

Máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos

Máster universitario Online de Diseño y Programación de Videojuegos

Inicio
28 feb. 2024

100%
Online

60
Créditos ECTS

Idiomas: Español, Catalán

Titulación oficial

[Solicita información](#)

[Solicita el acceso](#)



Metodología 100% online



1.ª universidad online del mundo



Acompañamiento personalizado

El máster universitario de **Diseño y Programación de Videojuegos** de la UOC es un programa 100 % online, abierto a todos los perfiles académicos, que permite formarte en el desarrollo de videojuegos, desde sus aspectos más básicos (diseño de videojuegos) hasta los más avanzados (lenguajes de programación), siguiendo los perfiles y herramientas más populares en la industria.

Si quieres aprender cómo **desarrollar un videojuego**, esta es tu mejor opción.

Presentación

¿Por qué estudiar el máster de Diseño y Programación de Videojuegos de la UOC?

El máster universitario *online* de Diseño y Programación de Videojuegos de la UOC está planteado para adaptarse a **todos los perfiles de acceso**, ya sean tecnológicos o no. Si no dispones de conocimientos previos básicos de programación, nosotros te formamos.

El programa se basa en los perfiles y lenguajes más usados en la industria según los indicadores de los actuales libros blancos publicados, centrándose especialmente en la programación, y usado como herramienta vehicular Unity, con sintaxis C#. A través de un **muy alto nivel de optatividad** de asignaturas, te podrás especializar en otros lenguajes o herramientas, estudiados a fondo, según tus intereses. Por ejemplo:

- Juegos multijugador (Unity, Photon, C#)
- La integración del uso de motores de terceros (DirectX, C++)
- Programación gráfica y efectos visuales (OpenGL, C++)

Las diferentes asignaturas del programa están totalmente **orientadas a proyectos**, supervisados por profesionales de la industria, **sin necesidad de un examen final**, y siempre adaptado a un modelo a distancia.

Enlaces de interés

[Ejemplos de trabajos realizados por estudiantes](#)

[Vídeo explicativo del programa](#)

Titulación oficial

El máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos es una titulación que ha sido verificada por el Consejo de Universidades, y su implantación ha sido autorizada por la Generalitat de Cataluña, según lo que marca la legislación vigente.

Los títulos universitarios oficiales de la UOC tienen validez en todo el territorio español, surten efectos académicos plenos y habilitan, en su caso, para la realización de actividades profesionales reguladas, de acuerdo con la normativa que en cada caso resulte de aplicación.

Estos títulos se expiden juntamente con el suplemento europeo al título (SET), que facilita información sobre los estudios cursados por el estudiante, los resultados obtenidos, las capacidades profesionales logradas y el nivel de la titulación en el sistema español de educación superior, con el fin de facilitar su reconocimiento y promover la movilidad de estudiantes y titulados dentro del espacio europeo de educación superior (EEES).

La validez en otros países de los títulos universitarios oficiales expedidos por la UOC vendrá determinada en cada caso por las leyes de educación de cada país.

Consulta más detalles sobre:

+ [Homologación](#)

+ [Legalización](#)

4a



LA CUARTA UNIVERSIDAD ESPAÑOLA DE MENOS DE 50 AÑOS



Calidad de la titulación

La calidad de este programa está avalada por la [AQU](#) (Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya) la cual asegura el rigor y el cumplimiento de los estándares exigidos en el [FEES](#).

+ [Calidad de la titulación](#)

Acreditación de calidad AQU

[Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya](#)



AQU Catalunya está inscrita en EQAR

Aprende con:



Plan de estudios

60

ECTS

30

ECTS

Optativa

18

ECTS

Obligatoria

12

ECTS

Trabajo final

Asignaturas del programa

Consulta los detalles de las asignaturas que te interese cursar para adaptar los estudios a tu ritmo, según la disponibilidad y los requisitos de matrícula de cada asignatura y el tiempo de dedicación por el que hayas optado.

Carga lectiva

Para obtener la titulación de máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos el estudiantado tiene que superar 60 créditos ECTS.

Para completar el Máster universitario en Diseño y programación de videojuegos, el estudiante debe cursar 3 materias obligatorias, 5 materias optativas y el Trabajo final de máster, de 12 ECTS.

El máster ofrece la posibilidad de intensificar el perfil profesional del estudiantado cursando una de las dos especialidades siguientes:

- Diseño y experiencias de juego
- Programación avanzada

El número de créditos ECTS por asignatura es una estimación del tiempo que un estudiante puede invertir para adquirir las competencias asociadas a la asignatura. Un crédito ECTS equivale aproximadamente a 25 horas de trabajo del estudiante.

Trabajo final de máster

Los estudios de máster acaban con la elaboración de un trabajo final. En el máster de Desarrollo y Programación de Videojuegos el trabajo final tiene 12 créditos ECTS.

El trabajo final consiste en la realización de un proyecto individual de síntesis de los conocimientos adquiridos en otras asignaturas del máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos. Es una asignatura que el estudiantado tiene que cursar para finalizar el programa y está orientada a la evaluación de las competencias asociadas al título. Por ello, para matricularse de esta asignatura se tiene que haber superado un número determinado de créditos del programa.

