

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

5856 *Resolución de 22 de marzo de 2021, de la Universidad Europea de Madrid, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño de Videojuegos.*

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 28 del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, por el que se establece el procedimiento para la modificación de planes de estudios ya verificados, previo informe positivo de la Fundación para el conocimiento Madri+d, a las modificaciones del plan de estudios correspondiente a las enseñanzas de Grado en Diseño de Videojuegos por la Universidad Europea de Madrid, cuyo título fue aprobado por Acuerdo de Consejo de Ministros de 19 de enero de 2018, publicado por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 24 de enero de 2018 («Boletín Oficial del Estado» de 5 de febrero de 2018), y cuyo plan de estudios fue publicado mediante Resolución de la Universidad de 22 de octubre de 2019 en el «Boletín Oficial del Estado» de 11 de noviembre de 2019, este Rectorado ha resuelto ordenar la publicación de la modificación del plan de estudios de Grado en Diseño de Videojuegos por la Universidad Europea de Madrid quedando el nuevo plan de estudios estructurado según consta en esta Resolución.

Villaviciosa de Odón, 22 de marzo de 2021.–La Rectora, Elena Gazapo Carretero.

PLAN DE ESTUDIOS DEL TÍTULO DE GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS POR LA UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID

Estructura de créditos del plan de estudios	ECTS
Materias Básicas.	60
Materias Obligatorias (excepto Prácticas y Trabajo Fin de Grado).	126
Materias Optativas.	24
Prácticas Profesionales/Externas.	12
Trabajo Fin de Grado.	18
Créditos totales.	240

Módulo	Materia	Curso	Carácter	Cr_ECTS	Org_temporal
Desarrollo Competencial en el Entorno Social y Profesional.	Ética y Eficacia Profesional.	1.º	Básica.	6	Semestre 1/2.
	Influencia e Impacto Relacional.	2.º	Obligatoria.	6	Semestre 3/4.
	Técnicas de Creatividad.	3.º	Obligatoria.	6	Semestre 5.
	Liderazgo Emprendedor.	4.º	Obligatoria.	6	Semestre 7/8.

Módulo	Materia	Curso	Carácter	Cr_ECTS	Org_temporal
Artístico.	Dibujo Artístico.	1.º	Básica.	6	Semestre 1.
	Teoría del Color y de la Luz.	1.º	Básica.	6	Semestre 2.
	Diseño Vectorial e Ilustración Digital.	1.º	Básica.	6	Semestre 2.
	Diseño de Personajes y Concept Art.	1.º	Básica.	6	Semestre 2.
	Modelado 3D I Forma.	2.º	Obligatoria.	6	Semestre 3.
	Modelado 3D II Personajes.	3.º	Obligatoria.	6	Semestre 6.
	Animación 2D Digital.	2.º	Obligatoria.	6	Semestre 4.
	Animación 3D I Layout.	3.º	Obligatoria.	6	Semestre 6.
	Rigging.	3.º	Obligatoria.	6	Semestre 6.
Diseño de Videojuegos.	Evolución y Perspectiva Histórica de Videojuegos.	1.º	Básica.	6	Semestre 1.
	Estructura de Videojuegos: Jugabilidad y Niveles.	1.º	Básica.	6	Semestre 1/2.
	Narrativa y Guion de Videojuegos.	2.º	Básica.	6	Semestre 3.
	Producción de Videojuegos.	2.º	Obligatoria.	6	Semestre 3/4.
	Marketing de Videojuegos.	3.º	Obligatoria.	6	Semestre 5.
	Diseño de Sonido y Fundamentos Musicales.	3.º	Obligatoria.	6	Semestre 5.
	UX e Interfaces de Usuario.	3.º	Obligatoria.	6	Semestre 5.
Desarrollo Software.	Bases de la Informática y Fundamentos de la Programación.	1.º	Básica.	6	Semestre 1.
	Tecnología de Videojuegos y Diseño de Escenarios Virtuales.	1.º	Básica.	6	Semestre 1.
	Programación Orientada a Objetos.	2.º	Obligatoria.	6	Semestre 3.
	Introducción a la Ingeniería del Software.	2.º	Obligatoria.	6	Semestre 3.
	Entornos de Desarrollo en 3D.	2.º	Obligatoria.	6	Semestre 4.
	Tecnología de Servidores y Bases de Datos.	2.º	Obligatoria.	6	Semestre 4.
	Redes y Entornos Multijugador.	3.º	Obligatoria.	6	Semestre 5.
	Inteligencia Artificial.	3.º	Obligatoria.	6	Semestre 6.
Integración.	Proyecto de Videojuegos I.	1.º	Obligatoria.	6	Semestre 2.
	Proyecto de Videojuegos II.	3.º	Obligatoria.	6	Semestre 4.
	Proyecto de Videojuegos III.	4.º	Obligatoria.	6	Semestre 6.
Artístico Avanzado (módulo optativo).	Animación 3D II Personajes.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
	Animación 3D III Facial.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
	Modelado 3D III Orgánico.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
	Efectos Visuales.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
	Iluminación y Texturizado.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
	Realidad Virtual y Realidad Aumentada.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.

Módulo	Materia	Curso	Carácter	Cr_ECTS	Org_temporal
Diseño de Videojuegos Avanzado (módulo optativo).	Game Studies.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
	Serious Games, Edutainment y Gamificación.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
	Crítica de Videojuegos.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
	Narrativas transmediáticas.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
	Experimental Game Design.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
Tecnologías para el Diseño de Videojuegos (módulo optativo).	Programación Avanzada.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
	Programación Concurrente y Distribuida.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
	Programación Gráfica.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
Actividades Universitarias.	Actividades Universitarias.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
Prácticas externas.	Práctica Profesional.	4.º	Prácticas externas.	12	Semestre 7/8.
	Ampliación de Práctica Profesional.	4.º	Optativa.	6	Semestre 7/8.
Trabajo Fin de Grado.	Trabajo Fin de Grado.	4.º	Trabajo Fin de Grado.	18	Semestre 7/8.