

**III. OTRAS DISPOSICIONES****UNIVERSIDADES**

**8374** *Resolución de 8 de julio de 2013, de la Universidad Camilo José Cela, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Diseño de Productos Interactivos.*

Acreditados por el Consejo de Universidades el plan de estudios conducente a la obtención del título oficial Grado en Diseño de Productos Interactivos, y establecido su carácter oficial y su inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos por Acuerdo del Consejo de Ministros de 8 de marzo de 2013 (BOE núm. 98, de 24 de abril de 2013), 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, 8 de julio de 2013.–La Vicerrectora de Ordenación Académica, Purificación García Mateos.

**ANEXO****Planificación de las enseñanzas***Estructura de las enseñanzas*

El Plan de estudios propuesto para la formación de Grado de Diseño de Productos Interactivos 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.

Tipo de materia	Créditos
Formación Básica (FB) . . . . .	60
Obligatorias (OB) . . . . .	144
Optativas (OP) . . . . .	12
Prácticas Externas (PE) . . . . .	12
Trabajo Fin de Grado (TFG) . . . . .	12
<b>Total . . . . .</b>	<b>240</b>

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*

Las materias se agrupan en módulos y materias:

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
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

Módulo	Materia	Asignatura	ECTS	Carácter
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

### Temporalización

Asignatura	ECTS	Carácter	Duración
Primer curso			
Historia y tradición artística.	6	B	1. <sup>er</sup> semestre
Habilidades de Comunicación y Exposición.	6	B	1. <sup>er</sup> semestre
Álgebra, geometría y física aplicada.	6	B	1. <sup>er</sup> semestre
Tecnología para Diseñadores.	6	OB	1. <sup>er</sup> semestre
Historia de los Juegos.	3	OB	1. <sup>er</sup> semestre
Sociedad Digital.	3	OB	1. <sup>er</sup> semestre
Fundamentos Literarios.	6	B	2. <sup>o</sup> semestre

Asignatura	ECTS	Carácter	Duración
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

Asignatura	ECTS	Carácter	Duración
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

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.