

V. OTROS ANUNCIOS

91

UNIVERSIDAD CAMILO JOSÉ CELA

Resolución de 12 de septiembre de 2022, de la Universidad Camilo José Cela, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Diseño de Productos Interactivos.

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de la ANECA, autorizada su implantación por la Comunidad de Madrid y establecido el carácter oficial de los títulos por Acuerdo de Consejo de Ministros de 8 de marzo de 2013 (“Boletín Oficial del Estado” núm. 98, de 24 de abril de 2013, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 2 de abril de 2013), este Rectorado ha resuelto publicar el plan de estudios conducentes a la obtención del título de Graduado o Graduada en Diseño de Productos Interactivos. El plan de estudios quedará estructurado conforme figura en el anexo de la presente Resolución.

ANEXO
**PLAN DE ESTUDIOS CONDUCENTE AL TÍTULO DE GRADUADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS
(RAMA DE ARTES Y HUMANIDADES)**

Real Decreto 1393/2007, modificado por el Real Decreto 861/2010, Anexo I, apartado 5.1

1. Distribución del plan de estudios en créditos ECTS

TIPO DE MATERIA	CRÉDITOS
Formación Básica (FB)	60
Obligatorias (OB)	144
Optativas (OP)	12
Prácticas Externas (PE)	12
Trabajo Fin de Grado (TFG)	12
TOTAL	240

2. Distribución del plan de estudios en créditos ECTS, por tipo de materia

MÓDULO	MATERIA	ASIGNATURA	ECTS	CARÁCTER		
Arte, Ciencia y Tecnología.	Historia y Pensamiento.	Historia y tradición artística.	6	B		
		Historia de los Juegos.	3	OB		
		Fundamentos Literarios.	6	B		
	Fundamentos de desarrollo.	Álgebra, geometría y física aplicada.	6	B		
		Introducción a la Programación.	3	OB		
		Scripting (I).	6	B		
		Scripting (II).	6	OB		
		Tecnología para Diseñadores.	6	OB		
	Teoría del Juego.	6	OB			
Diseño conceptual e ideación.	Creación Audiovisual.	Creación de Contenidos 3D.	9	OB		
		Dirección de arte.	6	B		
		Diseño Gráfico interfaz y Experiencia de Usuario.	6	B		
		Gráficos y Animación 2D.	3	OB		
		Percepción y Expresión Visual.	6	B		
		Diseño de Música y Sonido.	3	OB		
	Interacción hombre- máquina.	Mecánica del Juego (I).	6	OB		
		Mecánica del Juego (II).	6	OB		
		Mecánica del Juego (III).	6	OB		
		Usabilidad y Testeo.	3	OB		
		Psicología del Juego.	6	B		
	Diseño de Productos Interactivos.	Ampliación de Diseño de Juegos.	6	OB		
		Desarrollo de Personajes y Diálogos.	6	OB		
		Introducción al Diseño de Juegos.	3	OB		
		Diseño de Juegos 2D.	6	OB		
		Narrativa y Storytelling Visual.	6	B		
		Diseño de Juegos 3D.	6	OB		
		Diseño de Juegos Avanzados.	6	OB		
Diseño para nuevas plataformas.		6	OB			
Diseño especializado.	Tecnología de Productos Interactivos.	Inteligencia artificial para videojuegos.	3	OP		
		Localización.	3	OP		
		Programación Avanzada.	3	OP		
		Técnicas de implementación de Videojuegos.	6	OB		
	Diseño Avanzado.	Diseño de Juegos sociales y Multijugador.	3	OP		
		Diseño de Juegos Serios.	3	OP		
		Diseño de Juegos casuales.	3	OP		
		Diseño Avanzado de Niveles.	6	OB		
		Conocimientos transversales.	Empresa y Gestión.	Habilidades de Comunicación y Exposición.	6	B
				Habilidades de Dirección.	3	OB
Pensamiento Creativo.	6			OB		
Reconocimiento Académico de Créditos.	6			OP		
Habilidades y Gestión.	Creación y Desarrollo de empresas.		3	OB		
	Negocio y Modelos Digitales.		3	OB		
	Sociedad Digital.		3	OB		
	Propiedad Intelectual.		3	OB		
	Dirección y Gestión de Proyectos.	6	OB			
	Producción de Videojuegos.	6	OB			
Prácticas en Empresa.		Prácticas de Empresas.	12	PE		
Proyecto Fin de Grado.		Proyecto Fin de Grado.	12	TFG		