En el MU de Diseño y Programación de Videojuegos se ofrece la posibilidad de llevar a cabo un trabajo final en el ámbito del desarrollo de videojuegos con la realización de un proyecto personal, consistente en un videojuego totalmente funcional, dentro de la temática o el género elegido por el mismo estudiantado. La tutoría académica de la UOC tiene un papel clave en la orientación, la información y la gestión del proceso de selección de los trabajos finales.

El trabajo final es individual y se lleva a cabo con la tutorización y la guía del director del trabajo, que acompaña al estudiante para que pueda realizarlo con éxito. El director del trabajo final es el encargado de orientar al estudiante, realizar el seguimiento del proyecto y asesorarlo en cada uno de estos aspectos: conceptualización, fundamentación, metodología, redacción de los resultados y defensa.

El trabajo final concluye con una defensa, en la que el estudiante tiene que realizar una exposición del trabajo delante de una comisión de evaluación formada por tres miembros, que lo evalúan.

La calificación del trabajo final consta de tres partes: 1) el seguimiento y la elaboración; 2) la memoria, producto, proyecto o estudio final realizado; y 3) la defensa.

Para más información sobre la docencia y el proceso de solicitud, hay que consultar el plan docente, en la *Secretaría* del Campus, una vez se haya solicitado el acceso al programa.

[+ Consulta más detalles sobre los trabajos finales](#)

Recursos de aprendizaje

Los recursos de aprendizaje de este máster se ponen a disposición del estudiantado desde las aulas del programa. Se proporcionan materiales didácticos en varios formatos, así como software de desarrollo y herramientas complementarias en soporte digital para llevar a cabo las prácticas y las actividades de evaluación.

Todas las asignaturas de programación del primer año (semestres 1 y 2) se basan en el motor comercial Unity. Se usa la versión personal.

Adicionalmente, en la biblioteca se encuentra una bibliografía con material de apoyo para ayudar al estudiantado a programar y diseñar su propio videojuego. En dicho espacio se pueden consultar los principales motores de videojuegos, como Unity, obtener nociones básicas de lenguajes de programación, (C++, C# i LUA), acceder a bancos de recursos gráficos y sonoros, y encontrar plataformas en las que publicar los proyectos.

Duración

El máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos tiene una duración mínima estimada de un año académico, distribuido en dos semestres, con una carga total de 60 créditos ECTS.

Aun así, la flexibilidad de la normativa académica de la UOC permite que cada persona pueda ajustar la duración y el ritmo de los estudios a sus posibilidades de dedicación y a su disponibilidad de tiempo.

De este modo, el estudiantado puede decidir cada cuatrimestre las asignaturas que quiere cursar. Para ello, en el momento de matricularse, la UOC pone a disposición del estudiantado una acción tutorial que le proporcionará asistencia directa y el asesoramiento necesario.

Complementos de formación

Con el objetivo de compensar las posibles deficiencias formativas, el estudiantado que no sea titulado del área de Informática, Multimedia o Telecomunicación del ámbito de conocimiento de Ingeniería informática y de sistemas tendrá que cursar hasta un máximo de 12 ECTS de complementos formativos. La valoración de los complementos que tendrá que cursar se realizará, mediante una evaluación por parte de la Comisión de Admisión del programa, de las competencias previas y la experiencia profesional de cada estudiante durante el periodo de incorporación, antes de matricularse.

Las asignaturas previstas a estos efectos son las siguientes:

- Fundamentos de programación (6 ECTS)
- Diseño y programación orientada a objetos (6 ECTS)

Si fuera el caso, la realización de los complementos formativos (una o las dos asignaturas) es obligatoria para obtener la titulación.

En algunos casos, el tutor o tutora facilitará una prueba de nivel para poder valorar el nivel de programación y la necesidad de cursar Fundamentos de programación y/o Diseño y programación orientada a objeto.

Reconocimiento de créditos

Reconocimiento de créditos

En el MU de Diseño y Programación de Videojuegos se reconocerán asignaturas de los estudios previos del Posgrado de Videojuegos y del Máster de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UOC.

Evaluación de estudios previos

La Evaluación de Estudios Previos (EEP) es el trámite que deben solicitar el estudiantado que quiera convalidar los estudios que hayan cursado en esta universidad o en cualquier otra.

La EEP no es un trámite obligatorio. Para la solicitud de EEP sólo se considera válido el último expediente adaptado.

El resultado de la evaluación de estudios previos tiene validez siempre que se tenga expediente abierto en la UOC. En el caso de los estudiantes de nueva incorporación, tendrá validez si se matriculan el semestre inmediatamente posterior a la demanda del trámite. En caso contrario, la EEP caducará y se deberá realizar el trámite de nuevo.

La evaluación de estudios previos, la realiza una comisión presidida por el vicerrector de Profesorado y Ordenación Académica e integrada por los directores de los programas de la UOC. Actúa de secretario el responsable del trámite de la Secretaría. Las funciones de esta comisión son la evaluación y la propuesta de convalidaciones, adaptaciones y reconocimiento de créditos de libre elección.

Reconocimiento académico de la experiencia profesional

La UOC ofrece la posibilidad de reconocer algunas asignaturas o prácticas en función de la experiencia profesional demostrada. Para conseguirlo es necesario solicitar el Reconocimiento académico de la experiencia profesional (RAEP), un trámite en el que es necesario acreditar documentalmente este bagaje profesional.

De esta manera se pueden convalidar hasta el 15% de los créditos de la titulación.

✚ [Consulta las convalidaciones RAEP](#)

Profesorado

Dirección de estudios

Daniel Riera Terrén

Dirección de programa

Joan Arnedo Moreno

Profesorado

Carles Ventura Royo

Daniel Aranda Juarez

David Garcia Solorzano

David Merino Arranz

Joan Arnedo Moreno

Joan Soler Adillon

Maria Jesús Marco Galindo

Pierre Bourdin Kreitz

Susanna Tesconi

Xavier Baró Solé

Colaboradores

Carles Pairoto Gavalda

Domna Banakou

Ester Arroyo Garriguez

Ferran Carbonell Pous

Gerard Escudero Bakx

Heliodoro Tejedor Navarro

Jordi Duch Gavalda

Jorge Arnal Montoya

Olga Cid

Salidas profesionales

Las principales salidas profesionales del máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos están vinculadas a los siguientes perfiles de la industria (según la definición del **Libro blanco del desarrollo español de videojuegos**), ya sea como desarrollador independiente o en un estudio:

- Game Design (o diseño de juego)
- Programación (tecnología)
- Programación (Lógica & juego)



Empleabilidad

La empleabilidad de nuestros estudiantes es clave para el éxito de la UOC. Identificamos las competencias clave que demanda el mercado laboral y las incluimos en los planes de estudios. También te empoderamos para que seas tú quien decida y gestione tu carrera

Objetivos

Dado que este programa se centra sobre todo en los perfiles de diseño de videojuegos (*video game designer*) y de desarrollo de software (*video game programmer* y *lead programmer*), los objetivos de aprendizaje pueden resumirse en los siguientes:

- Saber cómo llevar a cabo el diseño de experiencias de juego e interfaces.
- Aprender a desarrollar juegos con la ayuda del motor de creación Unity.
- Aprender a desarrollar juegos a partir de distintas bibliotecas gráficas.

Para cada uno de los perfiles mencionados existe un itinerario específico dentro del máster (véase el programa académico). En cualquier caso, la parte de programación siempre tendrá un papel relevante.

Perfiles

El máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos se dirige a las personas que poseen un título vinculado a los grados de tecnologías de la información en los que se han desarrollado competencias de programación o desarrollo de software, y desean especializarse en el campo de la creación de videojuegos, en su vertiente más técnica.

El programa forma a profesionales en los campos en los que se proyecta una mayor demanda, según el *Libro blanco del desarrollo de videojuegos en España*, como los de programador (*Programmer*) y diseñador de juegos (*Game Designer*). Estos roles serán capaces de integrarse en equipos multidisciplinares, aspecto clave en el campo de los videojuegos, ya sea en el contexto de una gran empresa o en un estudio independiente (*indie*).

El plan de estudios del máster se ha desarrollado para formar en competencias técnicas, especialmente vinculadas al campo del diseño de juegos y la programación, con un gran nivel de optatividad, a fin de poder elegir el campo en el que el estudiantado desee especializarse (por ejemplo, IA, multijugador). La visión puramente artística tiene un papel secundario. A partir de ahí, es posible configurar dos especialidades claramente diferenciadas, que dan mayor o menor peso a la parte de diseño del juego o de programación: a) Diseño de experiencias de juego y b) Programación avanzada.

Por las características de las competencias que se desarrollan, el máster se centra casi exclusivamente en la orientación por proyectos y ofrece especial relevancia a la creación de un portafolio personal que sirva para mostrar la adquisición de dichas competencias y como carta de presentación en el mundo profesional.

Competencias

Competencias generales:

- Analizar y sintetizar la estructura de un sistema.
- Seleccionar, aplicar e integrar los conocimientos técnicos y científicos adecuados para resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos.
- Actuar con iniciativa y desenvolverse de manera eficaz en un entorno de trabajo colaborativo interdisciplinar.
- Evaluar y tomar las decisiones más adecuadas en cuanto al uso de herramientas y técnicas.
- Buscar, gestionar y utilizar de manera efectiva la información asociada al proceso de análisis y adaptación de nuevas soluciones tecnológicas.
- Aplicar el pensamiento creativo para generar soluciones disruptivas en diferentes contextos.

Competencias transversales:

- Evaluar las competencias profesionales propias con el propósito de una actualización
- continúa en el uso y la aplicación de las tecnologías de la información en entornos futuros.
- Expresarse de forma oral y escrita en inglés, y comprender textos académicos y profesionales complejos en el ámbito de las TIC.

