

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 | FISICA 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 GRÁFICA | 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)

