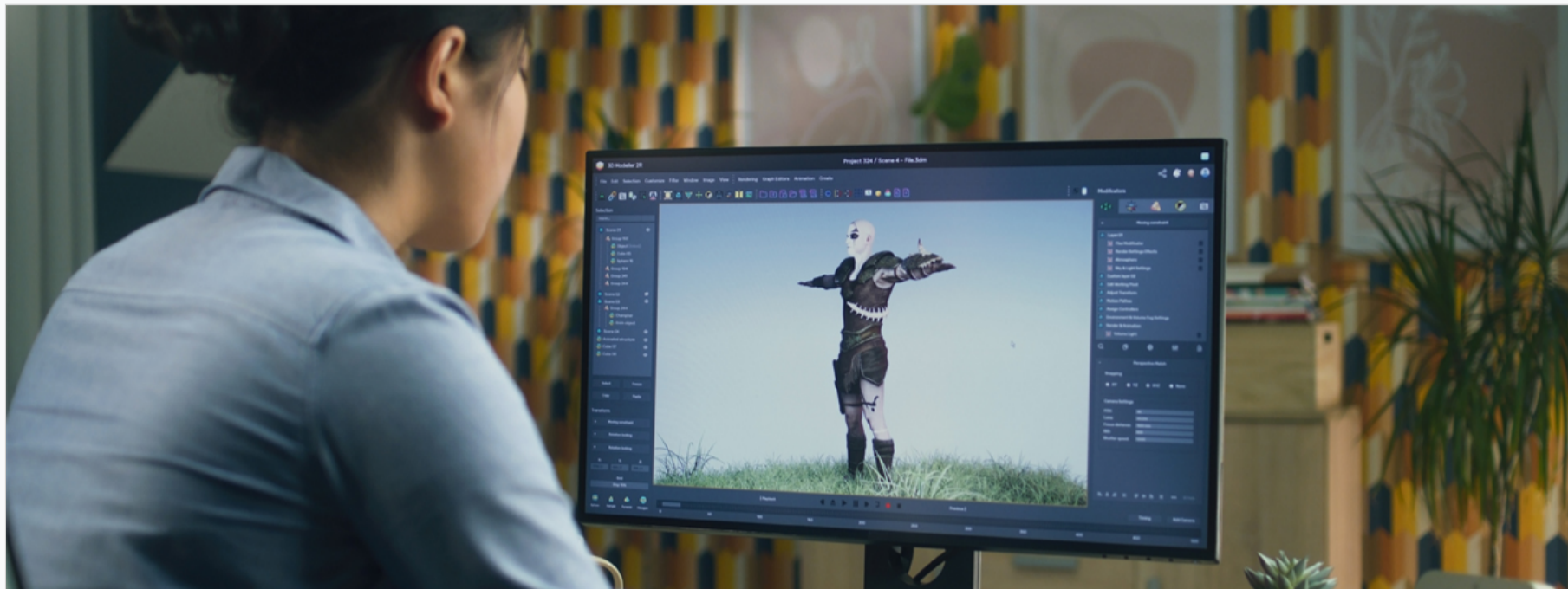


## Máster de Formación Permanente en Desarrollo Profesional de Videojuegos

Master



Modalidad  
online



Del 01/11/2023  
al 30/06/2024



60 Créditos horas



PDF  
Curso



Información  
de Matrícula



4200€

### PRESENTACIÓN

La Universitat Jaume I fue pionera a nivel estatal a la hora de implantar unos estudios de grado con temática videojuegos. El grado resultante lleva ya 12 años en vigor y todos los años ha tenido muy buena acogida por parte de los estudiantes.

En los últimos años son muchos los estudiantes que, tras acabar nuestro grado, demandan estudios de postgrado donde poder especializarse en el campo del desarrollo de videojuegos.

El *Máster de Formación Permanente en Desarrollo Profesional de Videojuegos* pretende dar solución a esta problemática dando continuidad a los estudios relacionados con el diseño y desarrollo de videojuegos pero realizando una especialización en el desarrollo profesional.

A diferencia de otras propuestas existentes, este master está pensado principalmente para egresados de estudios de diseño y desarrollo de videojuegos evitando dar una formación generalista que estos estudiantes ya poseen. Además, se especializará en el desarrollo profesional contando tanto con profesores universitarios de gran experiencia como con profesionales de reconocido prestigio del sector.

