande y poderoso del mundo. De hecho esta industria obtuvo unos ingresos de más de **75.000 millones de dólares** en 2014, muy cerca de la **industria del cine** (90.000 millones de dólares) y crece a una media del 6% anual. La fidelidad de los gráficos, la potencia de procesamiento, la jugabilidad y a la facilidad de acceso a dispositivos como smartphones y tablets, donde también es posible jugar, hace de esta industria uno de los mejores lugares hacia donde **enfocar tus habilidades profesionales**.

Para más información puede entrar en la **web del máster**.

A QUIEN SE DIRIGE

- Titulados universitarios interesados en aprender a realizar aplicaciones nativas para dispositivos en sistemas **iOS** y **Android**
- 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 GENERALES

Duración: 60 créditos ECTS - un curso académico

Modalidad: online o semipresencial

Fechas: del 13 noviembre de 2017 al 30 de septiembre de 2018.

Prácticas: opcionales a elegir por el alumno

Teléfono de contacto: 964 38 72 09

Título / Diploma obtenido: Máster Propio por la Universitat Jaume I de Castellón

Web del Máster: masterprogramacionmovil.uji.es

Objetivos y Metodología

OBJETIVOS

Los objetivos del Máster en Programación Móvil y Videojuegos son los siguientes:

- Conocer la problemática propia del desarrollo de aplicaciones en este contexto.
- Aprender a realizar aplicaciones nativas para dispositivos en sistemas **iOS** y **Android**, se regalarán licencias de desarrollador tanto para iOS como para Android, (oferta limitada).
- Aprender a crear **videojuegos** de forma nativa con Unity.
- Conocer los aspectos legales de la **creación de startups**.
- Formar al alumnado en diversos conocimientos mediante talleres mensuales.

METODOLOGÍA

La composición del **Máster en Programación Móvil y Videojuegos** es la siguiente:

- Tipo de clases: **Online** y/o **semipresenciales**, el alumno tendrá acceso al Aula Virtual desde donde podrá gestionar el contenido formativo, entregas y recursos.
- El **contenido** de las clases estará compuesto por documentación en formato digital, videoclases, contenido en streaming y formación presencial.
- El **primer semestre** se compone de la asignaturas obligatoria: Desarrollo en Android de 18 créditos, con 11 módulos.
- El **segundo semestre** se compone de las asignaturas: Desarrollo en iOS compuesta por 20 créditos y 19 módulos, la asignatura de Unity con 10 módulos y 10 créditos, el Trabajo de Fin de Máster y las prácticas opcionales en empresa.
- Habrá **talleres y ponencias mensuales**: serán de asistencia opcional, acudirán expertos del sector de los videojuegos, programación móvil y asesores empresariales. Estos eventos serán retransmitidos en streaming vía el canal oficial del Máster en Youtube.
- Se ofrecerán **prácticas** opcionales en empresas del sector.
- El **Trabajo Final de Máster** será anual, con mentorización guiada a lo largo del curso (12 créditos).
- Una asesora fiscal y laboral para empresas se encargará de impartir la **sesión formativa** en la que se explicarán los pasos para crear una Startup en España.
- Durante el curso se organizará un **Hackaton** opcional, dónde se realizarán actividades en grupo donde los alumnos podrán hacer networking con otros asistentes.
- Se dará la posibilidad al alumnado de presentar sus **apps creadas en los TFMs** en las III Jornadas de Programación móvil de la UJI.

EVALUACIÓN

- La evaluación de cada módulo se realizará mediante **cuestionarios y entregables** a través del Aula Virtual a la que tendrá acceso todo el alumnado.
- El **tutor** de cada alumno se irá asignando por orden de llegada al módulo correspondiente.
- Los **criterios de evaluación** seguirán los principios de mejora de la calidad formativa.