Competencias específicas:

- Analizar, interpretar y construir de manera efectiva la documentación técnica asociada al proceso de diseño y a la programación de un videojuego.
- Comprender y aplicar las técnicas necesarias para el manejo y la personalización de herramientas o motores de programación de videojuegos a partir del análisis de los avances tecnológicos del momento.
- Diseñar y construir cada uno de los componentes de software de un videojuego, teniendo en cuenta criterios de calidad y diseño.
- Comprender el contexto y los principios del diseño interno de un videojuego con el fin de satisfacer las necesidades del usuario final.
- Desarrollar la tecnología de comunicaciones y interfaces necesaria para realizar videojuegos que se comporten de manera efectiva y eficiente.
- Comprender y utilizar las técnicas de programación para gráficos por ordenador y representación de elementos visuales en 2D o 3D.
- Analizar y desarrollar la arquitectura interna de un videojuego mediante el dominio de la programación de dispositivos y motores.
- Comprender y emplear los principios físicos y matemáticos necesarios para controlar el comportamiento de los elementos de un videojuego.
- Analizar y emplear los criterios de experiencia de usuario más adecuados para garantizar la interacción persona ordenador de manera efectiva.
- Implantar la tecnología necesaria para integrar contenidos digitales de acuerdo con sus baremos de calidad.

25 años de experiencia de e-learning

El año 1995, la UOC se convirtió en la **primera universidad en línea del mundo**. 25 años después, seguimos siendo pioneros en e-learning.

El **eLearning Innovation Center** hace evolucionar el modelo de aprendizaje para garantizar una formación de calidad, única, conectada y en red.

Requisitos de acceso

Requisitos académicos

Para acceder a estudios oficiales de máster, hay que estar en disposición de un título universitario oficial. Consulta la información correspondiente y la documentación que debes entregar, en función de donde hayas realizado estos estudios:

- [He cursado estudios oficiales universitarios en el Estado español.](#)
- [He cursado estudios oficiales universitarios en un país de la Unión Europea.](#)
- [He cursado estudios universitarios oficiales en Latinoamérica u otros países de fuera de la Unión Europea.](#)



Para más información, solicita el acceso y contacta con tu tutor

Criterios de admisión

No existen criterios específicos de admisión para el estudiantado [con titulación en el ámbito de Informática, Multimedia y Telecomunicación] procedentes de:

- Grados, licenciaturas, ingenierías técnicas, relacionados con el ámbito de la Ingeniería Informática;
- Grados, licenciaturas, ingenierías técnicas, relacionados con el ámbito de la Ingeniería de Telecomunicaciones;
- Grados del ámbito de Multimedia.

También podrán aceptarse otras titulaciones afines o equivalentes según la valoración de la Comisión de Titulación. En el momento de formalizar el acceso, se pedirá al estudiantado que acredite su competencia en el campo de la programación, o que realice créditos de formación compensatorios, siempre antes de ingresar en el máster. En el caso de que no tenga conocimientos previos de programación, deberá cursar hasta un máximo de 12 créditos ECTS de complementos formativos.

Además, se recomienda un nivel de competencia en lengua extranjera (inglés) equivalente al B2 del Marco común europeo de referencia para las lenguas, y una competencia a nivel de usuario en el uso de tecnologías de la información y la comunicación.

Perfiles de ingreso recomendados

Para cursar el máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos es recomendable haber realizado alguno de los estudios que se detallan a continuación:

- Grados, licenciaturas, ingenierías técnicas, relacionados con el ámbito de la Ingeniería Informática;
- Grados, licenciaturas, ingenierías técnicas, relacionados con el ámbito de la Ingeniería de Telecomunicaciones;
- Grados del ámbito de Multimedia.

Para titulaciones afines de la rama de la Ingeniería y la Arquitectura o Ciencias, se recomienda un nivel de competencia mínima en programación. En el caso de no disponer de estos conocimientos, el estudiantado deberá realizar hasta un máximo de 12 ECTS de complementos de formación:

- Fundamentos de programación (6 créditos)
- Diseño y programación orientados a objetos (6 créditos)

La acreditación de competencias en programación se basará en el reconocimiento de estos 12 créditos ECTS de formación compensatoria.

Estas asignaturas pueden ser reconocidas por medio de las dos vías que se indican a continuación, que no son mutuamente excluyentes. La decisión del reconocimiento la tomará la Comisión de Admisión.

- Mediante el sistema de reconocimiento académico a partir de su titulación de origen.
- Mediante el sistema de reconocimiento de la experiencia profesional establecido por el grado de Informática de la UOC. Los apartados asociados exclusivamente a estas asignaturas se resumen en la siguiente tabla:

Perfil profesional

Desarrollo de software utilizando lenguajes imperativos

Desarrollo experto de software utilizando lenguajes imperativos

Desarrollo o diseño UML de software utilizando lenguajes orientados a objetos (OO)

El estudiantado que cumpla el reconocimiento de los 12 créditos podrá acceder directamente al máster. En caso contrario, deberá cursar las asignaturas que le falten en complementos de formación, y siempre antes de realizar el máster.

Conocimientos previos

Se recomienda un nivel de competencia en lengua inglesa equivalente al B2 del Marco común europeo de referencia para las lenguas, y una competencia a nivel de usuario en el uso de tecnologías de la información y la comunicación.