### A QUIEN SE DIRIGE

- Titulados universitarios de grado con los estudios finalizados.
- Titulados universitarios en universidades extranjeras, no requiriéndose para el acceso la homologación del título.
- Profesionales en activo con titulación universitaria de grado.

- 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

### CANCELADO

**Duración:** 60 creditos ECTS

**Modalidad:** online en streaming

**Fechas:** noviembre de 2023 a junio 2024.

**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:** Máster expedido por la Universitat Jaume I de Castellón.

**¡Consulta nuestra tarifa Alumni SAUJI Premium!**



## OBJETIVO

El objetivo fundamental del máster es que los alumnos aprendan los fundamentos y las técnicas adecuadas para saber como desarrollar videojuegos en un entorno profesional. Esto supondrá una mejora en la empleabilidad de los estudiantes.

En particular se estudiará el Motor de creación de videojuegos Unreal Engine.

## METODOLOGIA

Docencia online con clases síncronas de lunes a jueves por la tarde.

El máster se divide en 5 bloques de aproximadamente, 6 semanas cada uno.

Por cada crédito, existirán 2 sesiones síncronas de 2 horas de duración y 2 sesiones de 3H asíncronas.

Las clases síncronas se grabarán y se pondrán consultar a posteriori.

Las clases asíncronas consistirán en una serie de actividades y/o ejercicios que servirán para evaluar las diferentes asignaturas.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Cada una de las asignaturas se evaluarán mediante el trabajo realizado en las actividades asíncronas.

El trabajo fin de master consistirá en la elaboración de un videojuego que será evaluado por un tribunal compuesto por profesores del máster. Se estudiará la posibilidad de presentar los videojuegos resultantes en alguna feria. Además, la empresa Catness game studios se ha ofrecido a estudiar la posibilidad de llevar a mercado los mejores trabajos.

## PROGRAMA

Bloque	Inicio	Asignatura	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
1	2/11/2023	Motores de videojuegos I Diseño conceptual de videojuegos Arte técnico	X	X	X	X
2	8/01/2024	Motores de videojuegos II Programación avanzada Efectos visuales	X	X	X	X
3	19/02/2024	Motores de videojuegos II Inteligencia artificial QA	X	X	X	X
4	8/4/2024	Generación procedural de contenidos VR/AR Producción de videojuegos Programación gráfica avanzada	X	X	X	X
5	20/5/2024	Trabajo fin de máster				

Noviembre					Motores de videojuegos I
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Arte técnico
		4	2	3	Diseño conceptual de videojuegos
6	7	8	9	10	
13	14	15	16	17	
20	21	22	23	24	
27	28	29	30		

Diciembre				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
				1
3	5	6	7	8
11	12	13	14	15
18	19	20	21	22
25	26	27	28	29

Enero					Motores de videojuegos II
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Programación avanzada
4	2	3	4	5	Efectos visuales
8	9	10	11	12	
15	16	17	18	19	
22	23	24	25	26	
29	30	31			

Febrero				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
			1	2
5	6	7	8	9
12	13	14	15	16

Febrero					Motores de videojuegos II
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Inteligencia artificial
19	20	21	22	23	QA
26	27	28	29		

Marzo				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
				1
4	5	6	7	8
11	12	13	14	15
18	19	20	21	22
25	26	27	28	29

Abril					Generación procedural de contenidos
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	VR/AR
4	2	3	4	5	Producción de videojuegos
8	9	10	11	12	Programación gráfica avanzada
15	16	17	18	19	
22	23	24	25	26	
29	30				

Mayo				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
		4	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17

Mayo					Trabajo Fin de Master
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	
20	21	22	23	24	
27	28	29	30	31	

Junio				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1	2	3	4	5
8	9	10	11	12
15	16	17	18	19
22	23	24	25	26
29	30			

El primer semestre está dividido en dos partes. En la primera se verán asignaturas de carácter más fundamental donde se verá como diseñar un videojuego y los principios artísticos necesarios. Así mismo se introducirá el motor Unreal Engine. En la segunda parte se tratarán temas más avanzados sobre programación y la creación de efectos visuales. Además se profundizará en el aprendizaje del motor Unreal Engine.

