

**‘Ghunter’, videojuego desarrollado por alumnos de U-tad, Mejor Juego Universitario en la BIG Conference 2024**

## *Por noveno año consecutivo, los alumnos de este Centro Universitario se alzan con este importante galardón.*

## *Actualmente U-tad es la universidad española más premiada en los certámenes del sector de los videojuegos, tanto nacionales como internacionales.*

**Madrid, 6 de diciembre de 2024.-** Por noveno año consecutivo, **los alumnos de los másteres en videojuegos del** [Centro Universitario U-tad](https://u-tad.com/) se han alzado con el **premio al Mejor Juego Universitario en la Bilbao Internacional Games Conference 2024**, anteriormente conocida como Fun&Serious Game Festival, que tiene lugar este 6 y 7 de diciembre en el Palacio Euskalduna.

### En esta ocasión el premio ha recaído en **[‘Ghunter’](https://store.steampowered.com/app/3156000/GHUNTER/), desarrollado por el estudio Tiny Tavern,** un juego de acción ambientado en un mundo de fantasía en el que el jugador encarna a Ghunter, un gnomo cocinero que debe crear platos, cocinando brutalmente a criaturas vivas para salvar el reino de Garcosa.

*“Ganar la BIG era nuestro mayor objetivo, así que estamos satisfechos y orgullosos de haberlo conseguido. Todas las horas de esfuerzo y trabajo que hemos invertido para que ‘Ghunter’ salga adelante, han merecido completamente la pena. Estamos muy agradecidos por el reconocimiento que está recibiendo el juego”* afirma **Jaime Ortiz, game designer en Tiny Tavern, y representante de ‘Ghunter’.**

Este juego, desarrollado por estudiantes, se ha enfrentado a casi cuarenta estudios que han presentado sus creaciones a este popular certamen del sector que ya cuenta con trece años de historia. Asimismo, **entre los cinco finalistas estaba otro juego de U-tad,** [**‘Blast Course’**](https://store.steampowered.com/app/2655220/Blast_Course/)**, desarrollado por los alumnos del Grado en** [**‘Diseño de Videojuegos’**](https://u-tad.com/grados/diseno-de-videojuegos/)**.** El objetivo del BIG Indie Contest es impulsar y fortalecer el tejido industrial independiente del videojuego, fomentar la innovación y la creatividad, así como empoderar a jóvenes desarrolladores.

*"BIG se ha convertido en un lugar especial para U-tad. Este año celebramos nueve años consecutivos ganando el premio al mejor juego universitario, pero eso no nos hace relajarnos. La competencia es cada vez mayor, y los juegos universitarios que participan son más potentes, lo que nos motiva a superarnos constantemente. El talento y esfuerzo de nuestros estudiantes, ha hecho que volvamos a conseguirlo, y no podríamos estar más felices”* **afirma Belén Gómez, directora de los proyectos de videojuegos de posgrado en el Centro Universitario U-tad.**

### **El método U-tad: una enseñanza totalmente práctica y con garantía de éxito**

Los alumnos que hay detrás de este proyecto han cursado alguno de los tres másteres en videojuegos que se imparten en U-tad: [‘**Programación’**](https://u-tad.com/programas-avanzados/programacion-videojuegos/)**,** [**‘Game Design’**](https://u-tad.com/programas-avanzados/game-design/) **y** [**‘Arte y Diseño Visual’**](https://u-tad.com/programas-avanzados/arte-diseno-visual-videojuegos/)**.** También han contado con el apoyo de compañeros de otros posgrados como el de ‘Concept Art’, ‘Modelado 3D’, ‘Rigging y Character FX’, ‘Animación 3D’ y ‘Dirección de Producción’, donde todos juntos, han desarrollado videojuegos mentorizados por docentes en activo de la industria.

Desde el nacimiento de U-tad, en el año 2011, los alumnos han desarrollado **más de 25 proyectos de videojuegos, convirtiéndose así en el centro universitario español con mayor número de premios** procedentes de certámenes del sector nacionales e internacionales.

Empresas como Black Forest Games, CI Games, Electronic Arts, Gameloft, King, Lingokids, Mercury Steam, Ninja Theory, Pendulo Studios, Rockstar Games, Saber Interactive, Scopely, Shapefarm, Tessera Studios, Ubisoft, etc. acuden asiduamente a U-tad a captar el talento especializado en videojuegos que sus proyectos requieren.

El método de aprendizaje de este centro, **elegido por GAMEducation (Global Association for Media Education) como el sexto mejor del mundo para formar a desarrolladores de videojuegos**, consiste en una primera parte de formación teórica y una segunda, en la que a través de equipos multidisciplinares, se desarrolla un videojuego real, como si se tratase de un proyecto comercial, replicando todos los hitos y entregas habituales de cualquier estudio profesional.

**Sobre U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital:**

U-tad es el primer centro universitario especializado 100% en la formación en todas las grandes áreas asociadas a la cadena de valor de la economía digital: Ingeniería del Software, Ingeniería de Videojuegos, Diseño Digital, Animación, Efectos Visuales, Diseño de Productos Interactivos y Videojuegos, Matemáticas, Física, Realidad Virtual, Aumentada y Mixta, Big Data, Ciberseguridad, etc. Una institución única en España orientada a formar a los líderes de la industria digital del presente y futuro, con profesores procedentes de las mejores empresas del sector. Un centro de primer nivel internacional, basado en la excelencia, la innovación y la tecnología. U-tad es considerada por GAMEducation la 6ª mejor universidad del mundo para formarse en videojuegos, la Asociación Española de Excelencia Académica (SEDEA) reconoce a sus alumnos del área de Ingeniería entre los diez mejor formados de toda España y la revista americana ‘Animation Magazine’, afirma que es uno de los mejores centros del mundo donde estudiar Animación. Asimismo, es el único centro universitario español en contar con una certificación otorgada por ‘The Rookies’, según su ranking internacional de los mejores centros universitarios del mundo en arte digital. [www.u-tad.com](http://www.u-tad.com)

Para más información o concertar entrevistas:

**U-tad**

Natalia Rascón

natalia.rascon@u-tad.com

670 73 35 20