

### III. OTRAS DISPOSICIONES

#### UNIVERSIDADES

**16559** *Resolución de 25 de noviembre de 2020, de la Universidad de A Coruña, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Creación Digital, Animación y Videojuegos.*

El Grado en Creación Digital, Animación y 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. El carácter oficial del título y su inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT), se estableció por Acuerdo del Consejo de Ministros de 18 de octubre de 2019, publicado mediante Resolución de la Secretaría General de Universidades de 28 de octubre de 2019 en el «Boletín Oficial del Estado» (BOE) de 6 de noviembre.

Por lo expuesto, de conformidad con lo dispuesto 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, resuelvo:

Publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Graduado o Graduada en Creación Digital, Animación y Videojuegos por la Universidad de A Coruña, que se estructura según consta en el anexo.

A Coruña, 25 de noviembre de 2020.–El Rector, Julio Ernesto Abalde Alonso.

#### ANEXO

##### **Plan de estudios conducente a la obtención del título de Graduado o Graduada en Creación Digital, Animación y Videojuegos por la Universidad de A Coruña**

Código RUCT: 2503862.

Plan de estudios que se inicia en el curso 2019/2020.

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

1. Rama de conocimiento a la que se adscribe el título: Ciencias Sociales y Jurídicas.
2. Distribución del plan de estudios en créditos ECTS, por tipo de asignatura:

Tipo de asignatura	Créditos ECTS
Formación básica (FB).	60
Obligatorias (OB).	132
Optativas (OP).	27
Prácticas externas (PE).	9
Trabajo fin de grado (TFG).	12
Total.	240

## 3. Contenido del plan de estudios.

3.1 Créditos de formación básica: distribución por materias y ramas de conocimiento.

Rama de conocimiento	Materia básica	Asignatura	Créditos ECTS	Curso
Ciencias Sociales y Jurídicas.	Comunicación.	Producción de la Animación y el Videojuego.	6	1.º
		Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales.	6	1.º
		Guion.	6	2.º
		Dirección y Realización.	6	2.º
		Edición y Montaje.	6	2.º
	Historia.	Historia de la Animación y los Videojuegos.	6	1.º
Artes y Humanidades.	Arte.	Dibujo Anatómico.	6	1.º
		Dibujo de Entornos y Arte de Concepto.	6	1.º
Ingeniería y Arquitectura.	Informática.	Fundamentos de Programación.	6	1.º
		Gráficos por Computador.	6	1.º

## 3.2 Contenido del plan de estudios por materia.

Materia	Asignatura	Carácter	Créditos ECTS	Curso
Producción de Animación y Videojuegos.	Producción de la Animación y el Videojuego.	FB	6	1.º
	Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales.	FB	6	1.º
	Historia de la Animación y los Videojuegos.	FB	6	1.º
	Guion.	FB	6	2.º
	Dirección y Realización.	FB	6	2.º
	Edición y Montaje.	FB	6	2.º
	Diseño de Producción para Animación y Videojuegos.	OB	6	2.º
	Diseño Sonoro.	OB	6	2.º
	Sector de la Animación y el Videojuego.	OB	6	3.º
	Públicos y Jugadores.	OP	4,5	4.º
	Promoción y Publicidad de Animación y Videojuegos.	OP	4,5	4.º

Materia	Asignatura	Carácter	Créditos ECTS	Curso
Arte y Creación para Videojuegos y Animación.	Dibujo Anatómico.	FB	6	1.º
	Dibujo de Entornos y Arte de Concepto.	FB	6	1.º
	Arte Digital y Electrónico.	OP	4,5	4.º
Modelado y Animación.	Modelado 1.	OB	6	1.º
	Modelado 2.	OB	6	2.º
	Materiales e Iluminación.	OB	6	1.º
	Animación 1.	OB	6	1.º
	Animación 2.	OB	6	2.º
	Animación de Personajes.	OB	6	2.º
	Proyecto de Animación.	OB	6	2.º
	Posproducción 3D y Efectos Visuales.	OB	6	3.º
	Modelado Escultórico.	OP	4,5	4.º
	Técnicas Avanzadas de <i>Render</i> .	OP	4,5	4.º
	<i>Rigging</i> Facial.	OP	4,5	4.º
	Efectos Especiales en Animación.	OP	4,5	4.º
	<i>Shading</i> .	OP	4,5	4.º
	Interpretación de Personajes Animados.	OP	4,5	4.º
Animación 2D.	OP	4,5	4.º	
Tecnología para la Creación Digital.	Fundamentos de Programación.	FB	6	1.º
	Gráficos por Computador.	FB	6	1.º
	Programación Orientada a Objetos.	OB	6	2.º
	Programación de Videojuegos.	OB	6	3.º
	Sonido.	OB	6	3.º
	Dispositivos Avanzados y Captura de Movimiento.	OP	4,5	4.º
	Inteligencia Artificial.	OP	4,5	4.º
Diseño y Desarrollo de Videojuegos.	Diseño de Niveles y Jugabilidad.	OB	6	3.º
	Diseño Narrativo y de Interfaces.	OB	6	3.º
	Desarrollo de Videojuegos 1.	OB	6	3.º
	Desarrollo de Videojuegos 2.	OB	6	3.º
	Desarrollo de Personajes.	OB	6	3.º
	Proyecto de Videojuego.	OB	6	3.º
	Videojuegos 2D.	OP	4,5	4.º
	Juegos Serios.	OP	4,5	4.º