Precios para estudiantes de la Unión Europea

Concepto	Precio
Precio por crédito	35,76 €/cr*
Precio por crédito herramientas y recursos para el aprendizaje	15,16 €/cr*
Precio por crédito de asignaturas convalidadas	7,15 €/cr*

* Precios vigentes en el momento de formalizar la matrícula. Sujetos a revisión anual.

Precios para estudiantes de fuera de la Unión Europea

El precio orientativo indicado en la tabla está calculado en base a un máster universitario de 60 créditos. El precio final de la matrícula será el resultante de su formalización efectiva.

Duración	Precio orientativo	Pago a plazos
A tiempo completo (1 año)	4.965 €	Hasta 9 cuotas
A tiempo parcial (2 años)	5.500 €	Hasta 17 cuotas
A tu ritmo. Matrícula semestral sin mínimo de asignaturas		

Más información:

- [Detalle de precios](#)
- [Becas, ayudas y descuentos](#)

Cómo matricularse

Estos son los pasos que debes seguir si quieres empezar unos estudios oficiales en la UOC. Si ya has empezado estudios con nosotros y quieres continuarlos, debes dirigirte al espacio Trámites del Campus Virtual.

1 Solicita el acceso

Solicitud de acceso

La solicitud de acceso es un trámite gratuito y sin compromiso que te proporcionará un nombre de usuario y una contraseña que te permitirán entrar en el Campus Virtual de la UOC, desde donde podrás:

1. Contactar con tutoría, que te asesorarán y orientarán en la elección de asignaturas.
2. Consultar en el espacio *Trámites* del Campus la información relativa a convalidaciones, el detalle de los precios de la matrícula, la solicitud de becas...
3. Formalizar una propuesta de matrícula, que el tutoría analizará para que con su apoyo puedas matricularte en línea.

Requisitos de acceso

Antes de solicitar el acceso, comprueba que cumples los requisitos necesarios para el programa al que quieres acceder.

Formulario de acceso

En el formulario de acceso debes registrar tus datos personales y el nivel de estudios conseguido.

Documentación de acceso

Encontrarás detallada la documentación que necesitas cuando solicites el acceso y puedas consultar en el espacio *Trámites* del Campus.

Tendrás que mandar esta documentación en el plazo de los diez días siguientes a la formalización de la matrícula.

2 Accede al Campus y contacta con tutoría

Campus virtual

Una vez solicitado el acceso, recibirás un nombre de usuario y una contraseña que te permitirán acceder al Campus Virtual, donde encontrarás toda la información y los recursos que te pueden ser necesarios.

Tutoría

Una vez en el Campus Virtual, tendrás acceso al apoyo permanente de la tutora o tutor, que te asesorará y orientará en la elección de asignaturas, de acuerdo con tu bagaje académico previo, tus intereses y el tiempo de que dispones.

Espacio de trámites

El Campus dispone de un espacio de trámites, donde podrás consultar y gestionar todas las cuestiones de carácter académico, como por ejemplo matricularte, consultar las formas de pago y los descuentos disponibles, pedir una beca o convalidar los estudios anteriores.

3 Formaliza una propuesta de matrícula

Desde el Campus Virtual podrás hacer una propuesta de matrícula habiendo elegido las asignaturas que quieres cursar durante el semestre, que tutoría analizará para que puedas acabar matriculándote con su asesoramiento. Se trata de un paso previo antes de formalizar la matrícula.

4 Matricúlate

Una vez tutoría haya validado tu propuesta de matrícula, podrás formalizarla, para lo que tendrás que escoger la forma de pago que prefieras entre las que están disponibles. En caso de que puedas disfrutar de alguno de los descuentos contemplados en el Decreto de precios, deberás presentar la documentación correspondiente siguiendo las indicaciones del Campus Virtual.

Recuerda que, una vez te hayas matriculado, tendrás diez días para hacer llegar la documentación de acceso.

A partir de la formalización de la matrícula, dispones de catorce días para ejercer tu derecho de desistimiento de matrícula.

¿Cuándo te puedes matricular?

En la UOC te puedes matricular en dos momentos diferentes del año. Elige la opción que mejor se adapte a tus necesidades. Consulta el plazo de matriculación y el inicio de curso en la página de los estudios que te interesen cursar.



Matriculación a partir de **abril**

Para los másters que inician docencia en los meses de **septiembre** y **octubre**



Matriculación a partir de **noviembre**

Para los másters que inician docencia en los meses de **febrero** y **marzo**



104.500 graduados y graduadas



90 % de estudiantes que estudian y trabajan



84 % volvería a escoger la UOC

Descuentos

Descuento por matrícula anticipada

Para facilitar la incorporación y asesoramiento al estudiantado, las matrículas efectuadas hasta el 15 de diciembre tendrán un descuento en concepto de matrícula anticipada del 20 % sobre los precios de "Recursos para el aprendizaje" y "Servicios de apoyo al aprendizaje". En una primera matrícula semestral estándar este descuento puede representar hasta un 8 % del precio total de la matrícula.