El segundo semestre también está dividido en dos partes. Durante la primera se verán diferentes aspectos avanzados relacionados con el desarrollo de videojuegos. En la segunda, los estudiantes realizarán un trabajo final de grado guiados por los profesores del master.

El máster se divide en 5 bloques de aproximadamente 6 semanas cada uno.

#### **Asignaturas:**

##### Diseño conceptual de videojuegos (3 cr.)

En esta asignatura los alumnos adquirirán las habilidades necesarias para el diseño de un proyecto de videojuego. Para lograr este objetivo, el primer bloque de contenidos permite al alumnado conocer los elementos narrativos en los videojuegos, desde el diseño de juego a la construcción del mundo de ficción (personajes, ambientes, espacios narrativos). En el segundo bloque se sentarán las bases de la escritura del guión de videojuegos atendiendo a sus recursos creativos.

##### Arte Técnico (6 cr.)

Esta asignatura tiene dos partes. En la primera trataremos cómo desarrollar ideas y plasmarlas visualmente de manera efectiva. Empezaremos por la fase de acotar conceptos, crear moodboards y hacernos las preguntas adecuadas para encontrar la dirección estilística. Estudiaremos las particularidades de desarrollar concept para personajes y cómo transmitir su personalidad. Así como para escenarios mediante thumbnails y recursos de perspectiva, composición, color e iluminación. También pondremos en práctica diversas técnicas para optimizar el tiempo y favorecer la creatividad. Y para acabar, veremos maneras de presentar adecuadamente lo trabajado en nuestro portfolio web. EN la segunda parte veremos el diseño de un personaje realista: modelado, esculpido, Retoplogía y Uvs, texturizado, setup en Unreal y pelo para videojuegos.

##### Motores de Videojuegos I (3 cr.)

En esta asignatura se realizará una introducción al motor de videojuegos Unreal Engine 5, que será la herramienta principal en todo el master.

##### Programación Avanzada (3 cr.)

La asignatura pondrá el foco en el proceso profesional de desarrollo de un videojuego dentro de un equipo multidisciplinar, profundizando en los conocimientos prácticos de la industria que no suelen impartirse en los estudios de grado. Por ejemplo se tratarán aspectos relativos al acceso a un puesto de trabajo, workflow interdepartamental, plataformas, publishers, herramientas, principios SOLID y buenas prácticas, entre otros conceptos

##### Inteligencia Artificial (3 cr.)

En esta asignatura se estudiará e implementará distintas técnicas y sistemas de inteligencia artificial ampliamente utilizados en el desarrollo de videojuegos. Aunque se explicará la base teórica detrás de los distintos temas la asignatura se centrará especialmente en la implementación desde cero de los distintos sistemas consiguiendo así un conocimiento más profundo y completo de todos sus detalles.

##### Motores de Videojuegos II (12 cr.)

La asignatura de Motores II se centrará en el desarrollo de pequeños proyectos mediante el motor gráfico Unreal Engine 5. En estos proyectos se tocarán mediante el uso del lenguaje de programación C++, los sistemas más importantes del motor gráfico, como son los Blueprints, materiales, físicas, interfaces, IA, efectos de partículas, y herramientas de optimización entre otros.

##### Computación Gráfica Avanzada (3 cr.)

Esta asignatura trata sobre conceptos avanzados de computación gráfica presentado especial atención a los shaders.

##### Generación procedural de contenidos (3 cr.)

Esta asignatura está dedicada a explicar como se generan mundos de forma procedural. Se estudiarán las técnicas más actuales y como se pueden aplicar a los videojuegos actuales.

##### Efectos visuales (3 cr.)

Creación y gestión de efectos visuales con Unreal Engine, donde se planificara desde el concepto inicial del efecto deseado, el reto de llevarlo a cabo, así como el desarrollo de principio a fin de una serie de efectos visuales con distintas necesidades, usando herramientas del motor como Niagara, Cascade, Sequencer o Postprocessing Materials.

### Producción de Videojuegos (3 cr.)

En esta asignatura estudiaremos cómo procurar que todos los recursos con los que contamos, tanto humanos como materiales, se utilicen de manera óptima para velar por la correcta publicación de un videojuego. Es un área que está involucrada, y que en cierta manera dirige, todos los estadios del desarrollo de un videojuego. Concretamente, estudiaremos temas como gestión de budget o presupuesto, gestión de equipos, comunicación entre equipos, comunicación con las First Parties, motivación y organización de agenda, entre otros.