Programa

PROGRAMA

MÓDULO 1. DESARROLLO EN ANDROID (18 créditos)

1. Utilizar Eclipse y el emulador de Android
2. Introducción a la programación con Android
3. Actividades, fragmentos e intentos
4. Introducción al interfaz de usuario de Android
5. Diseña tu interfaz con vistas
6. Persistencia de datos

7. Proveedores de contenido
8. Mensajes
9. Servicios basados en la localización
10. Redes
11. Desarrollo de servicios
12. Publicar aplicaciones Android

MÓDULO 2. DESARROLLO EN IOS (20 créditos)

1. Introducción
2. Hola Mundo
3. Interacción básica
4. Interfaz de usuario
5. Autorotación y dimensiones
6. Aplicaciones multivista
7. Tab Bars y pickers
8. Vista de tabla
9. Controladores de navegación
10. Opciones de aplicación y usuario
11. Persistencia de datos
12. Taps, touches y gestos
13. Geolocalización
14. Giróscopia y acelerómetro
15. Cámara y biblioteca de fotos
16. Internacionalización
17. Diseño de Apps con Sketch

MÓDULO 3. VIDEOJUEGOS CON UNITY (10 créditos)

Tema 0: Instalación y Configuración de Herramientas.

En este tema de preparación o inicial se explica como instalar la ultima versión de la herramienta de trabajo: Unity3D, así como las herramientas de programación: Visual Studio o MonoDevelop.

Tema 1: El entorno de Trabajo.

En este tema se explica el objetivo y el funcionamiento básico de las principales ventanas de la herramienta.

Tema 2: C# para Unity.

En este tema se explica conceptos básicos de la programación en C# para el desarrollo de videojuegos en Unity3D.

Tema 3: Objetos Básicos y creación del terreno.

Este tema aborda el uso de objetos básicos como cubos, planos o esferas, como modificar sus posiciones, tamaños y orientaciones. También se explican dos modos de creación de terrenos y entornos para el videojuego.

Tema 4: Texturas, Materiales, Audios y Prefabs.

En este tema se explica como añadir texturas a nuestros objetos, como utilizar los materiales y los conceptos básicos de la inclusión de audio. Finalmente se describe el concepto de "Prefab" y se muestra su uso.

Tema 5: Controladores y Colisiones.

En este tema se explican posibles formas de crear controladores de personajes y se define y trabaja con el concepto de colisiones.

Tema 6: Animaciones.

En este tema se explica como crear y utilizar las animaciones.

Tema 7: Inteligencia Artificial.

En este tema se tratan aspectos sobre la creación de enemigos y su comportamiento frente a los jugadores.

Tema 8: Interfaz de Usuario.

Este tema aborda los aspectos de la interfaz de usuario: botones, paneles, marcadores y menús.

Tema 9: Publicación.

Este tema incluye la información sobre como realizar la exportación de los videojuegos o proyectos desarrollados a las plataformas PC, Navegador y Android.

Trabajo Fin de Máster (12 créditos)

Se establecerán los trabajos a realizar en función de cada estudiante

Prácticas opcionales en empresas del sector: Pixelder, SL y Pescapps, SL

Claustro de Profesores

DIRECTOR ACADÉMICO

D. Francisco Ramos



Profesor Contratado Doctor del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universitat Jaume I.

Doctor en Informática Gráfica, especialidad en gráficos 3D, obteniendo el premio extraordinario de doctorado 2008 en su área en la Universitat Jaume I.

Su docencia universitaria se centra en la programación de dispositivos móviles, videojuegos y sistemas de información geográfica.

Además, ha participado en el desarrollo de varias apps a través de la startup *emotional-apps.com* de la cual es cofundador. Más información en su *web personal*

PROFESORES

D. Jose Antonio Gil Altava



Ingeniero Informático desde 2004 por la Universidad Jaume I.

Desde 2010 trabaja en el desarrollo de aplicaciones iOS, participando activamente en la creación de más de 30 apps.

Además, es cofundador en 2013 de la empresa *Tollaga Software*.

Dr. Jesus Gumbau Portalés



Personal Ingeniero y Doctor en Informática, especializado en gráficos 3D y videojuegos.

Durante los últimos 8 años ha impartido clases en la Universitat Jaume I.

Actualmente, trabaja en Confetti Special FX, desarrollando técnicas de visualización en tiempo real.

D. Aaron Gómez de Segura y Sáez



Ingeniero Industrial en Diseño por la Universidad Jaume I.

Emprendedor y Diseñador Gráfico con seis años de experiencia, también ha trabajado en diseño y desarrollo de producto.

Actualmente es el responsable de UX en emotional-apps.com, donde diseña interfaces gráficas para aplicaciones móviles y contenido digital enfocado a la experiencia de usuario.

