

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

779 *Resolución de 22 de diciembre de 2022, de la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Narración de Animación y 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, y acordado el carácter oficial del título por Acuerdo de Consejo de Ministros de 28 de diciembre de 2021 (publicado en el BOE de 15 de enero de 2022, por Resolución de la Secretaría General de Universidades 5 de enero de 2022),

Este Rectorado ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos por la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir.

Valencia, 22 de diciembre de 2022.–El Rector, José Manuel Pagán Agulló.

PLAN DE ESTUDIO DEL GRADO EN DISEÑO Y NARRACIÓN DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS

Tipo de materia	Créditos
Formación Básica.	60
Obligatorias.	162
Optativas.	–
Prácticas Externas.	9
Trabajo Fin de Grado.	9
Total.	240

Módulo	Materia	Asignatura	ECTS
Historia y Filosofía.	Filosofía.	Fundamentos filosóficos de la animación y videojuegos. Sociedad y cultura.	6
		Documentación histórica.	6
	Historia.	Historia del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción.	6
		Historia de la literatura y el audiovisual.	6
Expresión Gráfica y Dibujo.	Expresión Artística.	Fundamentos del dibujo y expresión gráfica.	6
		Dibujo anatómico.	6
		Concept artista.	6
	Imagen Digital.	Tratamiento digital de imágenes.	6
		Diseño de interfaz gráfica (GFX).	6
		Pintura digital. Matte Painting.	6

Módulo	Materia	Asignatura	ECTS
Narración.	Psicología.	Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles.	6
	Narrativa Audiovisual.	Storyboard para animación y videojuegos.	6
		Guion para animación y videojuegos.	6
Modelado y Animación en tres Dimensiones.	Modelado en tres Dimensiones.	Modelado y representación 3D I.	6
		Modelado y representación 3D II.	6
		Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I.	6
		Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II.	6
	Animación en tres Dimensiones.	Animación en 3D.	6
		Animación de personajes en 3D I.	6
Entorno Empresarial y Proyectos.	Empresa Digital y Legislación.	Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos.	6
		Legislación digital.	6
	Proyectos de Animación y Videojuegos.	Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos.	6
Postproducción.	Animación y Postproducción.	Animación 2D.	6
		Motion Graphics.	6
		Edición y composición de vídeo y audio.	6
		Postproducción Efectos Visuales.	6
Programación de Videojuegos.	Fundamentos de la Programación.	Fundamentos de programación.	6
		Fundamentos aritméticos para programación de videojuegos.	6
	Programación.	Programación de videojuegos 2D.	6
		Programación de videojuegos 3D.	6
		Programación de juegos en red.	6
		Inteligencia artificial para videojuegos.	6
Humanidades.	Antropología.	Antropología.	6
	Humanidades.	Ciencia, Razón y Fe.	6
		Moral Social – Deontológica.	6
Prácticas.	Prácticas.	Prácticas.	9
Trabajo Fin de Grado.	Trabajo Fin de Grado.	Trabajo Fin de Grado.	9

Asignatura	Curso	Semestre	Tipo de formación ¹	ECTS
Documentación histórica.	1	1.º	FB	6
Historia del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción.	1	1.º	FB	6
Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos.	1	1.º	OB	6
Fundamentos del dibujo y expresión gráfica.	1	1.º	FB	6

¹ OB (Obligatoria), FB (Básica), PE (Prácticas Externas), TFG (Trabajo Fin de Grado).

Asignatura	Curso	Semestre	Tipo de formación ¹	ECTS
Tratamiento digital de imágenes.	1	1.º	OB	6
Historia de la literatura y el audiovisual.	1	2.º	FB	6
Antropología.	1	2.º	FB	6
Diseño de interfaz gráfica (GFX).	1	2.º	OB	6
Dibujo anatómico.	1	2.º	FB	6
Modelado y representación 3D I.	1	2.º	OB	6
Concept artista.	2	1.º	FB	6
Pintura digital. Matte Painting.	2	1.º	OB	6
Modelado y representación 3D II.	2	1.º	OB	6
Guion para animación y videojuegos.	2	1.º	FB	6
Motion Graphics.	2	1.º	OB	6
Fundamentos filosóficos de la animación y videojuegos. Sociedad y cultura.	2	2.º	FB	6
Storyboard para animación y videojuegos.	2	2.º	FB	6
Legislación digital.	2	2.º	OB	6
Animación en 3D.	2	2.º	OB	6
Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I.	2	2.º	OB	6
Animación 2D.	3	1.º	OB	6
Fundamentos de programación.	3	1.º	OB	6
Animación de personajes en 3D I.	3	1.º	OB	6
Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II.	3	1.º	OB	6
Fundamentos aritméticos para programación de videojuegos.	3	1.º	OB	6
Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos.	3	2.º	OB	6
Animación de personajes en 3D II.	3	2.º	OB	6
Edición y composición de vídeo y audio.	3	2.º	OB	6
Programación de videojuegos 2D.	3	2.º	OB	6
Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles.	3	2.º	OB	6
Ciencia, Razón y Fe.	4	1.º	OB	6
Postproducción Efectos Visuales.	4	1.º	OB	6
Inteligencia artificial para videojuegos.	4	1.º	OB	6
Programación de videojuegos 3D.	4	1.º	OB	6
Programación de juegos en red.	4	1.º	OB	6
Realidad virtual.	4	2.º	OB	6
Moral Social – Deontológica.	4	2.º	OB	6
Prácticas.	4	2.º	PE	9
Trabajo Fin de Grado.	4	2.º	TFG	9

¹ OB (Obligatoria), FB (Básica), PE (Prácticas Externas), TFG (Trabajo Fin de Grado).