

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

11172 *Resolución de 7 de marzo de 2011, de la Universidad Camilo José Cela, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.*

Acreditados por el Consejo de Universidades el plan de estudios conducente a la obtención del título oficial de Grado en Diseño y desarrollo de videojuegos y establecido su carácter oficial y su inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos por Acuerdo del Consejo de Ministros de 18 de octubre de 2010 («BOE» núm. 273, de 11 de noviembre de 2011), conforme a lo establecido en el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre de Universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril. El plan de estudios al que se refiere la presente Resolución quedará estructurado conforme figura en el anexo de la misma.

Villanueva de la Cañada, 7 de marzo de 2011.–El Rector, Rafael Cortés Elvira.

ANEXO

Planificación de las enseñanzas

Estructura de las enseñanzas

El Plan de estudios propuesto para la formación de Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UCJC se ha estructurado por materias, utilizando la siguiente clasificación.

Materias básicas, que incluyen tanto conocimientos teóricos como instrumentales o de soporte básicos y que el alumno debe adquirir en los primeros dos años de estudios.

Materias obligatorias, que corresponden a conocimientos teóricos especializados. Las competencias transferibles se garantizan aquí a través de las metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Materias optativas que se desarrollan, fundamentalmente, al finalizar los estudios y que permiten dar al egresado la orientación profesional comprometida en el perfil definido.

Los objetivos de cada materia, medidos en términos de competencias a adquirir por el alumno definen, evidentemente, las metodologías de enseñanza- aprendizaje y la forma de evaluación de cada materia.

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

Tipo de materia	Créditos
Formación básica	60
Dibujo artístico	12
Historia y teoría del Diseño Gráfico	6
Teoría y práctica del color.	6
Diseño digital II: Tratamiento digital de imágenes	6
Historia del arte I y II.	12
Comunicación audiovisual	6
Inglés 1	6
Inglés 2	6
1.1 Obligatorias	147
Dibujo técnico.	6

Tipo de materia	Créditos
Fundamentos de la creatividad	6
Diseño digital I: diseño vectorial	6
Diseño interactivo	6
Tipografía y caligrafía	3
Taller de proyectos I: Identidad corporativa, señalética y packaging	6
Psicología de la percepción	3
Ilustración y cómic	6
Fotografía	6
Diseño editorial y maquetación	6
Fundamentos del diseño web	6
Story boarding y guión aplicado	6
Infografía 3D	6
Diseño web avanzado	6
Legislación aplicada	3
Taller de proyectos II: Productos editoriales	6
Sociología y marketing	3
Modelado 3D	6
Productos, mercados y medios publicitarios	3
Edición de vídeo publicitario	6
Merchandising y marketing interactivo	3
Animación 3D	6
Maquetación web con Hojas de Estilo	3
Dirección de arte	3
Packaging	3
Publicidad y piezas de comunicación	3
Delineación de productos	3
Postproducción digital	6
Programación de animaciones	6
3D avanzado	6
Prácticas Externas	15
Práctica profesional	15
Trabajo Fin de Grado	18
Proyecto Fin de Grado	18
Total	240

Temporalización

Distribución temporal de los módulos y asignaturas

Asignatura	Tipo de materia	Créditos ECTS	Docencia
1.º curso			
Dibujo artístico.	Formación básica.	12	Anual.
Historia y teoría del Diseño Gráfico.	Formación básica.	6	1.º Cuat.
Dibujo técnico.	Obligatoria.	6	1.º Cuat.
Teoría y práctica del color.	Formación básica.	6	1.º Cuat.
Fundamentos de la creatividad.	Obligatoria.	6	1.º Cuat.
Diseño digital I: Diseño vectorial.	Obligatoria.	6	2.º Cuat.
Diseño digital II: Tratamiento digital de imágenes.	Formación básica.	6	2.º Cuat.
Historia del arte I.	Formación básica.	6	2.º Cuat.

