

Máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos

Máster universitario Online de Diseño y Programación de Videojuegos

Inicio
18 feb 2026 **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**

Presentación

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.

¿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 expediten 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](#)

Entre los mejores másteres de España.

Según el ranking de másteres en línea de *El Mundo*.



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 [EEES](#).

[+ 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.

Tipología

Asignaturas obligatorias	Créditos
Game Design	6
Programación de videojuegos 2D	6
Programación de videojuegos 3D	6
Asignaturas optativas	Créditos
Diseño de experiencia de usuario e interfaces	6
Efectos visuales y sonoros	6
Inteligencia artificial para videojuegos	6
Juegos multijugador	6
Media para videojuegos	6
Modding y creación de niveles	6
Motores gráficos	6
Programación gráfica	6
Trabajo final	Créditos
Trabajo final	12

Primera matrícula

Si te matriculas por primera vez del Máster Universitario en Diseño y Programación de Videojuegos, te recomendamos matricularte de uno o de parte de uno de los siguientes paquetes de asignaturas:

Asignaturas Paquete 1- Si tienes conocimientos de programación	Créditos
Programación de videojuegos 2D	6
Game design	6
Asignaturas Paquete 2 - Si no tienes conocimientos de programación	Créditos
Fundamentos de programación	6
Game design	6

Semestres

Semestre 1	Créditos
Game design	6
Programación de videojuegos 2D	6
Optativa 1	6
Semestre 2	Créditos
Programación de videojuegos 3D	6
Optativa 2	6
Optativa 3	6
Semestre 3	Créditos
Optativa 4	6
Optativa 5	6
Semestre 4	Créditos
Trabajo final de máster	12

Perfil de optatividad

Especialidad 1 Programación avanzada	Créditos
Efectos visuales y sonoros	6
Motores gráficos	6
Programación gráfica	6
Especialidad 2 Creación de experiencias de juego	Crédito s
Diseño de experiencia de usuario e interfaces	6
Media para videojuegos	6
Modding y creación de niveles	6

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:

- Creación de 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.

[+Ejemplos de trabajos finales de videojuegos](#)

[+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 biblioguía 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 solo 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 programa

Joan Arnedo Moreno

Doctor en Arquitectura de Computadores (Universtat Politècnica de Catalunya). Su actividad docente se centra en el campo de los videojuegos, la seguridad informática, las redes y la programación. Su ámbito de investigación gira entorno al estudio de los juegos serios y el juego como una herramienta para el aprendizaje.

Dirección de estudios

Daniel Riera Terrén

Doctor en Ingeniería Informática por la UAB. Director de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación de la UOC. Su actividad docente se centra en la inteligencia artificial, y la modelización, simulación y optimización de sistemas. Su ámbito de investigación gira en torno al desarrollo de algoritmos híbridos (combinando IA, OR y CP) para la resolución de problemas combinatorios, y el diseño de ludificación.

Profesorado

Daniel Aranda Juarez

David Garcia Solorzano

Esther Ibáñez Marcelo

Joan Soler Adillon

Pierre Bourdin Kreitz

Susanna Tesconi

Colaboradores

Carles Pairot 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

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)



Cuestiones técnicas

[Consulta los requisitos informáticos mínimos necesarios para estudiar en la UOC](#)

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 conceptualizar y diseñar experiencias de juego satisfactorias para el jugador.
- Aprender a desarrollar la lógica de un videojuego con la ayuda de distintas herramientas tecnológicas (motores y bibliotecas de videojuegos).

Si bien todos los estudiantes perseguirán ambos objetivos de aprendizaje a lo largo del programa, para cada uno de los perfiles mencionados existe un itinerario específico dentro del máster que permite estudiarlo en mucha más profundidad. En cualquier caso, la parte de programación siempre tiene un papel especialmente 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.

Conocimientos, Habilidades y Competencias

Conocimientos o contenidos (Knowledge)

Al finalizar el máster universitario, el/la estudiante será capaz de:

- K1 - Comprender el papel de los videojuegos en la sociedad y su impacto.
- K2 - Identificar las distintas mecánicas de juego existentes y sus efectos sobre el jugador.
- K3 - Demostrar la comprensión del contexto y los principios del diseño interno de un videojuego con el fin de satisfacer las necesidades del usuario final.
- K4 - Dominar los distintos lenguajes de programación y herramientas (engines) existentes para el desarrollo de videojuegos, así como sus características principales.
- K5 - Clasificar los distintos algoritmos existentes para el desarrollo de la lógica interna de un videojuego.

