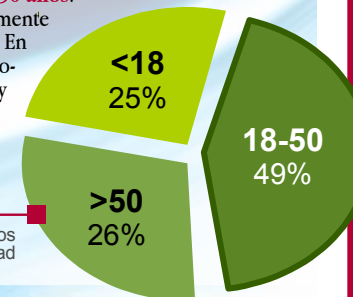




## ■ Sabías que...?

Según el informe de ESA (*Entertainment Software Association*), la edad media del usuario de software de entretenimiento está situada en **35 años**, contando con un **26%** sobre el porcentaje total de usuarios **mayores de 50 años**.

Del total, aproximadamente un **40% son mujeres**. En los últimos años, la proporción de jugadores y jugadoras de videojuegos se está igualando.



Usuarios de videojuegos por rangos de edad

## Antecedentes



Según *Adese*, en 2011 el 12% del mercado del videojuego se enmarca en software para PC. Entre las consolas (el 88% del mercado total), el 54% es para consolas de sobremesa (principalmente PS3 y Wii).

En el *Curso de Experto en Desarrollo de Videojuegos* de la Universidad de Castilla-La Mancha se estudiarán técnicas de desarrollo multiplataforma.

La industria del videojuego ocupa el primer lugar en el ocio audio-visual e interactivo de España, con una **cuota de mercado** que supera el **50%**. Nuestro país ocupa posiciones destacadas en el ranking mundial de consumidores de videojuegos y es quinto a nivel europeo.

Sin embargo, a pesar de estas impresionantes cifras y de la evolución creciente del sector, no existe una respuesta similar en cuanto al número de profesionales formados en las técnicas específicas de desarrollo de este mercado, debido principalmente a la escasez de cursos de formación. Esta industria no puede abastecerse únicamente de los profesionales que surgen de la formación propia en las propias empresas de desarrollo o personal autodidacta.

Dividido en 4 Módulos Temáticos y un Trabajo Final, con un total de 30 Créditos ECTS, este curso se adapta a las directrices de Bolonia para su integración en el Espacio Europeo de Educación Superior.

La estrategia de muchos de los grandes fabricantes consiste en asumir pérdidas en la venta de videoconsolas para generar los beneficios clave en la venta del **software del videojuego**. Así pues, el **principal negocio** del sector se encuentra en el desarrollo de software.

El carácter multidisciplinar de la creación de videojuegos, que cubre áreas tan diversas como la creación digital, la Física y la Informática, unido a una existencia como industria relativamente corta, explica su escasa presencia en los planes formativos de la oferta Universitaria.

Esta situación está cambiando en multitud de universidades a nivel internacional. Por ejemplo, la prestigiosa **Universidad de Carnegie Mellon** oferta programas de postgrado en el *Entertainment Technology Center*. Así mismo, la **Universidad de Utrecht** oferta programas de grado y postgrado en diseño y desarrollo de videojuegos.

El presente **Curso Universitario de Experto en Desarrollo de Videojuegos** de la **Universidad de Castilla-La Mancha** nace con la idea de cubrir las necesidades de formación que requieren las empresas del sector de desarrollo gráfico 3D interactivo en general, y del videojuego en particular.

Actualmente, el número medio de años que un usuario de videojuegos lleva utilizando esta tecnología se sitúa en 16 para hombres y 13 para mujeres.

El 59% de los jugadores prefiere jugar acompañado por otros jugadores en persona.