Descuentos para colectivos

Familia numerosa

El estudiantado beneficiario del título de familia numerosa reconocido por el Estado español tiene derecho a los siguientes descuentos, en función de la categoría:

- Familias numerosas de categoría especial: exención total de los precios de los servicios académicos de carácter docente (créditos de la matrícula) y de la gestión del expediente del precio fijado por el Decreto de precios de la Generalitat de Cataluña.
- Familias numerosas de categoría general: bonificación del 50 % de los servicios académicos de carácter docente (créditos de la matrícula) y de la gestión del expediente del precio fijado por el Decreto de precios de la Generalitat de Cataluña.

El estudiantado beneficiario del título de familia numerosa reconocido por el resto de países tiene derecho a los siguientes descuentos, en función de la categoría:

- Familias numerosas de categoría especial: descuento del 15 % sobre los precios de los recursos para el aprendizaje y los servicios de apoyo al aprendizaje.
- Familias numerosas de categoría general: descuento del 7,5 % sobre los precios de los recursos para el aprendizaje y los servicios de apoyo al aprendizaje.

Personas con discapacidad

El estudiantado con un grado de discapacidad igual o superior al 33 % reconocido por el Estado español tiene derecho a la exención total de los precios de los servicios académicos de carácter docente (créditos de la matrícula) y de la gestión del expediente del precio fijado por el Decreto de precios de la Generalitat de Cataluña.

El estudiantado con un grado de discapacidad equivalente reconocido por el organismo competente de cualquier otro país tiene derecho a un descuento del 15 % sobre los precios de los recursos para el aprendizaje y los servicios de apoyo al aprendizaje.

En caso de que la discapacidad sea reconocida de forma retroactiva, puedes presentar la documentación en el plazo máximo de 15 días naturales desde el momento en el que se reconozca oficialmente.

Igualmente, según el [Decreto 822/202](#), del 28 de septiembre, el estudiantado que acredite una discapacidad igual o superior al 33% tiene una reserva de un 5 % de las plazas de grado y máster universitario. Si es vuestro caso y os queréis matricular de un **programa con plazas limitadas** que ya se han agotado y no tiene proceso de admisión, podéis hacernos la consulta a través de [este formulario](#).

Víctimas de actos terroristas

El estudiantado (o sus hijos, hijas o cónyuges) con reconocimiento como víctimas de actos terroristas por el organismo competente en el Estado español tiene derecho a la exención total de los precios de los servicios académicos de carácter docente (créditos de la matrícula) y de la gestión del expediente del precio fijado por el Decreto de precios de la Generalitat de Cataluña.

El estudiantado (o sus hijos, hijas o cónyuges) con reconocimiento como víctimas de actos terroristas por el organismo competente en cualquier otro país tiene derecho a un descuento del 15 % sobre los precios de los recursos para el aprendizaje y los servicios de apoyo al aprendizaje.

Víctimas de violencia machista en el ámbito de la pareja

El estudiantado (y sus hijos o hijas dependientes) con reconocimiento como víctimas de violencia machista en el ámbito de la pareja por el organismo competente en el Estado español tiene derecho a la exención total de los precios de los servicios académicos de carácter docente (créditos de la matrícula) y de la gestión del expediente del precio fijado por el Decreto de precios de la Generalitat de Cataluña.

El estudiantado (y sus hijos o hijas dependientes) con reconocimiento como víctimas de violencia machista en el ámbito de la pareja por el organismo competente en cualquier otro país tiene derecho a un descuento del 15 % sobre los precios de los recursos para el aprendizaje y los servicios de apoyo al aprendizaje.

Víctimas de violencia machista fuera del ámbito de la pareja

El estudiantado de grado, máster universitario o doctorado víctimas de violencia machista fuera del ámbito de la pareja puede disfrutar de una exención del pago del precio de los servicios académicos de carácter docente (los créditos de matrícula) y de la tasa de gestión del expediente y la matrícula durante el curso 2023-2024.

Solo puedes optar a esta exención si resides o trabajas en Cataluña.

Beneficiarios de la prestación del ingreso mínimo vital

Los estudiantes beneficiarios del ingreso mínimo vital quedan exentos del pago del precio de los servicios académicos de carácter docente (créditos de matrícula) y de la tasa de gestión del expediente y la matrícula.

Asignaturas convalidadas

El estudiantado que haya obtenido la convalidación, la adaptación o el reconocimiento de créditos por razón de estudios o actividades llevadas a cabo en cualquier centro universitario tiene un descuento del 80 % del precio de crédito.

Matrícula de honor o premio extraordinario en el bachillerato o Ciclo Formativo de Grado Superior

El estudiantado con matrícula de honor o premio extraordinario en el bachillerato o Ciclo Formativo de Grado Superior que se matricule para cursar enseñanzas universitarias oficiales en centros docentes sostenidos con fondos públicos tiene derecho a la exención total del precio de los servicios académicos de carácter docente durante su primer año académico. El descuento por matrícula de honor o premio extraordinario en el bachillerato solo puede pedirse la primera vez que los estudiantes se matriculen de unos estudios universitarios.