En el caso de la especialidad de **Programación Avanzada**, la formación recibida permitirá además:

- K6a - Dominar los fundamentos matemáticos y físicos necesarios para el desarrollo de la lógica interna de un videojuego.
- K7a - Comprender las características internas del pipeline de procesado de gráficos y render en un videojuego.
- K8a - Categorizar los distintos subsistemas, o motores internos, necesarios para desplegar funcionalidades de bajo nivel dentro de un videojuego.

En el caso de la especialidad de **Creación de Experiencias de Juego**, la formación recibida permitirá además:

- K6b - Identificar los distintos elementos que se pueden utilizar para crear interfaces de usuario avanzadas, tanto con respecto al software como al hardware, y sus propiedades.
- K7b - Demostrar la comprensión de los distintos mecanismos y estrategias existentes para el diseño de sonido en un videojuego.
- K8b - Dominar los distintos aspectos técnicos asociados al diseño, modelado y representación de figuras y escenarios en un videojuego.

Habilidades o destrezas (Skills)

Al finalizar el máster universitario, el/la estudiante será capaz de:

- S1 - Consultar de manera efectiva diversas fuentes de información en lengua nativa o extranjera (principalmente, inglesa) durante el proceso de desarrollo de un videojuego.
- S2 - Analizar, interpretar y redactar la documentación técnica asociada al proceso de diseño y programación de un videojuego.
- S3 - Considerar y medir el impacto que tiene la introducción de una mecánica de juego específica sobre el jugador de un videojuego.
- S4 - Actuar con espíritu crítico en la revisión de calidad técnica y jugabilidad de un videojuego para ser capaz de hacer propuestas de mejora efectivas y ajustadas a la tecnología disponible.
- S5 - Utilizar con soltura las herramientas asistidas o motores (engines) utilizados popularmente en la industria para el desarrollo de videojuegos (e.g. Unity).
- S6 - Desarrollar y depurar código correcto y eficiente en un lenguaje de programación específico para desarrollar la lógica

de un videojuego, de acuerdo con las especificaciones de la documentación técnica.

En el caso de la especialidad de **Programación Avanzada**, la formación recibida permitirá además:

- S7a - Diseñar y representar un esquema técnico de los motores internos incorporados en la lógica de un videojuego.
- S8a - Aplicar algoritmos que permitan generar efectos gráficos o sonoros sin la necesidad de herramientas asistidas o engines (e.g. Unity).

En el caso de la especialidad de **Creación de Experiencias de Juego**, la formación recibida permitirá además:

- S7b - Utilizar herramientas asistidas o motores (engines) para modelar, animar y controlar la iluminación y los efectos sonoros en los elementos y escenarios en un videojuego.
- S8b - Utilizar herramientas asistidas o motores (engines) para el diseño de niveles de un videojuego, siguiendo unas especificaciones técnicas.

Competencias (Competences)

Al finalizar el máster universitario, el/la estudiante será capaz de:

- C1 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional, y diseñar soluciones para la mejora de estas prácticas.
- C2 - Desarrollar el diseño conceptual de un videojuego en toda su extensión.
- C3 - Elegir los recursos técnicos necesarios (hardware, bibliotecas, assets) para garantizar la correcta implementación del diseño conceptual de un videojuego.
- C4 - Comprender y aplicar las técnicas necesarias para el manejo y personalización de herramientas o motores de programación de videojuegos a partir del análisis de los avances tecnológicos del momento.
- C5 - Diseñar y construir cada uno de los componentes software de un videojuego, contemplando los criterios de calidad y diseño adecuado de los mismos.
- C6 - Ajustar la jugabilidad, el aspecto gráfico y el sonoro de un videojuego para garantizar la máxima inmersión del jugador.

En el caso de la especialidad de **Programación Avanzada**, la formación recibida permitirá además:

- C7a - Comprender y utilizar las técnicas de programación para gráficos por ordenador y representación de elementos visuales en 2D o 3D.
- C8a - Analizar y desarrollar la arquitectura interna de un videojuego mediante el dominio de la programación de dispositivos y motores.
- C9a - Utilizar de manera eficiente los recursos de hardware de bajo nivel para el desarrollo o adaptación de efectos visuales en un videojuego.

