

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

18805 *Resolución de 17 de septiembre de 2021, de la Universidad Internacional de La Rioja, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe positivo de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación, así como la autorización de la Comunidad Autónoma de La Rioja, y acordado el carácter oficial del título por Acuerdo del Consejo de Ministros 24 de agosto de 2021 (publicado en el BOE de 13 de septiembre de 2021, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 30 de agosto de 2021), este Rectorado, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Internacional de La Rioja.

El plan de estudios a que se refiere la presente resolución quedará estructurado conforme figura en el anexo adjunto.

Logroño, 17 de septiembre de 2021.–El Rector, José María Vázquez García-Peñuela.

ANEXO

Plan de estudios conducente al título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Internacional de La Rioja

Rama de conocimiento a la que se adscribe el título: Ingeniería y Arquitectura

1. Distribución del Plan de Estudios en créditos ECTS, por tipo de materia.

Tipo de materia	Créditos
Formación Básica.	60
Obligatorias.	150
Optativas.	18
Trabajo Fin de Grado.	12
Total.	240

2. Créditos de Formación Básica. Distribución en materias.

Asignaturas básicas	ECTS	Curso	Cuatr.	Rama de conocimiento	Materias básicas RD
Álgebra y Matemática Discreta.	6	1.º	1	Ingeniería y Arquitectura.	Matemáticas.
Cálculo y Métodos Numéricos.	6	1.º	2	Ingeniería y Arquitectura.	Matemáticas.
Estadística.	6	2.º	1	Ingeniería y Arquitectura.	Matemáticas.
Fundamentos Físicos de los Videojuegos.	6	2.º	1	Ingeniería y Arquitectura.	Física.
Iniciativa Empresarial.	6	2.º	2	Ingeniería y Arquitectura.	Empresa.
Tecnología Básica de Computadores.	6	1.º	1	Ingeniería y Arquitectura.	Informática.

Asignaturas básicas	ECTS	Curso	Cuatr.	Rama de conocimiento	Materias básicas RD
Sistemas Operativos.	6	2.º	2	Ingeniería y Arquitectura.	Informática.
Fundamentos de Programación.	6	1.º	1	Ingeniería y Arquitectura.	Informática.
Introducción al Arte para Videojuegos.	6	1.º	2	Artes y Humanidades.	Arte.
Dibujo para Videojuegos.	6	2.º	1	Artes y Humanidades.	Expresión artística.

3. Explicación general de la planificación del plan de estudios.

Módulo	Materias	Asignaturas	Créditos ECTS	Carácter	
Fundamentos. (72 ECTS).	Matemáticas. (18 ECTS).	Álgebra y Matemática Discreta.	6	B	
		Cálculo y Métodos Numéricos.	6	B	
		Estadística.	6	B	
	Física. (6 ECTS).	Fundamentos Físicos de los Videojuegos.	6	B	
	Empresa. (18 ECTS).	Iniciativa Empresarial.	6	B	
		Dirección de Proyectos de Videojuegos.	6	OB	
		Creación de Portafolio.	6	OB	
	Informática General. (30 ECTS).	Tecnología Básica de Computadores.	6	B	
		Sistemas Operativos.	6	B	
		Dispositivos de Juego.	6	OB	
		Bases de Datos.	6	OB	
		Ingeniería del Software.	6	OB	
	Programación. (72 ECTS).	Programación General. (18 ECTS).	Fundamentos de Programación.	6	B
			Programación Orientada a Objetos.	6	OB
			Estructuras de Datos y Algoritmos.	6	OB
Programación para Videojuegos. (54 ECTS).		Motores de Videojuegos I.	6	OB	
		Motores de Videojuegos II.	6	OB	
		Inteligencia Artificial para Videojuegos.	6	OB	
		Juegos Multijugador.	6	OB	
		Realidad Virtual.	6	OB	
		Juegos para la Web.	6	OB	
		Proyecto Grupal I.	6	OB	
Proyecto Grupal II.	6	OB			
Proyecto Grupal III.	6	OB			

Módulo	Materias	Asignaturas	Créditos ECTS	Carácter
Diseño. (66 ECTS).	Diseño Artístico. (24 ECTS).	Introducción al Arte para Videojuegos.	6	B
		Dibujo para Videojuegos.	6	B
		Diseño 2D.	6	OB
		Diseño 3D.	6	OB
	Diseño de Videojuegos. (42 ECTS).	Introducción al Diseño de Videojuegos.	6	OB
		Diseño de Videojuegos.	6	OB
		Sonido y Música para Videojuegos.	6	OB
		Cuestiones Ético - Legales de los Videojuegos.	6	OB
		Gamificación.	6	OB
		Narrativa del Videojuego.	6	OB
Optatividad. (30 ECTS).	Optatividad. (24 ECTS).	Psicología del Jugador.	6	OB
		Análisis y Producción Musical para Medios Audiovisuales.	6	OP
		Sistemas Interactivos.	6	OP
		Imagen en Movimiento.	6	OP
	Realidad Aumentada.	6	OP	
Prácticas Externas. (6 ECTS).	Prácticas Externas.	6	OP	
Trabajo Fin de Grado. (12 ECTS).	Trabajo Fin de Grado. (12 ECTS).	Trabajo Fin de Grado.	12	TFG