3. Temporalización del plan de estudios

ASIGNATURA	ECTS	CARÁCTER	DURACIÓN
PRIMER CURSO			
Historia y tradición artística.	6	B	1.º semestre
Habilidades de Comunicación y Exposición.	6	B	1.º semestre
Álgebra, geometría y física aplicada.	6	B	1.º semestre
Tecnología para Diseñadores.	6	OB	1.º semestre
Historia de los Juegos.	3	OB	1.º semestre
Sociedad Digital.	3	OB	1.º semestre
Fundamentos Literarios.	6	B	2.º semestre
Percepción y Expresión Visual.	6	B	2.º semestre
Psicología del Juego.	6	B	2.º semestre
Teoría del Juego.	6	OB	2.º semestre
Introducción a la Programación.	3	OB	2.º semestre
Introducción al Diseño de Juegos.	3	OB	2.º semestre
SEGUNDO CURSO			
Dirección de arte.	6	B	1.º semestre
Narrativa y Storytelling Visual.	6	B	1.º semestre
Scripting (I).	6	B	1.º semestre
Diseño de Juegos 2D.	6	OB	1.º semestre
Pensamiento Creativo.	6	OB	1.º semestre
Diseño Gráfico interfaz y Experiencia de Usuario.	6	B	2.º semestre
Mecánica del Juego (I).	6	OB	2.º semestre
Scripting (II).	6	OB	2.º semestre
Diseño de Juegos 3D.	6	OB	2.º semestre
Diseño de Música y Sonido.	3	OB	2.º semestre
Gráficos y Animación 2D.	3	OB	2.º semestre
TERCER CURSO			
Creación de Contenidos 3D.	9	OB	1.º semestre
Ampliación de Diseño de Juegos.	6	OB	1.º semestre
Mecánica del Juego (II).	6	OB	1.º semestre
Creación y Desarrollo de empresas.	3	OB	1.º semestre
Usabilidad y Testeo.	3	OB	1.º semestre
Negocio y Modelos Digitales.	3	OB	1.º semestre
Desarrollo de Personajes y Diálogos.	6	OB	2.º semestre
Diseño de Juegos Avanzados.	6	OB	2.º semestre
Diseño para nuevas plataformas.	6	OB	2.º semestre
Mecánica del Juego (III).	6	OB	2.º semestre
Propiedad Intelectual.	3	OB	2.º semestre
Habilidades de Dirección.	3	OB	2.º semestre
CUARTO CURSO			
Dirección y Gestión de Proyectos.	6	OB	1.º semestre
Técnicas de implementación de Videojuegos.	6	OB	1.º semestre
Diseño Avanzado de Niveles.	6	OB	1.º semestre
Prácticas de Empresas.	12	PE	1.º semestre
Producción de Videojuegos.	6	OB	2.º semestre
Proyecto Fin de Grado.	12	TFG	2.º semestre
Diseño de Juegos sociales y Multijugador.	3	OP	2.º semestre
Diseño de Juegos Serios.	3	OP	2.º semestre
Diseño de Juegos casuales.	3	OP	2.º semestre
Inteligencia artificial para videojuegos.	3	OP	2.º semestre
Localización.	3	OP	2.º semestre
Programación Avanzada.	3	OP	2.º semestre
Reconocimiento Académico de Créditos.	6	OP	2.º semestre

En Villanueva de la Cañada, a 12 de septiembre de 2022.—El rector, Emilio Lora-Tamayo D'Ocón.

(02/18.463/22)