Ha participado en la creación de varias aplicaciones móviles. Ponente en la II Jornadas de Diseño y Programación móvil organizadas por la Universidad Jaume I.

D. Nacho Miralles



Ingeniero Informático por la Universidad Jaume I, Maestría en Sistemas Inteligentes.

Actualmente es estudiante de doctorado con beca FPU.

En enero de 2015 me unió al equipo de investigación en el Instituto de Nuevas Tecnologías de imagen (INIT) como miembro del grupo GEOTEC de la UJI donde desarrolla aplicaciones que incluyen soluciones GIS.

D. Pablo Viciano Negre



Ingeniero informático titulado en la Universitat Jaume I y con Máster especializado en Métodos Formales por la Universidad Politécnica de Valencia.

Apasionado de las tecnologías, ha trabajado como investigador en el grupo de Investigación *Geoespacial*, donde ha desarrollado aplicaciones para dispositivos Android basadas en estándares.

También ha trabajado como freelance en la empresa Cuatroochenta desarrollando aplicaciones móviles para dispositivos iOS. Entre otras apps, ha contribuido a desarrollar la aplicación oficial del Villarreal C.F., Hoteles con Encanto, SmartLeges o Zaz Food Store.

Actualmente es cofundador y CTO de la empresa *Tollaga Software SCP* centrada en el desarrollo de aplicaciones a medida y propias utilizando las últimas tecnologías y estándares.

**Nota: El claustro del curso puede sufrir alguna variación.*

Información de Matrícula

INFORMACIÓN SOBRE LA MATRÍCULA

IMPORTE DE LA MATRÍCULA

1.990€ (300€ de reserva de plaza + 1.690€ resto de matrícula)

Trae a un amigo y os regalamos las licencias de desarrollo iOS + Android a los dos!

DOCUMENTACIÓN QUE HAY QUE APORTAR

- 1 copia del Título
- 1 copia del Expediente Académico
- Curriculum Vitae
- 1 fotografía a color
- 1 fotocopia 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

A través del siguiente enlace obtendrás más información sobre el máster:

<http://masterprogramacionmovil.uji.es>

Tutoría Personalizada

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

F.A.Q. Master

1. ¿Qué diferencia hay entre Máster Propio y Máster Universitario?
 2. ¿Dónde puedo informarme de los trámites y plazos de solicitud de preinscripción al Máster?
 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 Máster con una titulación de acceso extranjera?
 6. ¿Dónde se cursan los Másters?
 7. ¿Cuáles son las formas de pago?
 8. ¿Es obligatoria la asistencia a las clases presenciales?
 9. ¿Si no he acabado la carrera puedo cursar el Máster?
 10. ¿Si no tengo titulación universitaria puedo cursar el Máster?
 11. ¿Es obligatorio realizar el Trabajo Final de Máster?
 12. ¿Existe la posibilidad de realizar prácticas en empresas o instituciones?
 13. ¿Qué es un crédito ECTS?
 14. ¿Qué pasa si suspendo una asignatura?
 15. ¿Qué es el Aula Virtual?
 16. ¿Quién expide los títulos de Postgrado?
 17. ¿En la cantidad abonada en la matrícula se incluyen las tasas de expedición del título?
 18. ¿En qué casos se puede devolver el importe de la matrícula?
-

1. ¿Qué diferencia hay entre Máster Propio y Máster Universitario?

Los Másteres Universitarios tienen una carga lectiva de 60 a 120 créditos europeos (1 a 2 cursos académicos) y tienen que disponer de una acreditación oficial por parte del Ministerio de Educación. El Máster Universitario es reconocido en toda la Unión Europea sin necesidad de realizar ningún trámite de reconocimiento y, por ello, garantiza la movilidad entre países.

El Máster Propio acredita un ciclo universitario de formación de postgrado no doctoral, y reconoce un nivel calificado de formación superior a la de grado. El Máster Propio de la universidad comprende, como mínimo, 60 créditos.

â²

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

En la Fundació Universitat Jaume I-Empresa
Departamento de Formación - Silvia Membrilla
Edificio Consejo Social.
Campus Riu Sec. Universitat Jaume I.

3. Â¿CuÃndo y dÃnde puedo hacer la preinscripciÃ³n y la matrÃcula?