Asignatura		Tipo de materia	Créditos ECTS	Docencia
Inglés 1.		Formación básica.	6	2.º Cuat.
Totales 1.º curso			60	
2.º curso				
Historia del arte II.		Formación básica.	6	1.º Cuat.
Comunicación audiovisual.		Formación básica.	6	1.º Cuat.
Diseño interactivo.		Obligatoria.	6	1.º Cuat.
Tipografía y caligrafía.		Obligatoria.	3	1.º Cuat.
Taller de proyectos I: Identidad corporativa, señalética y packaging.		Obligatoria.	6	1.º Cuat.
Psicología de la percepción.		Obligatoria.	3	2.º Cut.
Ilustración y cómic.		Obligatoria.	6	2.º Cuat.
Fotografía.		Obligatoria.	6	2.º Cuat.
Diseño editorial y maquetación.		Obligatoria.	6	2.º Cuat.
Fundamentos del diseño web.		Obligatoria.	6	2.º Cuat.
Inglés 2.		Formación básica.	6	2.º Cuat.
Totales 2.º curso			60	
3.º curso				
Story boarding y guión aplicado.		Obligatoria.	6	1.º Cuat.
Infografía 3D.		Obligatoria.	6	1.º Cuat.
Diseño web avanzado.		Obligatoria.	6	1.º Cuat.
Legislación aplicada.		Obligatoria.	3	1.º Cuat.
Taller de proyectos II: Productos editoriales.		Obligatoria.	6	2.º Cuat.
Sociología y marketing.		Obligatoria.	3	2.º Cuat.
Modelado 3D.		Obligatoria.	6	2.º Cuat.
Productos, mercados y medios publicitarios.		Obligatoria.	3	2.º Cuat.
Edición de vídeo publicitario.		Obligatoria.	6	2.º Cuat.
Práctica profesional.		Obligatoria.	15	Anual.
Totales 3.º curso			60	
4.º curso				
Merchandising y marketing interactivo.		Obligatoria.	3	1.º Cuat.
Animación 3D.		Obligatoria.	6	1.º Cuat.
Maquetación web con Hojas de Estilo.		Obligatoria.	3	1.º Cuat.
Dirección de arte.		Obligatoria.	3	1.º Cuat.
Packaging.		Obligatoria.	3	1.º Cuat.
Publicidad y piezas de comunicación.		Obligatoria.	3	1.º Cuat.
Delineación de productos.		Obligatoria.	3	2.º Cuat.
Postproducción digital.		Obligatoria.	6	2.º Cuat.
Programación de animaciones.		Obligatoria.	6	2.º Cuat.
3D avanzado.		Obligatoria.	6	2.º Cuat.
Trabajo Fin de Grado.		Obligatoria.	18	Anual.
Totales 4.º curso			60	
Totales - Plan de Estudios			240	

La información referida a contenidos específicos por materia, duración, actividades formativas, metodología de enseñanza-aprendizaje y sistema de evaluación se encuentran en las fichas de las materias.

Distribución temporal de cada módulo por cursos

Módulo Ciencias Sociales: 39 créditos

Historia y teoría del Diseño Gráfico.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso I.
Historia del arte I.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso I.
Historia del arte II.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso II.
Psicología de la percepción.	3 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso II.
Legislación aplicada.	3 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso III.
Sociología y marketing.	3 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso III.
Productos, mercados y medios publicitarios.	3 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso III.
Dirección de arte.	3 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso IV.
Merchandising y marketing interactivo.	3 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso IV.
Publicidad y piezas de comunicación.	3 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso IV.

Módulo Artístico: 30 créditos

Dibujo artístico.	12 créditos.	Anual.	Curso I.
Teoría y práctica del color.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso I.
Dibujo técnico.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso I.
Ilustración y cómic.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso II.

Módulo Ciencias Aplicadas y Tecnologías 66 créditos

Diseño digital I: Diseño vectorial.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso I.
Diseño digital II: Tratamiento digital de imágenes.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso I.
Comunicación audiovisual.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso II.
Diseño Interactivo.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso II.
Fotografía.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso II.
Infografía 3D.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso III.
Diseño Web avanzado.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso III.
Modelado 3D.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso III.
Edición de video publicitario.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso III.
Animación 3D.	6 Créditos.	Cuatrimestre I.	Curso IV.
3D avanzado.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso IV.

Módulo Diseño: 48 créditos.

Fundamentos de la creatividad.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso I.
Tipografía y caligrafía.	3 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso II.
Fundamentos del Diseño Web.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso II.
Diseño editorial y maquetación.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso II.

Story boarding y guión aplicado.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso III.
Maquetación Web con Hojas de Estilo.	3 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso IV.
Packaging.	3 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso IV.
Delineación de productos.	3 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso IV.
Postproducción digital.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso IV.
Programación de animaciones.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso IV.

Módulo Proyecto-Taller. 30 créditos

Taller de proyectos I: Identidad corporativa, señalética y packaging.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso II.
Taller de proyectos II: Productos editoriales.	6 créditos.	Cuatrimestre I.	Curso III.
Proyecto Fin de Grado.	18 Créditos.	Anual.	Curso IV.

Módulo Idioma :12 créditos

Inglés 1.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso I.
Inglés 2.	6 créditos.	Cuatrimestre II.	Curso II.

Módulo Prácticas: 15 créditos

Práctica Profesional.	15 créditos.	Anual.	Curso III.
-----------------------	--------------	--------	------------