



PlayStation lleva la realidad virtual a la Universidad CEU San Pablo

Sony Interactive Entertainment España (SIE España) anuncia un acuerdo de colaboración pionero con la **Universidad CEU San Pablo**, por el cual a partir del curso académico 2018/19, el centro ofrecerá a sus alumnos de la **Escuela Politécnica Superior** la posibilidad de obtener un **Título Propio de Realidad Virtual**. Para ello PlayStation®, compañía precursora en llevar la realidad virtual de altas prestaciones al gran público a través de su dispositivo **PlayStation®VR**, facilitará espacios habilitados con equipos para que los estudiantes adquieran conocimientos reales y prácticos que les serán de gran ayuda cuando salgan al mercado laboral.

PlayStation®Talents, el programa de apoyo al desarrollo local de la compañía, amplía así su oferta académica y de colaboración con centros educativos a través de este título en colaboración con la Universidad CEU San Pablo. Los estudiantes

de los Grados en Arquitectura, Ingeniería Informática, Ingeniería de Telecomunicación e Ingeniería Biomédica podrán cursar este título propio de entre cuatro y cinco años de duración en un horario totalmente compatible con las clases del grado universitario. Los alumnos además llevarán a cabo, en su último año, un trabajo fin de título dirigido por profesionales en realidad virtual.

Esta formación tiene dos ramas o especializaciones: desarrollo y arte, los dos roles principales en la creación de videojuegos y experiencias interactivas. La rama de desarrollo ha sido diseñada para aquellos estudiantes que cursen una Ingeniería y se apoya en el conocimiento de los sistemas informáticos y las nuevas tecnologías. Por su parte, la rama de arte se dirige a los estudiantes que cursen el Grado en Arquitectura y se apoya en el conocimiento del dibujo, las proporciones, los espacios y el diseño en tres dimensiones.

En palabras de Roberto Yeste, responsable del programa PlayStation®Talents: 'La realidad virtual, junto con sus tecnologías asociadas, está a punto de cambiar profundamente la sociedad. La realidad virtual no es solo otra forma de consumir contenidos audiovisuales, o una herramienta para desarrollar videojuegos inmersivos; va a cambiar la forma en la que nos comunicamos, interactuamos, aprendemos y experimentamos el entorno'. Yeste añade: 'la realidad virtual es una herramienta que hará posible ideas a través de productos y herramientas que van más allá de lo que era concebible hasta ahora, en campos como la medicina, la arquitectura, la narrativa, el aprendizaje y el entretenimiento'.