La preinscripciÃ³n y matrÃcula se realizan durante los meses de junio y julio (el primer plazo) y septiembre y octubre (el segundo plazo). La preinscripciÃ³n se puede realizar online a travÃs de dicho apartado en la pÃgina web de cada curso. Para formalizar la matrÃcula se deberÃ enviar la documentaciÃ³n que requiera cada curso, asÃ como realizar el pago del mismo.

4. Â¿QuÃ© documentaciÃ³n debo presentar junto con mi solicitud de admisiÃ³n?

AdemÃs de la solicitud de admisiÃ³n se deberÃ presentar: 2 Fotocopias del tÃtulo; Expediente AcadÃmico; CurrÃculum Vitae; 2 fotografÃas; 2 fotocopias del DNI (alumnos extranjeros, NIE o pasaporte); Justificante del ingreso de 300 â como reserva de plaza. La documentaciÃ³n se puede entregar presencialmente a las oficinas de la FUE o enviar por mail a formacion@fue.uji.es.

5. Â¿Puedo acceder al MÃister con una titulaciÃ³n de acceso extranjera?

En caso de titulaciÃ³n no homologada la decisiÃ³n de acceso recae sobre la direcciÃ³n del MÃister.

6. Â¿DÃnde se cursan los MÃisters?

Todos los mÃisters que sean de modalidad presencial se cursan en el Edificio del Consejo Social, dentro del recinto de la Universitat Jaume I, Campus Riu Sec.

7. Â¿CuÃiles son las formas de pago?

El pago debe realizarse de manera Ãntegra antes del inicio del curso. Al realizar la preinscripciÃ³n se abonarÃ una cantidad fija como reserva de plaza y el resto del importe se abonarÃ Ãntegro antes de comenzar el curso.

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

SÃ, es obligatoria la asistencia a las clases, de la que habrÃ un seguimiento de entrada. El porcentaje de faltas permitido es el 20% de las horas presenciales que se imparten en el curso.

9. Â¿Si no he acabado la carrera puedo cursar el MÃister?

Depende de la direcciÃ³n del MÃister. Generalmente los estudiantes de las titulaciones de grado que tengan pendiente menos de treinta crÃditos ECTS (incluyendo el Trabajo Final de Grado) podrÃ cursarlo. Pero este estudiantado no podrÃ optar a ningÃn certificado ni a la expediciÃ³n del tÃtulo propio hasta que no se obtenga la titulaciÃ³n correspondiente.

10. Â¿Si no tengo titulaciÃ³n universitaria puedo cursar el MÃister?

PodrÃ acceder al mÃister los profesionales del sector que, sin poseer el tÃtulo universitario, acrediten suficiente experiencia profesional (al menos tres aÃ±os) como directivos o empleados en empresas o instituciones vinculadas al Ãmbito de estudio.

â²

11. ¿Es obligatorio realizar el Trabajo Final de Máster?

Sí, es una asignatura más del Máster con la que concluye el mismo, y su carácter es obligatorio.

â²

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

Sí, siempre que aparezca en el plan de estudios del curso o Máster. Las prácticas suelen ser un complemento formativo adicional a la programación académica, por lo que no es necesario que todos los alumnos matriculados las lleven a cabo.

â²

13. ¿Qué es un crédito ECTS?

Los créditos de las asignaturas se corresponden con créditos ECTS (European Credits Transfer System). Son formas de medir la duración de los estudios universitarios y cuya equivalencia son 1 crédito=25 horas de dedicación.

â²

14. ¿Qué pasa si suspendo una asignatura?

Dependiendo de cada Máster se ofrecerá la posibilidad de recuperar la asignatura en caso de suspenso en la primera oportunidad. Al inicio de cada Máster se concretará cuáles son las pruebas de evaluación durante el curso académico. Es necesario aprobar todas las asignaturas del Máster para obtener el título del mismo.

â²

15. ¿Qué es el Aula Virtual?

Es una plataforma electrónica donde se añade todo el material necesario para cursar el Máster, a la que se tiene acceso durante todo el curso académico mediante un usuario que se le proporciona a cada estudiante.

â²

16. ¿Quién expide los Títulos de Postgrado?

Los Títulos Propios serán expedidos por el rector de la Universitat Jaume I en modelos normalizados.

