

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

- 401** *Resolución de 28 de noviembre de 2017, de la Universidad de Barcelona, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Creación Artística para Videojuegos y Juegos Aplicados.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe de la Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya, así como la autorización de la Comunidad Autónoma de Cataluña, y establecido el carácter oficial del título por acuerdo del Consejo de Ministros de 29 de septiembre de 2017 (publicado en «BOE» de 24 de octubre de 2017),

Este Rectorado ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Graduado o Graduada en Creación Artística para Videojuegos y Juegos Aplicados, que quedará estructurado según consta en el anexo de esta resolución.

Barcelona, 28 de noviembre de 2017.–El Rector, Joan Elías García.

ANEXO

Plan de estudios del título de Graduado o Graduada en «Creación Artística para Videojuegos y Juegos Aplicados» por la Universidad de Barcelona

Código RUCT: 2503384

Rama de Conocimiento: Artes y Humanidades

Resumen de las materias y distribución de créditos:

Tipo de materia	Créditos ECTS
Créditos de Formación Básica	60
Créditos Obligatorios	96
Créditos Optativos	12
Prácticas Externas Obligatorias	0
Trabajo Final de Grado.	12
Créditos totales	180

Estructura de las enseñanzas:

Materia	Créditos	Carácter	Organización temporal
Arte.	18	FB. Artes y Humanidades.	Semestral.
Comunicación.	6	FB. Ciencias Sociales y Jurídicas.	Semestral.
Expresión Artística.	12	FB. Artes y Humanidades.	Semestral.
Expresión Gráfica.	6	FB. Ingeniería y Arquitectura.	Semestral.
Historia.	6	FB. Artes y Humanidades.	Semestral.
Informática.	6	FB. Ingeniería y Arquitectura.	Semestral.
Psicología.	6	FB. Ciencias Sociales y Jurídicas.	Semestral.
Arte Digital.	48	OB.	Semestral.

Materia	Créditos	Carácter	Organización temporal
Implementación y Arquitectura del Sistema de Entretenimiento.	12	OB.	Semestral.
Mecánicas y Elementos de Juego.	12	OB.	Semestral.
Proyectos y Gestión Digital.	12	OB.	Semestral.
Referentes en Diseño del Entretenimiento.	12	OB.	Semestral.
Trabajo Final de Grado.	6	OB.	Anual.
Complementos de Arte Digital.	12	OT.	Semestral.
Complementos de Comunicación.	6	OT.	Semestral.
Complementos de Expresión Artística.	6	OT.	Semestral.
Complementos de Tecnología Digital.	6	OT.	Semestral.
Prácticas Externas.	6	PR.	Anual.

Reconocimiento académico en créditos: los estudiantes podrán obtener créditos optativos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación en las condiciones que determina la legislación y la normativa vigente.