### VR/AR (3 cr.)

Esta asignatura se centra en el desarrollo de videojuegos de realidad aumentada y realidad virtual

### QA (3 cr.)

En esta asignatura trataremos el control de calidad (Quality Assurance en inglés, QA) aplicado de forma horizontal al desarrollo de un videojuego, desde sus primeros prototipos a sus últimas fases de entrega a las First Party para publicar el juego. Estudiaremos distintos temas, como tipos de tests, suites de software para testing, tareas dentro de un equipo, herramientas de debug y buenas cualidades que un QA Tester debe tener, entre otros.

### Trabajo Fin de Master (12 cr.)

En esta asignatura se realizará un videojuego donde se pondrá en práctica todos los conocimientos adquiridos durante el master. Se estudiará la posibilidad de presentar los juegos resultantes en alguna feria. Además, la empresa Catness game studios se ha ofrecido a estudiar la posibilidad de llevar a mercado los mejores trabajos.

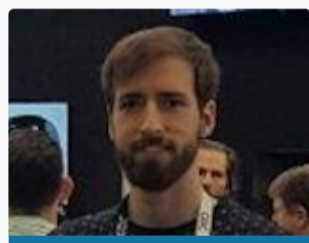
## DIRECCIÓN ACADÉMICA



### Dr. Raúl Montoliu Colás

Doctor en informática. Trabaja como profesor titular en la Universitat Jaume I. Actualmente el director del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UJI. Es experto en Inteligencia Artificial y en programación. Su juego favorito es The Witcher 3: The Wild Hunt.

## PROFESORADO

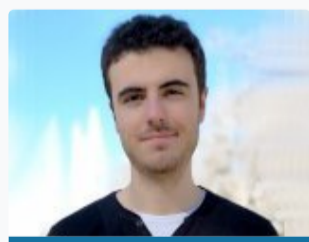


### David Rodriguez

Graduado en diseño y desarrollo de videojuegos.

Actualmente es el cofundador y CEO de Catness Games studios.

### Valentín Gallego



Graduado en diseño y desarrollo de videojuegos.

Actualmente trabaja como 3D Character Artist en Saber Interactive.

<https://www.linkedin.com/in/valent%C3%ADn-gallego-l%C3%B3pez-0335411ab/>

### Adrian Hernandez

Graduado en diseño y desarrollo de videojuegos. Actualmente trabaja como Lead Technical Artist y Lead Environment Artist en Pendulo Studios. Hace videojuegos de terror en sus ratos libres intentando no pasar miedo.

<https://www.linkedin.com/in/adri%C3%A1n-hern%C3%A1ndez-garc%C3%ADa/>

### Pablo Granada



Graduado en diseño y desarrollo de videojuegos.

Actualmente es el QA Lead en Tequila Works. Su videojuego favorito es Final Fantasy VII.

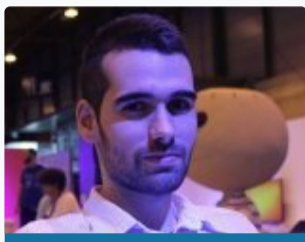
<https://www.linkedin.com/in/pablo-granada-millan-6341a491/>

---

#### Ester Marí

Licenciada en Bellas Artes. Ha trabajado como Art Director y actualmente es Lead Artist en Digital Sun Games. Le encantan juegos como Ori, Gris, Spelunky o Inside.

<https://www.linkedin.com/in/ester-mar%C3%AD-olmos-4266a8101/>



#### Marco Domingo

Graduado en diseño y desarrollo de videojuegos.

Actualmente es el cofundador y CTO de Catness Games studios.

<https://catnessgames.com/>

---

#### Jorge Fernandez

Graduado en diseño y desarrollo de videojuegos. Actualmente trabaja como Gameplay, AI and pathfinding programmer en Supermegateam. Consiguió dejar el LoL pero volvió al Clash Royale.

<https://www.linkedin.com/in/jfezz/>

---

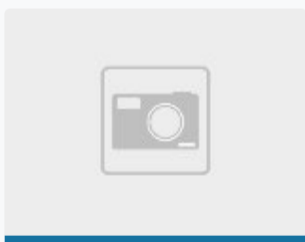
#### Dr. Diego Díaz



Doctor en bellas artes.