En el caso de la especialidad de **Creación de Experiencias de Juego**, la formación recibida permitirá además:

- C7b - Desarrollar la tecnología de interfaces necesaria para realizar videojuegos que se comporten de manera efectiva, eficiente y accesible.
- C8b - Implementar la tecnología necesaria para integrar contenidos digitales de acuerdo a sus baremos de calidad.
- C9b - Implementar niveles de videojuegos mediante todo tipo de tecnologías, que resulten inmersivos para el jugador.

A quién se dirige

El máster ofrece una formación de orientación claramente profesional, dirigida a personas que quieran dedicarse al diseño y al desarrollo de videojuegos, con un grado de especialización de acuerdo con dos perfiles profesionales:

- Diseñador (**video game designer**): profesional del diseño de la experiencia de juego, de modo que resulte satisfactoria e inmersiva para el jugador.
- Desarrollador de software (**video game programmer o lead programmer**): profesional capaz de programar la lógica del juego para transmitir la experiencia de juego diseñada previamente, de acuerdo a los requisitos de la tecnología de desarrollo necesaria.

Este máster no es habilitante.

La UOC, la mejor universidad online

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 fuera del Estado español y tengo el título homologado o declarado equivalente por el Ministerio.
- He cursado estudios oficiales universitarios en un país del espacio europeo de educación superior (EEES) y no tengo el título homologado.
- He cursado estudios universitarios oficiales en Latinoamérica o en otros países de fuera del espacio europeo de educación superior (EEES) y no tengo el título homologado.



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 (aportando evidencias profesionales y cursos/estudios realizados. También se puede pedir de realizar una prueba de nivel, para valorar si se puede acceder y poder seguir con normalidad la titulación) 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 faltan 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.

Requisitos tecnológicos

- Ordenador con arquitectura Intel/AMD de 64 bits, 8 GB mínimo de memoria y 40-80 GB de espacio de disco libres.
- Sistemas operativos: preferiblemente Windows 11 (o 10, pero caducará en 2025) y/o GNU/Linux (Ubuntu, Fedora, Debian). Se puede utilizar cualquiera de los dos, uno como sistema operativo principal y el otro virtualizado (por ejemplo, mediante VirtualBox).
- Para ordenadores Apple MacOS con Apple Silicon (M1/M2), el estudiantado debe ser consciente de que no se podrá utilizar mucho del software docente. Se recomienda disponer de un ordenador con un sistema alternativo.

Matrícula y precio

Precios para estudiantes de la Unión Europea

Concepto	Precio
	0
Precio por crédito	25,82 €/cr*
Precio por crédito herramientas y recursos para el aprendizaje	17,18 €/cr*
Precio por crédito de asignaturas convalidadas	5,16 €/cr*
Precio orientativo a tiempo completo (1 año)**:	3.200,00 €

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

** Matrícula estimada para 60 créditos ECTS, sin aplicar descuentos, recargas ni ajustes adicionales.

Precios para estudiantes de fuera de la Unión Europea

El precio orientativo indicado en la tabla está calculado basándose en 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)	4.640 €	Hasta 9 cuotas
A tiempo parcial (2 años)	5.220 €	Hasta 17 cuotas

A tu ritmo. Matrícula semestral sin mínimo de asignaturas

Más información:

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



Tu máster, por menos de 3.200 €

Accede a una educación superior de calidad gracias a nuestros precios, regulados por la Generalitat.

* Descuentos adicionales y otros detalles en el apartado **Matrícula y precio de la web**.

Cómo matricularse

Estos son los pasos que debes seguir si quieras empezar unos estudios oficiales en la UOC. Si ya has empezado estudios con nosotros y quieras 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 quieras 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 quieras cursar durante el semestre. Esta propuesta será analizada por tutoría 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 **octubre**

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



122.750 graduados y graduadas



89 % de estudiantes que estudian y trabajan



79 % volvería a escoger la UOC

Descuentos

Descuento por matrícula anticipada

Para conseguir que la matriculación se distribuya de forma ordenada y evitar acumulaciones los últimos días antes del inicio de curso —lo que dificulta el proceso de incorporación, la gestión documental y el adecuado asesoramiento individualizado—, las matrículas para un primer semestre efectuadas del 28 de octubre hasta el 11 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 10 % 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](#)

Incrementos

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

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 31 euros** y solo es válida para **matrículas superiores a 350 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](#).

* Opción disponible para segundas matrículas y posteriores.

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 31 euros** y solo es válida para **matrículas superiores a 350 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: BSCHESMMXXX
- 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
