

## **El emprendizaje y la creación de empresas, objetivos de DigiPen Europe Bilbao**

**DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbao** abrirà sus puertas en **septiembre de 2010**, con la impartición de los grados universitarios **Real Time Interactive Simulation** y **Fine Arts in Production Animation**, dirigidos al àmbito de los videojuegos.

El proyecto auspiciado por la Cámara de Comercio de Bilbao y DigiPen USA, presentado hoy, nace con la vocación de impulsar y desarrollar uno de los sectores emergentes y en constante crecimiento, protagonista de la revolución tecnológica actual: los videojuegos.

El componente fundamental en el sector de los videojuegos y la realidad virtual es la innovación, un factor determinante en el devenir de los diferentes sectores productivos y en el avance de la sociedad en general, y el elemento central de muchas políticas que tienen como objetivo aumentar la competitividad y mejorar la calidad de vida.

El desarrollo de este sector propiciará estrategias y recursos necesarios para acceder a los nuevos entornos de vanguardia que ofrecen las tecnologías de la imagen, la información, la comunicación y la I+D+i, además de impulsar el crecimiento de todos los sectores vinculados a la industria del videojuego y la realidad virtual.

El proyecto [DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbao](#) impulsará la conexión y relación con multinacionales punteras del sector, lo que permitirá: la atracción de empresas y capital humano cualificado; el desarrollo de proyectos innovadores con empresas locales del sector y sectores relacionados; estar en la vanguardia tecnológica; y potenciar la investigación.

El programa de los grados [Real Time Interactive Simulation y Fine Arts in Production Animation](#) que comienzan el próximo mes de septiembre.

Así mismo, DigiPen y [Cámara de Bilbao](#) se plantean favorecer el emprendizaje y la creación de empresas como una estrategia vital para el futuro de una sociedad comprometida, competitiva y emprendedora.

[DigiPen Institute of Technology](#)

El proyecto, de carácter internacional, se presenta como una importante apuesta de futuro, al ir de la mano de un referente internacional en la formación e investigación del sector de los videojuegos, DigiPen Institute of Technology USA

cuyo prestigio viene avalado por:

\* DigiPen fue nombrada la segunda mejor universidad para estudiar desarrollo de videojuegos en Estados Unidos por The Princeton Review .

\* DigiPen es socio tecnológico del equipo de Formula1 de Renault

\* DigiPen fue nombrado por la empresa Boeing proveedor tecnológico del 2008 por el desarrollo del Sistema B-Hive

\* Su capacidad de atracción de empresas: la apertura de DigiPen en Singapur, ha provocado que las compañías Lucas Arts y Ubisoft amplíen sus instalaciones y prevean crear cientos de puestos de trabajo a corto plazo.

\* El número de reconocimientos logrados: DigiPen es la única institución donde los estudiantes han recibido premios de categoría profesional en concursos de ámbito internacional y nacional como Game Developers Conference, Independent Games Festival...

\* El alumnado de DigiPen se integra profesionalmente en empresas como Nintendo, Microsoft, Ubisoft, DreamWorks, Sony, Monolito, Interplay, Komani, Sierra o Iguana.

DigiPen Institute of Technology, ubicado en Redmond, Seattle (Washington), ha sido pionero en la educación del entertainment interactivo. Fue la primera escuela en todo el mundo en ofrecer un programa universitario sobre programación y animación de videojuegos.

Para más información contacta en: [info.es@digipen.es](mailto:info.es@digipen.es)

---