

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

18270 *Resolución de 25 de octubre de 2021, de la Universidad de Salamanca, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Desarrollo de Aplicaciones 3D Interactivas y Videojuegos.*

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 27 del Real Decreto 822/2021 de 28 de septiembre, una vez obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe positivo de la Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Castilla y León, y acordado el carácter oficial del título mediante Acuerdo del Consejo de Ministros de 5 de octubre de 2021, publicado en el BOE de 22 de octubre de 2021 por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 6 de octubre de 2021.

Este Rectorado ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Graduado o Graduada en Desarrollo de aplicaciones 3D interactivas y videojuegos, en la rama de conocimiento de Ingeniería y Arquitectura.

Salamanca, 25 de octubre de 2021.–El Rector, Ricardo Rivero Ortega.

PLAN DE ESTUDIOS DE GRADUADO/A EN DESARROLLO DE APLICACIONES 3D INTERACTIVAS Y VIDEOJUEGOS

Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura

Código Titulación: 2504434

Tipo de materia	Créditos
Formación básica (FB).	60
Obligatorias (Ob).	144
Optativas (Op).	24
Prácticas externas (PE).	-
Trabajo Fin de Grado (TFG).	12
Créditos totales.	240

Asignatura	Tipo	Créditos ECTS	Organización
Programación I.	FB	6	Semestral
Programación II.	FB	6	Semestral
Métodos Algorítmicos y Estructuras de Datos.	FB	6	Semestral
Bases de datos.	FB	6	Semestral
Métodos matemáticos.	FB	6	Semestral
Fundamentos gráficos y geométricos.	FB	6	Semestral
Matemática discreta y lógica.	FB	6	Semestral
Fundamentos de física para simulación digital.	FB	6	Semestral
Técnicas de dibujo 2D y 3D.	FB	6	Semestral
Modelado y visualización 3D.	FB	6	Semestral

Asignatura	Tipo	Créditos ECTS	Organización
Redes y sistemas multiusuario.	Ob	6	Semestral
Fundamentos de los sistemas mecánicos.	Ob	6	Semestral
Simulación y animación de mecanismos.	Ob	6	Semestral
Simulación física y motores de físicas.	Ob	6	Semestral
Diseño y modelado de entornos 3D.	Ob	6	Semestral
Materiales, iluminación y render.	Ob	6	Semestral
Trabajo con personajes animados.	Ob	6	Semestral
Modelado Fotogramétrico.	Ob	6	Semestral
Introducción a los motores de desarrollo.	Ob	6	Semestral
Desarrollo de aplicaciones interactivas I.	Ob	6	Semestral
Desarrollo de aplicaciones interactivas II.	Ob	6	Semestral
Proyecto I.	Ob	6	Semestral
Proyecto II.	Ob	6	Semestral
Aplicaciones móviles.	Ob	6	Semestral
Aplicaciones para la Web.	Ob	6	Semestral
Teoría y fundamentos de los sistemas interactivos.	Ob	6	Semestral
Diseño de interfaces.	Ob	6	Semestral
Diseño de arte.	Ob	6	Semestral
Narrativa y Guiones.	Ob	6	Semestral
Diseño de producción.	Ob	6	Semestral
Componentes sonoros.	Ob	6	Semestral
Documentación y localización de contenidos.	Ob	6	Semestral
Historia de los gráficos por ordenador.	Ob	6	Semestral
Iniciativa emprendedora y modelos de negocio.	Ob	6	Semestral
Aplicaciones didácticas.	Op	6	Semestral
Autómatas programables e industria 4.0.	Op	6	Semestral
Captura de movimiento.	Op	6	Semestral
Legislación.	Op	6	Semestral
Inteligencia artificial.	Op	6	Semestral
Paradigmas de Interacción.	Op	6	Semestral
Métodos numéricos.	Op	6	Semestral
Big Data.	Op	6	Semestral
Sensores y Actuadores.	Op	6	Semestral
Prácticas de empresa.	Op	6	Semestral
Trabajo Fin de Grado.	TFG	12	Semestral

– Las asignaturas optativas podrán, por circunstancias excepcionales, sufrir modificaciones, siempre que lo autorice el Vicerrectorado con competencias en ordenación académica y con anterioridad al inicio del curso académico.