

I. COMUNIDAD DE MADRID**C) Otras Disposiciones****Universidad Rey Juan Carlos**

- 23** *RESOLUCIÓN de 2 de junio de 2020, de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, por la que se publica la modificación del Plan de Estudios de Graduado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.*

Obtenida la verificación del Plan de Estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de la Fundación madrid+d y declarado el carácter oficial del título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 26 de septiembre de 2014 (publicado en el “Boletín Oficial del Estado” de 18 de octubre de 2014, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 2 de octubre de 2014). Modificado el Plan de Estudios, con informe favorable de la Fundación madri+d, de 29 de noviembre de 2016, este Rectorado, de conformidad en lo dispuesto en el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, reformada por la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril, ha resuelto publicar la modificación del Plan de Estudios conducente a la obtención del título de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

El Plan de Estudios (5.1 Estructura de las enseñanzas, según con lo dispuesto en los artículos 26 y 28 del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio) quedará estructurado conforme al Anexo de la presente Resolución.

Móstoles, a 2 de junio de 2020.—El Rector, Javier Ramos López.

ANEXO

5.1 Estructura de las Enseñanzas

Tabla 1.1: Resumen de las materias y distribución en créditos ECTS

TIPO DE MATERIA	CRÉDITOS
Formación básica	60
Obligatorios	126
Optativos	24
Prácticas externas	15
Trabajo fin de Grado	15
CRÉDITOS TOTALES	240

Itinerario formativo de la enseñanza

CURSO 1º				
SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CARACTER	CREDITOS
1	INFORMÁTICA GRÁFICA	DISEÑO DIGITAL 2D	OB	6
1	FÍSICA	FÍSICA PARA VIDEOJUEGOS	FB	6
1	MATEMÁTICAS	MATEMÁTICA DISCRETA	FB	6
1	HUMANIDADES	NARRACIÓN, GUIÓN Y STORYBOARD	FB	6
1	INFORMÁTICA	PROGRAMACIÓN VISUAL	FB	6
2	INFORMÁTICA GRÁFICA	DISEÑO DIGITAL 3D	OB	6
2	PROGRAMACIÓN	ESTRUCTURAS DE DATOS	OB	6
2	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y MEDIOS DIGITALES	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	OB	3
2	MATEMÁTICAS	MODELADO GEOMÉTRICO	FB	6
2	INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR Y MULTIMEDIA	MULTIMEDIA	OB	3
2	PRINCIPIOS JURÍDICOS BÁSICOS: DEONTOLOGÍA PROFESIONAL E IGUALDAD	PRINCIPIOS JURÍDICOS BÁSICOS: DEONTOLOGÍA PROFESIONAL E IGUALDAD	FB	6

CURSO 2º				
SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CARACTER	CREDITOS
1	GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN	BASE DE DATOS	OB	6
1	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y MEDIOS DIGITALES	DIBUJO ARTÍSTICO	OB	3
1	ESTADÍSTICA	ESTADÍSTICA	FB	6
1	INGENIERÍA DE VIDEOJUEGOS	FUNDAMENTOS DE TECNOLOGÍA DE VIDEOJUEGOS	OB	3
1	INFORMÁTICA GRÁFICA	INFORMÁTICA GRÁFICA	OB	6
1	PROGRAMACIÓN	PROGRAMACIÓN AVANZADA	OB	6
2	ARQUITECTURAS HARDWARE-SOFTWARE PARA JUEGOS	ARQUITECTURAS GRÁFICAS	OB	6
2	EMPRESA	EMPRESA Y VIDEOJUEGOS	FB	6
2	MATEMÁTICAS	INTRODUCCIÓN A LOS MÉTODOS MATEMÁTICOS Y NUMÉRICOS	FB	6
2	INGENIERÍA DE VIDEOJUEGOS	PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	OB	6
ANUAL	IDIOMA MODERNO	IDIOMA MODERNO	FB	6

CURSO 3º				
SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CARACTER	CREDITOS
1	INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	DESARROLLO DE JUEGOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL	OB	6
1	INGENIERÍA DE VIDEOJUEGOS	INGENIERÍA DE VIDEOJUEGOS	OB	3
1	INTERACCIÓN PERSONA-COMPUTADOR Y MULTIMEDIA	INTERACCIÓN PERSONA-MÁQUINA Y USABILIDAD	OB	6
1	REDES E INTERNET	JUEGOS EN RED	OB	6
1	NARRACIÓN Y LENGUAJE AUDIOVISUAL	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS	OB	3
1	ARQUITECTURAS HARDWARE-SOFTWARE PARA JUEGOS	PROCESADORES GRÁFICOS AVANZADOS	OB	6
2	PROGRAMACIÓN	ALGORITMOS PARA JUEGOS	OB	6
2	PROGRAMACIÓN	ENTORNOS MULTIJUGADOR	OB	6
2	GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN	GESTIÓN DE DATOS EN MEDIOS DIGITALES	OB	6
2	INFORMÁTICA GRAFICA	PERSONAJES Y ESCENARIOS	OB	3
2	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y MEDIOS DIGITALES	SONIDO Y MÚSICA PARA VIDEOJUEGOS	OB	3
2		OPTATIVA 1	OP	6

CURSO 4º				
SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CARACTER	CREDITOS
1	INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES	OB	3
1	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y MEDIOS DIGITALES	DISEÑO VISUAL Y ARTE FINAL	OB	3
1		OPTATIVA 2	OP	6
1		OPTATIVA 3	OP	6
1		OPTATIVA 4	OP	6
1	RECONOCIMIENTO ACADÉMICO DE CRÉDITOS	RECONOCIMIENTO ACADÉMICO DE CRÉDITOS	OB	6
ANUAL	PRÁCTICAS EXTERNAS	PRÁCTICAS EXTERNAS	OB	15
ANUAL	TRABAJO FIN DE GRADO	TRABAJO FIN DE GRADO	OB	15

OPTATIVAS 3º CURSO

SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CARACTER	CREDITOS
2	INFORMÁTICA GRÁFICA	ANIMACIÓN 3D	OP	6
2	INFORMÁTICA GRÁFICA	REALIDAD VIRTUAL	OP	6

OPTATIVAS 4º CURSO

SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CARACTER	CREDITOS
1	ARQUITECTURAS HARDWARE-SOFTWARE PARA JUEGOS	DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	OP	6
1	ARQUITECTURAS HARDWARE-SOFTWARE PARA JUEGOS	APLICACIONES PARA NUEVOS DISPOSITIVOS DE INTERACCIÓN PERSONA ORDENADOR	OP	6
1	INGENIERÍA DE VIDEOJUEGOS	GESTIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS	OP	6
1	INGENIERÍA DE VIDEOJUEGOS	ENTORNOS DISTRIBUIDOS PARA VIDEOJUEGOS	OP	6
1	REDES E INTERNET	JUEGOS PARA WEB Y REDES SOCIALES	OP	6
1	INFORMÁTICA GRÁFICA	TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES	OP	6

Más información sobre el plan de estudios en la web de la Universidad Rey Juan Carlos www.urjc.es

(03/11.723/20)