â²

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

Las tasas de emisión de título o certificado que acredite la realización del curso por parte de la Universitat Jaume I no están incluidas en el importe de la matrícula.

â²

18. ¿En qué casos se puede devolver el importe de la matrícula?

Siempre y cuando se notifique la baja por escrito con una antelación de 48 horas antes del inicio del curso. Si no se cumple este plazo en la notificación de la misma no se podrá efectuar la devolución del importe.

â²

Prácticas en empresas



PRÁCTICAS EN EMPRESAS

Somos conscientes de la importancia que tiene para el alumno el contacto directo con la empresa, por ello, promovemos y garantizamos la realización de prácticas para todos los alumnos que lo deseen. En ellas, se afronta una situación real, con la posibilidad de trasladar la formación adquirida a las tareas en la empresa.

El Programa de Prácticas Externas Extracurriculares de la UJI constituye una actividad de naturaleza formativa, realizada por el estudiantado, supervisada por un profesional de la entidad donde se llevan a cabo y por un tutor académico de la Universitat Jaume I.

Tienen como principal objetivo permitir al estudiante aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica, además de favorecer, al mismo tiempo, la adquisición de competencias que le prepare para el ejercicio de actividades profesionales, le facilite la empleabilidad y le fomente la capacidad de emprendimiento.

Más información www.fue.uji.es/practicas

Pago a Plazos

El Grupo Cooperativo CAJAMAR ofrece condiciones especiales a los estudiantes de la Universitat Jaume I

Oferta especial de productos y servicios

Beneficiario ESTUDIANTES UNIVERSITAT JAUME I



Las mejores soluciones para tu día a día y el de los tuyos.



GRUPO COOPERATIVO CAJAMAR

Bonificación Tripartita

BONIFICADO POR LA FUNDACIÓN TRIPARTITA

La formación de la FUE-UJI puede ser bonificable a través de la Fundación Tripartita para la Formación en el Empleo (FTFE).

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

1. El participante debe ser 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 trabajadores en plantilla se aplicará un porcentaje de bonificación.

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

Desde la FUE-UJI estamos en contacto con la empresa **Dideas** para facilitar el acceso a la gestión de las bonificaciones.

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@dideas.es o al teléfono 964 24 11 41 y le asesorarán.



Fundación Tripartita
PARA LA FORMACIÓN EN EL EMPLEO

Entidades Colaboradoras

Entidades Colaboradoras





Ayuntamiento de Benicassim



Ayuntamiento de Burriana



Ayuntamiento de Castellón



Ajuntament
Onda



Ayuntamiento de Oropesa del Mar



Ayuntamiento de Vall d'Uxó



Ajuntament
de Vila-real







Servicios UJI



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. 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 estudiantes de postgrado, asimismo también lleva las becas para titulados universitarios en empresas. Dispone de una bolsa de empleo de titulados de postgrados propios www.fue.uji.es.

BIBLIOTECA. Los alumnos matriculados en los másteres y cursos de especialización de la UJI tienen 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 y 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 www.uji.es/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 y catalán. También se organizan grupos de conversación de las diferentes lenguas para perfeccionar

la expresi3n oral.

SERVICIO DE DEPORTES. El Servicio de Deportes es la unidad encargada de procurar a la comunidad universitaria un bienestar a±adido por medio de la formaci3n y mejora de la condici3n f3sica. El fomento de la actividad f3sica y deportiva favorece el desarrollo de bienes y valores relacionados con la salud, los h3bitos higi3nicos, la competitividad y la mejora de la calidad de vida, como complemento necesario a la actividad acad3mica normal. se@uji.es â www.uji.es/serveis/se/

NUEVAS TECNOLOG3AS. La UJI impulsa la innovaci3n en todos sus 3mbitos y es pionera en la utilizaci3n de las nuevas tecnolog3as dirigidas al estudiantado: 100% de aulas multimedia, acceso wi-fi gratis a Internet en el campus, numerosas aulas de inform3tica de acceso libre, pr3stamo de ordenadores port3tiles y c3mara de video, etc.

AULAS MULTIMEDIA. Las aulas del campus de la UJI disponen de las m3is modernas tecnolog3as 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 ense±anzaaprendizaje.

Formulario de Inscripci3n