Comunidad UOC Alumni

El estudiantado que forme parte de la comunidad Alumni tiene derecho a un descuento sobre los servicios de apoyo al aprendizaje y los recursos para el aprendizaje.

Este descuento no es compatible con los destinados a empresas. Benefíciate del que te sea más provechoso.

- **UOC Alumni: 10 % de descuento**

Puedes disfrutar de este descuento si has obtenido un título oficial (de grado, licenciatura, diplomatura, ingeniería o máster universitario) o un máster o posgrado propio en la UOC.

Si puedes acogerte a este descuento, en el momento de hacer la matrícula debes indicar un código en el apartado «Condiciones». Puedes encontrar los códigos de descuento en la web de Alumni.

Si, además de poder optar a este descuento, te matriculas durante el periodo de matrícula anticipada, en primer lugar, se aplicará el descuento de matrícula anticipada, y sobre el importe resultante, el otro descuento.

Descuentos para empresas

La UOC ofrece descuentos a las empresas que participan y apoyan la formación de sus profesionales, previo acuerdo con la UOC.

Profesionales con vínculos a toda empresa o institución que mantenga un acuerdo de colaboración con la UOC pueden beneficiarse de ventajas y descuentos en el coste de las matrículas de los programas formativos del catálogo de la UOC.

Estos descuentos no son compatibles con los destinados a UOC Alumni. Benefíciate del que te sea más provechoso.

+ [Consulta las condiciones de los descuentos para empresas](#)

Programa UOC de acompañamiento al deportista de competición

Los estudiantes considerados deportistas de competición, tienen derecho a un descuento sobre el importe de la matrícula.

+ [Consulta la información del programa](#)

Becas

Estas becas están dirigidas a personas que quieran cursar titulaciones oficiales. De esta forma, se garantiza la igualdad de oportunidades para acceder a estudios superiores.

Existe una amplia oferta de becas para los estudiantes de la UOC. Su finalidad es poner al alcance de todo el mundo un gran futuro profesional.

- **Becas del Ministerio de Educación del Estado Español:** para estudiantes de nacionalidad española que cursen titulaciones oficiales.

[Consulta las becas disponibles](#)

Seguro de matrícula gratuito

La UOC ofrece, por defecto, un **seguro de matrícula gratuito** al estudiantado que curse unos estudios de duración mínima de un semestre y que residan en el Estado español (es decir, a quienes en el DNI o NIE tenga una dirección española). De este modo, si después de matricularos os encontráis en una situación prevista por el seguro, la Universidad os ayudará a continuar con vuestros estudios.

El seguro cubre al estudiantado de grados, másteres universitarios, especializaciones, posgrados y másteres propios, Asignaturas para cursar libremente y del Centro de Idiomas Modernos, diplomaturas, ingenierías y licenciaturas.

+ [Consulta el seguro gratuito de paro o enfermedad para continuar estudiando](#)

Incremento por segundas matrículas y siguientes

El estudiantado que no supere una asignatura y se matriculan por segunda vez tiene un incremento en el precio del crédito. Este incremento es el resultado de multiplicar por 1,2 el precio del crédito público.

En el caso de matricularse por tercera vez en una asignatura, hay que multiplicar el precio del crédito por 2,6. A partir de la cuarta matrícula, el precio de crédito se multiplica por 3,6.

Este recargo no aplica a las matrículas del grado de Traducción, interpretación y lenguas aplicadas (UOC-UVic).

Incremento para estudiantado con nacionalidad de fuera de la Unión Europea

El estudiantado de nacionalidad de fuera de la Unión Europea, países con régimen comunitario o fuera de Andorra, que no tenga concedida la residencia en el Estado español tendrá un incremento del 45% en el precio final de la matrícula.

Formas de pago exclusivas para residentes en el Estado español

Pago fraccionado UOC

La UOC pone a vuestra disposición la posibilidad de fraccionar en cuotas el pago de vuestra matrícula. Con esta opción, se abona una cuota inicial del importe total de la matrícula mediante tarjeta en línea, y el resto se cobra por **domiciliación bancaria** (residentes en el Estado español) o **domiciliación en tarjeta** (residentes fuera del territorio español) en cinco cuotas como máximo en función de la fecha de matriculación.

Esta forma de pago tiene un **importe por gestión de 28,20 euros** y solo es válida para **matrículas superiores a 300 euros**.

Para los nuevos estudiantes de grados y másters, la primera cuota será del 10 % del importe.

Fechas aproximadas del pago de las cuotas, en función de la fecha de matrícula. Consulta la tabla de fraccionamientos.

Primer Semestre

1er pago	1a semana de septiembre	1a semana de octubre	1a semana de noviembre	1a semana de diciembre
Con tarjeta en el momento de hacer la matrícula	2a cuota	3a cuota	4a cuota	5a cuota

Las fechas de pago son aproximadas. El número de cuotas está determinado por la fecha de matriculación: a medida que avanza el periodo de matrícula, el número de cuotas disminuye.