Trabaja como profesor titular en la Uji.

Es experto en el uso de las nuevas tecnologías en el campo de las artes vivas.



#### Dr. Antonio Loriguillo

Doctor en Comunicación. Profesor Ayudante Doctor en la UJI e investigador en narrativa y anime. Su juego favorito es el Hotel Dusk: Room 215.

---

#### Dr. Carlos Gonzalez

Doctor en Informática. Experto en computación gráfica y en métodos de generación procedural de contenidos.



#### Dra. Cristina Rebollo

Doctora en informática.

Trabaja como profesora contratada doctora en la Uji.



#### Dr. Emilio Sáez Soro

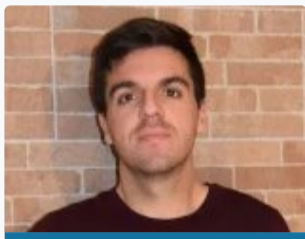
Doctor en comunicación.

Trabaja como profesor contratado doctor en la Uji.



#### Dra. Inmaculada Remolar

Doctora en Informática. Trabaja como profesora titular en la UJI y es actualmente la directora del Instituto de Nuevas Tecnologías de la Imagen.

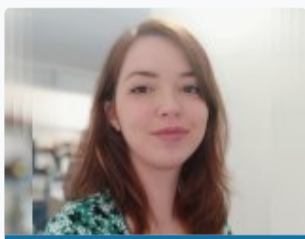


#### Carlos Marin Lora

Investigador postdoctoral en lógica y comportamientos en videojuegos con experiencia en desarrollo de videojuegos, animación 3D y efectos especiales

<https://www.linkedin.com/in/cliskarlos/>

#### Linda García Rytman



Graduada en diseño y desarrollo de videojuegos y experta en diseño de niveles.

Ha trabajado en empresas como Riot Games y actualmente es técnico de apoyo a la investigación en la UJI.

#### Ramón Nafria



Lleva desde 2008 enseñando diseño de juegos y producción por toda España, y desde 1999 trabajando en la industria del videojuego, en tareas como prensa, desarrollo, edición u organización de eventos y asociaciones.

<https://es.linkedin.com/in/ramonnafrica/es>

### INFORMACIÓN DE LA MATRÍCULA

#### IMPORTE DE LA MATRÍCULA

4200€ (300€ de reserva de plaza + 3900 euros resto de matrícula)

TARIFA SAUJI PREMIUM: 4074€

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 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](mailto: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](mailto: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](mailto: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](mailto: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](mailto:se@uji.es) – [www.uji.es/serveis/se/](http://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.

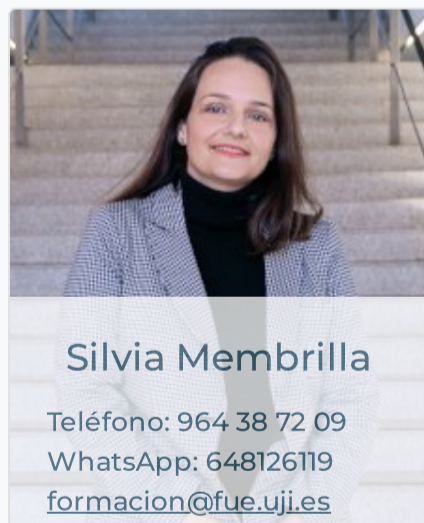
## Patronos

empresas y entidades



## Contacta con nosotros

te ayudamos a encontrar lo que necesitas



+34 964 38 72 22



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



[Accesos](#)

[Más visitadas](#)

[Otras webs de la Fundación](#)

[Aviso legal](#)

[Portal de Transparencia](#)

[Inicio](#)[La Fundación](#)[I + D + I](#)[Formación](#)[Jornadas](#)[Prácticas](#)[Becas para titulados](#)[EuroFUE-UJI](#)[Cursos FUE-UJI](#)[Oferta de prácticas  
extracurriculares](#)[Oferta de becas para  
titulados](#)[Proyectos Europeos e  
Internacionales EuroFUE-UJI](#)[Próximas Jornadas,  
Seminarios y Congresos](#)[elfue.com](#)[EuroFUE-UJI](#)[InnovaUJI](#)

Fundación Universitat Jaume I - Empresa de la Comunitat Valenciana M.P. CIF: G-12366993