Materia	Asignatura	Carácter	Créditos ECTS	Curso
Empresa.	Empresa y Emprendimiento.	OB	6	4.º
	Precios y Distribución de Animación y Videojuegos.	OP	4,5	4.º
Derecho.	Marco Legal de la Animación y los Videojuegos.	OP	4,5	4.º
Estudios Ingleses.	Inglés Profesional.	OB	6	4.º
Prácticas Externas.	Prácticas Externas.	PE	9	4.º
Trabajo Fin de Grado.	Trabajo Fin de Grado.	TFG	12	4.º

### 3.3 Contenido del plan de estudios por curso académico.

#### Primer curso

Asignatura	Carácter	Créditos ECTS
Producción de la Animación y el Videojuego.	FB	6
Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales.	FB	6
Historia de la Animación y los Videojuegos.	FB	6
Dibujo Anatómico.	FB	6
Modelado 1.	OB	6
Dibujo de Entornos y Arte de Concepto.	FB	6
Materiales e Iluminación.	OB	6
Animación 1.	OB	6
Fundamentos de Programación.	FB	6
Gráficos por Computador.	FB	6

#### Segundo curso

Asignatura	Carácter	Créditos ECTS
Guion.	FB	6
Dirección y Realización.	FB	6
Diseño de Producción para Animación y Videojuegos.	OB	6
Modelado 2.	OB	6
Animación 2.	OB	6
Edición y Montaje.	FB	6
Diseño Sonoro.	OB	6
Animación de Personajes.	OB	6
Proyecto de Animación.	OB	6
Programación Orientada a Objetos.	OB	6

## Tercer curso

Asignatura	Carácter	Créditos ECTS
Sector de la Animación y el Videojuego.	OB	6
Posproducción 3D y Efectos Visuales.	OB	6
Diseño de Niveles y Jugabilidad.	OB	6
Diseño Narrativo y de Interfaces.	OB	6
Desarrollo de Videojuegos 1.	OB	6
Programación de Videojuegos.	OB	6
Sonido.	OB	6
Desarrollo de Videojuegos 2.	OB	6
Desarrollo de Personajes.	OB	6
Proyecto de Videojuego.	OB	6

## Cuarto curso

Asignatura	Carácter	Créditos ECTS
Empresa y Emprendimiento.	OB	6
Inglés Profesional.	OB	6
Públicos y Jugadores.	OP	4,5
Arte Digital y Electrónico.	OP	4,5
Modelado Escultórico.	OP	4,5
Rigging Facial.	OP	4,5
Shading.	OP	4,5
Interpretación de Personajes Animados.	OP	4,5
Animación 2D.	OP	4,5
Inteligencia Artificial.	OP	4,5
Videojuegos 2D.	OP	4,5
Precios y Distribución de Animación y Videojuegos.	OP	4,5
Promoción y Publicidad de Animación y Videojuegos.	OP	4,5
Técnicas Avanzadas de Render.	OP	4,5
Efectos Especiales en Animación.	OP	4,5
Dispositivos Avanzados y Captura de Movimiento.	OP	4,5
Juegos Serios.	OP	4,5
Marco Legal de la Animación y los Videojuegos.	OP	4,5
Prácticas Externas.	PE	9
Trabajo Fin de Grado.	TFG	12

En 4.º curso se deben elegir 27 créditos optativos de entre los 72 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 240 créditos ECTS, distribuidos como se indica en el punto 2, para obtener el título de Graduado o Graduada en Creación Digital, Animación y Videojuegos por la Universidad de A Coruña.