Segundo semestre

1er pago	1a semana de febrero	1a semana de marzo	1a semana de abril	1a semana de mayo
Con tarjeta en el momento de hacer la matrícula	2a cuota	3a cuota	4a cuota	5a cuota

Las fechas de pago son aproximadas. El número de cuotas está determinado por la fecha de matriculación: a medida que avanza el periodo de matrícula, el número de cuotas disminuye.

Pago en línea con tarjeta de crédito o de débito

Pago con una tarjeta de crédito o de débito de cualquier entidad financiera mediante el TPVV (terminal de punto de venta virtual), al que accederéis directamente desde el Campus en el momento en el que os matriculéis.

Pago fraccionado con el préstamo de interés cero CaixaBank (solo disponible para estudiantado de nacionalidad española o de otro país miembro de la Unión Europea)

Los clientes de CaixaBank tenéis la posibilidad de fraccionar en cuotas el pago de la matrícula (entre tres y siete cuotas según la formalización). Durante el proceso de matriculación se enlazará con el servicio de Línea Abierta y se contratará un préstamo de coste cero (comisión por apertura 0 %, comisión de estudio 0 %, comisión de amortización 0 % y tipo de interés 0 %).

Esta forma de pago únicamente está disponible si:

- Sois clientes de CaixaBank y tenéis activado el servicio de Línea Abierta.
- Tenéis más de dieciocho años, nacionalidad española y o de otro país miembro de la UE y residís en el Estado español.
- El importe de cada cuota supera los 30 euros.

Pago fraccionado - AGAUR

La Agencia de Gestión de Ayudas Universitarias y de Investigación (AGAUR) ofrece un programa de ayudas en formato de crédito para el pago fraccionado por mensualidades de la matrícula universitaria. Podéis consultar las condiciones y los plazos para este curso en la [web de AGAUR](#).

Formas de pago exclusivas para residentes en el extranjero

Pago fraccionado UOC

La UOC pone a vuestra disposición la posibilidad de fraccionar en cuotas el pago de vuestra matrícula. Con esta opción, se abona una cuota inicial del importe total de la matrícula mediante tarjeta en línea, y el resto se cobra por **domiciliación bancaria** (en caso de tener cuenta bancaria SEPA) o **domiciliación en tarjeta** (en caso de no tener cuenta bancaria SEPA) en cinco cuotas como máximo en función de la fecha de matriculación. Consulta [aquí](#) si tu entidad bancaria dispone de cuenta SEPA.

Esta forma de pago tiene un **importe por gestión de 28,20 euros** y sólo es válida para **matrículas superiores a 300 euros**.

Para los nuevos estudiantes de grados y másters, la primera cuota será del 10 % del importe.

Fechas aproximadas del pago de las cuotas, en función de la fecha de matrícula. Consulta la tabla de fraccionamientos.

Primer Semestre

1er pago	1a semana de septiembre	1a semana de octubre	1a semana de noviembre	1a semana de diciembre
-----------------	--------------------------------	-----------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Con tarjeta en el momento de hacer la matrícula	2a cuota	3a cuota	4a cuota	5a cuota
---	----------	----------	----------	----------

Las fechas de pago son aproximadas. El número de cuotas está determinado por la fecha de matriculación: a medida que avanza el periodo de matrícula, el número de cuotas disminuye.

Segundo semestre

1er pago	1a semana de febrero	1a semana de marzo	1a semana de abril	1a semana de mayo
-----------------	-----------------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------------

Con tarjeta en el momento de hacer la matrícula	2a cuota	3a cuota	4a cuota	5a cuota
---	----------	----------	----------	----------

Las fechas de pago son aproximadas. El número de cuotas está determinado por la fecha de matriculación: a medida que avanza el periodo de matrícula, el número de cuotas disminuye.

Para los residentes en Colombia interesados en esta forma de pago y que no disponéis de una tarjeta de crédito, os informamos de que la entidad Bancolombia ofrece la [Tarjeta Virtual e-Prepago](#). Para solicitarla, es necesario disponer de una cuenta de ahorros o corriente en esta entidad.

Pago en línea con tarjeta de crédito o de débito

Pago con una tarjeta de crédito o de débito de cualquier entidad financiera mediante el TPVV (terminal de punto de venta virtual), al que accederéis directamente desde el Campus en el momento en el que os matriculéis.

Pago por transferencia (solo disponible para estudiantado residente en el extranjero)

El estudiantado residente fuera del Estado español puede hacer una transferencia del importe total de la matrícula en euros. Los datos para hacer efectivo el pago de la matrícula son:

Si hacéis la docencia en catalán:

- Banco: CaixaBank
- Dirección: Avda. Diagonal, 647 08028 Barcelona España
- Swift: CAIX ES BB
- IBAN: ES02-2100-3648-98-2200022920

Si hacéis la docencia en español:

- Bank: BANCO SANTANDER CENTRAL HISPANO
- Address: Passeig de Gràcia, 5 08007 BARCELONA - SPAIN
- Swift: BSCHEMMXXX
- IBAN: ES98-0049-1806-9726-1188-9588

Una vez hecho el pago, se tendrá que enviar el comprobante.

UOC

Consulta la oferta formativa de la UOC uoc.edu/es/estudios

 Universitat Oberta
de Catalunya