

Abierta la matrícula para la II Edición del Máster Propio UCM PlayStation Talents



Sony Interactive Entertainment España ha anunciado la segunda edición del **Máster Propio UCM PlayStation®Talents en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos**, en un evento celebrado en Voxel, la escuela profesional de artes digitales, donde actualmente se imparte este programa.

El Máster, que cuenta con la participación de la Universidad Complutense de Madrid, Voxel School y SIE España, va dirigido a graduados y estudiantes que quieran iniciar una carrera profesional en los departamentos de producción, marketing, relaciones públicas o comunicación en la industria de los videojuegos.

Durante diez meses, el curso ofrece una formación diferente, trabajando en coordinación con otros masters de la Universidad Complutense. Los alumnos se dividen en cinco grupos para crear una demo o prototipo de un videojuego, que integre un plan de marketing y comunicación. Como broche, el mejor proyecto de esos cinco pasará directamente a la final de los Premios PlayStation® que se celebra en diciembre y donde puede optar a 'Mejor Juego del año', entre otras categorías.

Además, como elemento diferenciador añadido, el curso proporciona a todos los alumnos una beca remunerada durante tres meses para trabajar y dar soporte desde el punto de vista de marketing y comunicación a los equipos de PlayStation®Talents, el programa de apoyo al desarrollo local de SIE España, para poner en práctica, en el mundo laboral real, todo lo aprendido durante el año.

De esta forma, el **Máster Propio UCM PlayStation®Talents en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos** dota a los estudiantes de las herramientas necesarias para optar de forma directa a salidas profesionales relacionadas con la estrategia, la producción, la gestión de marca y el marketing.

Liliana Laporte, directora general de PlayStation Iberia, ha resaltado durante la presentación la importancia del marketing, la comunicación y la gestión a la hora de crear un título: “Da igual lo bueno que sea tu juego. Da igual su argumento, sus gráficos, su banda sonora o si habéis inventado la rueda del mundo del entretenimiento... si no te conocen, no existes’.

José Cuesta, director de la escuela, ha comentado su experiencia durante la primera edición del Máster: “Este primer año hemos tenido un nivel muy alto, las plazas se agotaron enseguida y los alumnos están muy contentos con los conocimientos adquiridos durante estos diez intensos meses.”

El periodo de matriculación de la segunda edición del **Máster propio UCM PlayStation®Talents en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos**, ya ha comenzado. El programa seguirá reuniendo como docentes a los principales directivos, periodistas, productores y empresarios del sector, en el único programa de estas características de la universidad española.

El programa se compone de cuatro módulos:

- Fundamentos del diseño y desarrollo de videojuegos. Módulo en el que el alumno se forma en los procesos de producción para dirigir equipos de desarrollo de videojuegos.
- Empresa digital y gestión de proyectos de videojuegos. Módulo en el que se analiza la propiedad intelectual, los modelos de negocio y la gestión que hay detrás de una empresa de videojuegos.
- Marketing y comunicación. Módulo en el que se estudian las últimas técnicas en marketing utilizadas por los profesionales de PlayStation® y

las estrategias de comunicación y *Social Media* que se utilizan en la industria.

- Taller de proyectos. En el último módulo es dónde se trabaja de manera integrada con el resto de Másteres especializados en videojuegos de la UCM. Junto a artistas, diseñadores, programadores, los alumnos del **Máster propio UCM PlayStation®Talents en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos** podrán crear un videojuego con el que competir en los premios PlayStation®Talents al final del curso. De entre todos los proyectos creados en el Máster, PlayStation® otorgará un pase directo a la final de los premios.

Aquellos que lo deseen pueden matricularse a través de la página web de la escuela profesional de artes digitales Voxel.