

### III. OTRAS DISPOSICIONES

#### UNIVERSIDADES

**3479** *Resolución de 19 de febrero de 2019, de la Universidad de A Coruña, por la que se publica el plan de estudios de Máster en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos.*

El Máster Universitario en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos obtuvo la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de la Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Galicia, y la autorización de la Comunidad Autónoma de Galicia para su implantación. Por Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de agosto de 2018 se estableció el carácter oficial del título y su inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) (publicado en el «Boletín Oficial del Estado» de 7 de septiembre, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 29 de agosto de 2018).

Por lo expuesto, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de Universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, resuelvo:

Publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Máster Universitario en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos por la Universidad de A Coruña, que se estructura según consta en el anexo.

A Coruña, 19 de febrero de 2019.–El Rector, Julio Ernesto Abalde Alonso.

#### ANEXO

##### **Plan de estudios conducente a la obtención del título de Máster Universitario en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos por la Universidad de A Coruña**

Código RUCT: 4316458.

Plan de estudios que se inicia en el curso 2018/2019.

Estructura de las enseñanzas (Real Decreto 1393/2007, anexo I, apartado 5.1).

1. Rama de conocimiento a la que se adscribe el título: Ingeniería y Arquitectura.
2. Distribución del plan de estudios en créditos ECTS, por tipo de materia.

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatorias (OB).	72
Optativas (OP).	33
Prácticas externas (PE).	6
Trabajo fin de máster (TFM).	9
Total.	120

## 3. Contenido del plan de estudios.

## 3.1 Contenido del plan de estudios por módulo.

Módulo	Asignatura	Carácter	Créditos ECTS	Curso
Comercialización.	Marketing Estratégico de Videojuegos.	OB	6	1.º
	Desarrollo de Productos y Marcas de Videojuegos.	OB	6	1.º
	Marketing Operativo de Videojuegos.	OB	6	2.º
	Empresa y Emprendimiento.	OB	3	2.º
	Aspectos Jurídicos del Desarrollo de Videojuegos.	OB	3	2.º
Diseño de Videojuegos.	Diseño Narrativo.	OB	3	1.º
	Diseño de Personajes.	OB	3	1.º
	Diseño de Entornos.	OB	3	1.º
	Diseño de Niveles.	OB	3	1.º
	Diseño de Interfaces.	OB	3	1.º
	Diseño de Jugabilidad.	OB	3	1.º
	Fundamentos de Gráficos por Computador.	OB	3	1.º
	Taller de Diseño de Videojuegos I.	OB	3	1.º
Taller de Diseño de Videojuegos II.	OB	3	1.º	
Desarrollo de Videojuegos.	Desarrollo de Niveles y Programación Visual.	OB	6	2.º
	Desarrollo de Personajes I. Apariencia.	OB	3	2.º
	Desarrollo de Personajes II. Comportamiento.	OB	6	2.º
	Desarrollo de Interfaces y Experiencia de Usuario.	OB	3	2.º
	Taller de Desarrollo de Videojuegos.	OB	3	2.º

Módulo	Asignatura	Carácter	Créditos ECTS	Curso
Arte y Creación 3D para Videojuegos.	Modelado y Animación 3D para Videojuegos I.	OP	6	1.º
	Modelado y Animación 3D para Videojuegos II.	OP	6	1.º
	Arte de Concepto I. Personajes.	OP	3	1.º
	Arte de Concepto II. Entornos.	OP	6	1.º
	Modelado de Personajes I. Geometría.	OP	3	2.º
	Modelado de Personajes II. Materiales.	OP	3	2.º
	Animación de Personajes.	OP	6	2.º
Programación y Aplicaciones Avanzadas.	Programación para Videojuegos.	OP	6	1.º
	Videojuegos 2D.	OP	3	1.º
	Rendimiento y Optimización de Videojuegos.	OP	3	1.º
	Programación Avanzada para Videojuegos.	OP	3	1.º
	Captura de Movimiento.	OP	3	1.º
	Desarrollo para Dispositivos Móviles.	OP	3	1.º
	Simulación.	OP	6	2.º
	Inteligencia Artificial.	OP	3	2.º
	Juegos Serios.	OP	3	2.º
Prácticas Externas.	Prácticas Externas.	PE	6	2.º
Trabajo Fin de Máster.	Trabajo Fin de Máster.	TFM	9	2.º

### 3.2 Contenido del plan de estudios por curso.

#### Primer curso

Asignatura	Carácter	Créditos ECTS
Marketing Estratégico de Videojuegos.	OB	6
Desarrollo de Productos y Marcas de Videojuegos.	OB	6
Diseño Narrativo.	OB	3
Fundamentos de Gráficos por Computador.	OB	3
Taller de Diseño de Videojuegos I.	OB	3
Modelado y Animación 3D para Videojuegos I.	OP	6
Arte de Concepto I. Personajes.	OP	3
Programación para Videojuegos.	OP	6
Videojuegos 2D.	OP	3
Diseño de Personajes.	OB	3

Asignatura	Carácter	Créditos ECTS
Diseño de Jugabilidad.	OB	3
Diseño de Entornos.	OB	3
Diseño de Niveles.	OB	3
Diseño de Interfaces.	OB	3
Taller de Diseño de Videojuegos II.	OB	3
Modelado y Animación 3D para Videojuegos II.	OP	6
Arte de Concepto II. Entornos.	OP	6
Rendimiento y Optimización de Videojuegos.	OP	3
Programación Avanzada para Videojuegos.	OP	3
Captura de Movimiento.	OP	3
Desarrollo para Dispositivos Móviles.	OP	3

## Segundo curso

Asignatura	Carácter	Créditos ECTS
Marketing Operativo de Videojuegos.	OB	6
Aspectos Jurídicos del Desarrollo de Videojuegos.	OB	3
Desarrollo de Niveles y Programación Visual.	OB	6
Desarrollo de Personajes I. Apariencia.	OB	3
Desarrollo de Personajes II. Comportamiento.	OB	6
Desarrollo de Interfaces y Experiencia de Usuario.	OB	3
Taller de Desarrollo de Videojuegos.	OB	3
Empresa y Emprendimiento.	OB	3
Simulación.	OP	6
Inteligencia Artificial.	OP	3
Juegos Serios.	OP	3
Modelado de Personajes I. Geometría.	OP	3
Modelado de Personajes II. Materiales.	OP	3
Animación de Personajes.	OP	6
Prácticas Externas.	PE	6
Trabajo Fin de Máster.	TFM	9

El alumnado debe elegir 33 créditos entre el total de los créditos optativos ofertados. La unidad temporal de todas las asignaturas es cuatrimestral y en cada curso existe un equilibrio de créditos entre el 1.º y el 2.º cuatrimestre.

## 4. Condiciones de terminación.

El alumnado deberá superar 120 créditos ECTS, distribuidos como se indica en el punto 2, para obtener el título de Máster Universitario en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos.