

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

14388 *Resolución de 28 de junio de 2024, de la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT), por la que se publican planes de estudios de Graduado o Graduada.*

Obtenida la verificación de los planes de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe positivo de la Fundación para el Conocimiento Madrid, y acordado el carácter oficial de los títulos por el Consejo de Ministros de fecha 18 de julio de 2023 (publicado en el «Boletín Oficial del Estado» de 27 de julio por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 19 de julio de 2023) a efectos de cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 8.3 de la Ley Orgánica 2/2023, de 22 de marzo, del Sistema Universitario, este Rectorado ha resuelto publicar los planes de estudios conducentes a la obtención de los títulos oficiales siguientes:

- Graduado o Graduada en Animación.
- Graduado o Graduada en Diseño Multimedia y Gráfico.
- Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales.
- Graduado o Graduada en Publicidad y Creación de Marca.

Los planes de estudio quedan estructurados según constan en los anexos de esta resolución.

Madrid, 28 de junio de 2024.–El Rector, Juan Cayón Peña.

ANEXO I

Denominación del título: Graduado o Graduada en Animación

Ámbito del conocimiento al que se adscribe: Artes y Humanidades

Código RUCT: 2504610

Distribución del plan de estudios por créditos ECTS y tipo de materia:

Tipo de materia	Créditos ECTS
Formación básica.	60
Materias obligatorias.	150
Materias optativas.	6
Prácticas externas.	12
Trabajo de Fin de Grado.	12
Total.	240

Distribución de materias básicas por el plan de estudios:

Rama de conocimiento	Ámbito de conocimiento R.D. 822/2021	Asignaturas vinculadas	ECTS
Artes y Humanidades.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Animación I. Técnicas clásicas.	12
Artes y Humanidades.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Diseño de personajes I.	6
Artes y Humanidades.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Historia del cine y la animación.	6
Artes y Humanidades.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Dibujo Técnico. Diseño de Escenarios.	6
Ciencias Sociales y Jurídicas.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Storyboarding.	6
Artes y Humanidades.	Historia del arte y de la expresión artística, y bellas artes.	Dibujo artístico I.	6
Artes y Humanidades.	Filología, estudios clásicos, traducción y lingüística.	Inglés II-Animación.	6
Artes y Humanidades.	Filología, estudios clásicos, traducción y lingüística.	Inglés I.	6
Ciencias Sociales y Jurídicas.	Periodismo, comunicación, publicidad y relaciones públicas.	Introducción a la narrativa: guión.	6
Total créditos ECTS.			60

Estructura del plan de estudios:

Denominación de la asignatura	Tipología	Créditos	Organización temporal	
			Curso	Semestre
Tratamiento digital de imágenes - Photoshop.	Obligatoria.	3	1	1
Ink&paint.	Obligatoria.	3	1	1
Teoría del color.	Obligatoria.	3	1	2
Fundamentos de la interpretación.	Obligatoria.	3	1	2
Dibujo artístico I.	Básica.	6	1	A
Animación I. Técnicas clásicas.	Básica.	12	1	A
Diseño de personajes I.	Básica.	6	1	A
Storyboarding.	Básica.	6	1	A
Introducción a la narrativa: guión.	Básica.	6	1	A
Historia del cine y la animación.	Básica.	6	1	A
Inglés I.	Básica.	6	1	A
Layout 2D.	Obligatoria.	3	2	1
Coloreado fondos 2D.	Obligatoria.	3	2	2
Diseño de personajes II.	Obligatoria.	6	2	A
Dibujo Técnico - Diseño de escenarios.	Básica.	6	2	A
Animación II. Técnicas digitales.	Obligatoria.	12	2	A
Dibujo Artístico II - Anatomía y movimiento.	Obligatoria.	6	2	A

Denominación de la asignatura	Tipología	Créditos	Organización temporal	
			Curso	Semestre
Escultura.	Obligatoria.	6	2	A
Taller de proyectos I.	Obligatoria.	6	2	A
Animación 3D I.	Obligatoria.	6	2	A
Inglés II - Animación.	Básica.	6	2	A
Stop-motion.	Obligatoria.	3	3	1
Producción cinematográfica.	Obligatoria.	3	3	2
Modelado orgánico 3d-Zbrush.	Obligatoria.	6	3	A
Animación 3D II.	Obligatoria.	6	3	A
Escenarios-props- vehículos 3D.	Obligatoria.	6	3	A
Postproducción y efectos especiales.	Obligatoria.	6	3	A
Riggin y Setup.	Obligatoria.	6	3	A
Taller de Proyectos II.	Obligatoria.	6	3	A
Cut-out.	Obligatoria.	6	3	A
Prácticas académicas externas.	Prácticas externas.	12	3	A
Layout 3D.	Obligatoria.	3	4	1
Dirección de arte.	Obligatoria.	3	4	1
Creación de Biblias-PITCH.	Obligatoria.	3	4	2
Legislación aplicada.	Obligatoria.	3	4	2
Animación Avanzada 3D.	Obligatoria.	6	4	A
Tecnologías de render.	Obligatoria.	6	4	A
3D Avanzado: fluidos, físicas y entornos.	Obligatoria.	6	4	A
Motion Capture-rig.	Obligatoria.	6	4	A
Producción cinematográfica II.	Obligatoria.	6	4	A
Fotografía e iluminación.	Optativa.	6	4	A
Top Animation.	Optativa.	6	4	A
Trabajo Fin de Grado.	Trabajo Fin de Grado/Máster.	12	4	A

* De acuerdo al RD 822/2021, según el artículo 10.9.c) del mismo, el plan de estudios de este título contempla la posibilidad de reconocimiento académico de 6 créditos por la participación en actividades culturales universitarias, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, siendo las asignaturas optativas Fotografía e iluminación y Top Animation las que se verán afectadas por dicho reconocimiento.

ANEXO II

**Denominación del título: Graduado o Graduada en Diseño Multimedia y Gráfico/
Bachelor in Multimedia and Graphic Design**

Ámbito del conocimiento al que se adscribe: Artes y Humanidades

Código RUCT: 2504585

Distribución del plan de estudios por créditos ECTS y tipo de materia:

Tipo de materia	Créditos ECTS
Formación básica.	60
Materias obligatorias.	141
Materias optativas.	6
Prácticas externas.	15
Trabajo de Fin de Grado.	18
Total.	240

Distribución de materias básicas por el plan de estudios:

Rama de conocimiento - Materia	Ámbito de conocimiento R.D.822/2021	Asignaturas vinculadas	ECTS
Artes y Humanidades - Expresión Artística *	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Dibujo Artístico/Artistic Drawing.	12
Artes y Humanidades - Arte*.	Historia del arte y de la expresión artística, y bellas artes.	Historia del Arte I/History of art I.	6
Artes y Humanidades - Arte*.	Historia del arte y de la expresión artística, y bellas artes.	Historia del Arte II/History of art II.	6
Artes y Humanidades - Historia*.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Historia y teoría del Diseño Gráfico/History and Theory of Graphic Design.	6
Artes y Humanidades - Expresión Artística*.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Teoría y práctica del color/Color Theory and Practice.	6
Artes y Humanidades - Idioma Moderno*.	Filología, estudios clásicos, traducción y lingüística.	Inglés 1/English 1.	6
Artes y Humanidades - Idioma Moderno*.	Filología, estudios clásicos, traducción y lingüística.	Inglés 2/English 2.	6
Ingeniería y Arquitectura - Informática.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Diseño Digital II: Tratamiento digital de Imágenes/Digital Design II: Digital Image Processing.	6
Ingeniería y Arquitectura - Expresión Gráfica.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Comunicación audiovisual/Audiovisual communication.	6
Total créditos ECTS.			60

Estructura del plan de estudios:

Materia	Asignatura	Tipo (MB/OB/OP)	Curso	Semestre	Créditos ECTS
CIENCIAS SOCIALES/SOCIAL SCIENCES.	Historia y teoría del Diseño Gráfico/ History and Theory of Graphic Design.	MB	1	1	6
	Historia del arte I/History of art I.	MB	1	2	6
	Historia del arte II/History of art II.	MB	2	1	6
	Psicología de la percepción/Psychology of Perception.	OB	2	2	3
	Legislación aplicada/Applied Law.	OB	3	1	3
	Sociología y marketing/Sociology and Marketing.	OB	3	2	3
	Productos, mercados y medios/Products, Markets and Advertising Media.	OB	3	2	3
	Dirección de arte/Art direction.	OB	4	1	3
	Merchandising y marketing interactivo/ Merchandising and Interactive Marketing.	OB	4	1	3
	Publicidad y piezas de comunicación/ Advertising and Communication Design.	OB	4	1	3
ARTÍSTICA/ARTISTIC.	Dibujo artístico/Artistic Drawing.	MB	1	A	12
	Dibujo técnico/Technical drawing.	OB	1	1	6
	Teoría y práctica del color/Color Theory and Practice.	MB	1	1	6
	Ilustración y comic/Illustration and Comic.	OB	2	2	6
CIENCIAS APLICADAS Y TECNOLOGÍAS/APPLIED SCIENCES AND TECHNOLOGIES.	Diseño digital I: Diseño Vectorial/Digital Design I: Vectorial Design.	OB	1	2	6
	Diseño digital II: Tratamiento Digital de Imágenes/Digital Design II: Digital Image Processing.	MB	1	2	6
	Comunicación audiovisual/Audiovisual communication.	MB	2	1	6
	Diseño interactivo/Interactive Design.	OB	2	1	6
	Fotografía/Photography.	OB	2	2	6
	Infografía 3D/3D computer graphics.	OB	3	1	6
	Diseño web avanzado/Advanced web design.	OB	3	1	6
	Modelado 3D/3D modelling.	OB	3	2	6
	Edición de video publicitario/Advertising video editing.	OB	3	2	6
	Animación 3D/3D animation.	OB	4	1	6
3D Avanzado/Avanced 3D.	OP	4	2	6	

Reconocimiento Académico de Créditos - De acuerdo con el artículo 10.9.c) del R.D. 822/2021, el plan de estudios de este título contempla la posibilidad de reconocimiento académico de 6 créditos por la participación en actividades culturales universitarias, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, siendo la asignatura 3D Avanzado la que se verá afectada por dicho reconocimiento, de ahí su carácter optativo.

Materia	Asignatura	Tipo (MB/OB/OP)	Curso	Semestre	Créditos ECTS
DISEÑO/DESIGN.	Fundamentos de la creatividad/Principles of creativity.	OB	1	A	6
	Tipografía y caligrafía/Typography and Calligraphy.	OB	2	1	3
	Fundamentos del diseño web/Principles of web design.	OB	2	2	6
	Diseño editorial y maquetación/Editorial design and layout.	OB	2	2	6
	Storyboarding y guión aplicado/Storyboarding and applied screenwriting.	OB	3	1	6
	Packaging/Packaging.	OB	4	2	3
	Maquetación web con hojas de estilo/Web layout with style sheets.	OB	4	1	3
	Postproducción digital/Post-production.	OB	4	2	6
	Programación de animaciones/Motion graphics.	OB	4	2	6
	Delineación de productos/Temporary structure design.	OB	4	1	3
PROYECTO – TALLER/PROJECT - WORKSHOP.	Taller de proyectos I: Identidad corporativa, señalética y packaging/Workshop I: Corporate Identity, Signage and Packaging Design.	OB	2	1	6
	Taller de proyectos II: Productos Editoriales/Workshop II: Editorial Design.	OB	3	A	6
IDIOMA/LANGUAGE.	Inglés 1/English 1.	MB	1	A	6
	Inglés 2/English 2.	MB	2	A	6
PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS/EXTERNAL ACADEMIC INTERNSHIPS.	Prácticas Académicas Externas/External academic internships.	OB	3	A	15
TRABAJO FIN DE GRADO/FINAL DEGREE PROJECT.	Trabajo Fin de Grado Proyecto/Final Degree Project.	TFG	4	A	18

Reconocimiento Académico de Créditos - De acuerdo con el artículo 10.9.c) del R.D. 822/2021, el plan de estudios de este título contempla la posibilidad de reconocimiento académico de 6 créditos por la participación en actividades culturales universitarias, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, siendo la asignatura 3D Avanzado la que se verá afectada por dicho reconocimiento, de ahí su carácter optativo.

FB: Formación Básica.

OB: Obligatoria.

OP: Optativas.

PE: Prácticas académicas Externas.

TFG: Trabajo Fin de Grado.

En la Modalidad Presencial Castellano, todas las asignaturas se impartirán en español, a excepción de Inglés I e Inglés II.

Atendiendo las indicaciones de la Guía para la verificación y modificación de los títulos oficiales de Grado y Máster de la Fundación para el Conocimiento Madrimasd (junio 2021), «Se considera bilingüe la titulación que imparte al menos la mitad de los ECTS del Plan de Estudios en una segunda lengua, excluyendo el TFG, el TFM y las

prácticas externas.» Por tanto, para la Modalidad Presencial Bilingüe, la distribución de las asignaturas que se impartirán en español y en inglés se puede comprobar en la siguiente tabla:

Asignaturas	Créditos	Asignatura completa en inglés	Asignatura completa en español
Dibujo artístico/Artistic Drawing.	12		X
Teoría y Práctica del Color/Color Theory and Practice.	6		X
Diseño Digital I: Diseño Vectorial/Digital Design I: Vectorial Design.	6	X	
Diseño Digital II: Tratamiento Digital de Imágenes/Digital Design II: Digital Image Processing.	6		X
Inglés 1/English 1.	6	X	
Historia y Teoría del Diseño Gráfico/History and Theory of Graphic Design.	6		X
Dibujo Técnico/Technical drawing.	6	X	
Fundamentos de la Creatividad/Principles of creativity.	6	X	
Historia del Arte I/History of art I.	6	X	
Comunicación audiovisual/Audiovisual communication.	6		X
Fotografía/Photography.	6	X	
Inglés 2/English 2.	6	X	
Ilustración y Comic/Illustration and Comic.	6		X
Taller de Proyectos I: Identidad Corporativa, Señalética y Packaging/Workshop I: Corporate Identity, Signage and Packaging Design.	6		X
Historia del Arte II/History of art II.	6	X	
Diseño Interactivo/Interactive Design.	6		X
Tipografía y Caligrafía/Typography and Calligraphy.	3		X
Diseño Editorial y Maquetación/Editorial design and layout.	6	X	
Fundamentos del Diseño Web/Principles of web design.	6	X	
Psicología de la Percepción/Psychology of Perception.	3		X
Storyboarding y Guión Aplicado/Storyboarding and applied screenwriting.	6		X
Taller de Proyectos II: Productos Editoriales/Workshop II: Editorial Design.	6		X
Infografía 3D/3D computer graphics.	6	X	
Diseño Web Avanzado/Advanced web design.	6	X	
Sociología y Marketing/Sociology and Marketing.	3		X
Legislación Aplicada/Applied Law.	3		X

Asignaturas	Créditos	Asignatura completa en inglés	Asignatura completa en español
Modelado 3D/3D modelling.	6	X	
Productos, Mercados y Medios Publicitarios/ Products, Markets and Advertising Media.	3		X
Edición de Video Publicitario/Advertising video editing.	6	X	
Postproducción Digital/Post-production.	6	X	
Animación 3D/3D animation.	6	X	
Maquetación Web con Hojas de Estilos/Web layout with style sheets.	3	X	
Packaging/Packaging.	3		X
Delineación de Productos/Temporary structure design.	3		X
Publicidad y Piezas de Comunicación/Advertising and Communication Design.	3		X
Dirección de Arte/Art direction.	3	X	
Programación de Animaciones/Motion graphics.	6	X	
3D Avanzado/Advanced 3D.	6	X	
Merchandising y Marketing Interactivo/ Merchandising and Interactive Marketing.	3		X
Prácticas Académicas Externas/External academic internships.	15		X
Trabajo Fin de Grado/Final Degree Project.	18		X

ANEXO III

Denominación del título: Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales

Ámbito del conocimiento al que se adscribe: Artes y Humanidades

Código RUCT: 2504583

Distribución del plan de estudios por créditos ECTS y tipo de materia:

Tipo de materia	Créditos ECTS
Formación básica.	60
Materias obligatorias.	96
Materias optativas.	66
Prácticas externas.	0
Trabajo de Fin de Grado.	18
Total.	240

Distribución de materias básicas por el plan de estudios:

Rama de conocimiento	Materia	Ámbito de conocimiento R.D. 822/2021	Asignaturas vinculadas	ECTS
Artes y Humanidades.	Expresión Artística.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Dibujo Artístico.	6
Ingeniería y Arquitectura.	Expresión Gráfica.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Diseño Digital I.	6
Ingeniería y Arquitectura.	Expresión Gráfica.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Diseño Digital II.	6
Ingeniería y Arquitectura.	Informática.	Ingeniería informática y de sistemas.	Fundamentos de la Programación.	6
Artes y Humanidades.	Historia.	Historia del arte y de la expresión artística, y bellas artes.	Historia del Arte.	6
Artes y Humanidades.	Idioma Moderno.	Filología, estudios clásicos, traducción y lingüística.	Inglés I.	6
Artes y Humanidades.	Expresión Artística.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Sistemas de Representación y Perspectiva.	6
Ciencias Sociales y Jurídicas.	Comunicación.	Periodismo, comunicación, publicidad y relaciones públicas.	Comunicación Audiovisual.	6
Artes y Humanidades.	Idioma Moderno.	Filología, estudios clásicos, traducción y lingüística.	Inglés aplicado a la industria del videojuego.	6
Artes y Humanidades.	Expresión Artística.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Diseño de Videojuegos: Guión y Storyboarding.	6
Total créditos ECTS.				60

Resumen del plan de estudios:

Curso	Asignatura	Créditos ECTS	Tipo de materia	Semestre
1.º	Dibujo Artístico.	6	FB	Anual
1.º	Diseño Digital I.	6	FB	1
1.º	Diseño Digital II.	6	FB	2
1.º	Fundamentos de la Programación.	6	FB	1
1.º	Taller de Proyectos I.	6	OB	Anual
1.º	Introducción a la Industria del Videojuego.	3	OB	1
1.º	Fundamentos de Redes y Entornos Multijugador.	3	OB	2
1.º	Historia del Arte.	6	FB	Anual
1.º	Inglés I.	6	FB	Anual
1.º	Sistemas de Representación y Perspectiva.	6	FB	Anual
1.º	Introducción a la Programación de Videojuegos y Entornos Virtuales.	6	OB	2
2.º	Taller de proyectos II.	6	OB	Anual

Curso	Asignatura	Créditos ECTS	Tipo de materia	Semestre
2.º	Comunicación Audiovisual.	6	FB	Anual
2.º	Inglés Aplicado a la Industria del Videojuego.	6	FB	Anual
2.º	Diseño de Videojuegos: Guion y Storyboarding.	6	FB	Anual
2.º	Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales I.	12	OB	Anual
2.º	Diseño Web.	6	OB	2
2.º	Introducción al Modelado 3D.	6	OB	1
2.º	Diseño Interactivo.	6	OPT. MENCIÓN DIS.	1
2.º	Diseño de Niveles: Teoría y Aplicación.	6	OPT. MENCIÓN DIS.	2
2.º	Anatomía y Movimiento.	3	OPT. MENCIÓN ARTE.	1
2.º	Animación 2D.	6	OPT. MENCIÓN ARTE.	Anual
2.º	Modelado 3D y Texturizado.	3	OPT. MENCIÓN ARTE.	2
2.º	Programación Orientada a Objetos.	6	OPT. MENCIÓN PROG.	1
2.º	Matemática Aplicada.	6	OPT. MENCIÓN PROG.	2
3.º	Taller de proyectos III.	6	OB	Anual
3.º	Audio en el Videojuego.	6	OB	Anual
3.º	Marketing del Videojuego.	3	OB	1
3.º	Legislación Aplicada.	3	OB	2
3.º	Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales II.	6	OB	Anual
3.º	Diseño Web Avanzado.	6	OB	Anual
3.º	Diseño Experimental e Interfaces Alternativas.	6	OPT. MENCIÓN DIS.	1
3.º	Diseño de Niveles Avanzado.	6	OPT. MENCIÓN DIS.	2
3.º	Diseño Móvil y Nuevas Plataformas.	6	OPT. MENCIÓN DIS.	Anual
3.º	Prácticas Académicas Externas Mención Diseño.	12	OPT. MENCIÓN DIS.	Anual
3.º	Animación 3D.	6	OPT. MENCIÓN ARTE	Anual
3.º	Modelado 3D y Escultura Digital.	6	OPT. MENCIÓN ARTE	Anual
3.º	Concept Art.	6	OPT. MENCIÓN ARTE	Anual
3.º	Prácticas Académicas Externas Mención Arte.	12	OPT. MENCIÓN ARTE	Anual
3.º	Entornos Operativos.	3	OPT. MENCIÓN PROG.	1

Curso	Asignatura	Créditos ECTS	Tipo de materia	Semestre
3.º	Bases de Datos.	3	OPT. MENCIÓN PROG.	1
3.º	Fundamentos de la Física Aplicados al Videojuego.	6	OPT. MENCIÓN PROG.	2
3.º	Inteligencia Artificial.	6	OPT. MENCIÓN PROG.	Anual
3.º	Prácticas Académicas Externas Mención Programación.	12	OPT. MENCIÓN PROG.	Anual
4.º	Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales III.	12	OB	Anual
4.º	Postproducción Digital y Efectos Especiales.	6	OB	1
4.º	Gestión empresarial de proyectos de videojuegos.	6	OP	2
4.º	Estadística y Probabilidad: Diseño Basado en Análisis de Datos.	6	OPT. MENCIÓN DIS.	Anual
4.º	Experiencia de Usuario: Diseño UI/UX.	6	OPT. MENCIÓN DIS.	Anual
4.º	Diseño de Economías en Videojuegos.	6	OPT. MENCIÓN DIS.	Anual
4.º	3D Avanzado.	6	OPT. MENCIÓN ARTE	Anual
4.º	Animación 3D Avanzada.	6	OPT. MENCIÓN ARTE	Anual
4.º	Concept Art Avanzado.	6	OPT. MENCIÓN ARTE	Anual
4.º	Programación Gráfica.	6	OPT. MENCIÓN PROG.	1
4.º	Programación concurrente para videojuegos.	6	OPT. MENCIÓN PROG.	2
4.º	Inteligencia Artificial Avanzada.	6	OPT. MENCIÓN PROG.	Anual
4.º	Trabajo de Fin de Grado.	18	TFG	Anual

* De acuerdo al RD 822/2021, según el artículo 10.9.c) del mismo, el plan de estudios de este título contempla la posibilidad de reconocimiento académico de 6 créditos por la participación en actividades culturales universitarias, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, siendo la asignatura optativa Gestión empresarial de proyectos de videojuegos la que se verá afectada por dicho reconocimiento.

FB = Formación básica.

OB = Obligatorias.

OP = Optativa.

OP mención Dis. = Optativas de la Mención de Diseño.

OP Mención Arte = Optativas de la Mención de Arte.

OP Mención Prog. = Optativas de la Mención de Programación.

TFG = Trabajo Fin de Grado.

Menciones:

El Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales prevé 3 menciones formativas:

– Mención en Diseño:

Curso	Asignatura	Créditos ECTS	Semestr e
2.º	Diseño Interactivo.	6	1
2.º	Diseño de Niveles: Teoría y Aplicación.	6	2
3.º	Diseño Experimental e Interfaces Alternativas.	6	1
3.º	Diseño de Niveles Avanzado.	6	2
3.º	Diseño Móvil y Nuevas Plataformas.	6	Anual
3.º	Prácticas Académicas Externas Mención Diseño.	12	Anual
4.º	Estadística y Probabilidad: Diseño Basado en Análisis de Datos.	6	Anual
4.º	Experiencia de Usuario: Diseño UI/UX.	6	Anual
4.º	Diseño de Economías en Videojuegos.	6	Anual

– Mención en Arte:

Curso	Asignatura	Créditos ECTS	Semestr e
2.º	Anatomía y Movimiento.	3	1
2.º	Animación 2D.	6	Anual
2.º	Modelado 3D y Texturizado.	3	2
3.º	Animación 3D.	6	Anual
3.º	Modelado 3D y Escultura Digital.	6	Anual
3.º	Concept Art.	6	Anual
3.º	Prácticas Académicas Externas Mención Arte.	12	Anual
4.º	3D Avanzado.	6	Anual
4.º	Animación 3D Avanzada.	6	Anual
4.º	Concept Art Avanzado.	6	Anual

– Mención en Programación:

Curso	Asignatura	Créditos ECTS	Semestr e
2.º	Programación Orientada a Objetos.	6	1
2.º	Matemática Aplicada.	6	2
3.º	Entornos Operativos.	3	1
3.º	Bases de Datos.	3	1
3.º	Fundamentos de la Física Aplicados al Videojuego.	6	2
3.º	Inteligencia Artificial.	6	Anual

Curso	Asignatura	Créditos ECTS	Semestr e
3.º	Prácticas Académicas Externas Mención Programación.	12	Anual
4.º	Programación Gráfica.	6	1
4.º	Programación concurrente para videojuegos.	6	2
4.º	Inteligencia Artificial Avanzada.	6	Anual

El estudiante debe elegir obligatoriamente y superar el itinerario completo de la mención, además de las asignaturas básicas, obligatorias, optativas y el Trabajo Fin de Grado, para obtener el título.

ANEXO IV

Denominación del título: Graduado o Graduada en Publicidad y Creación de Marca

Ámbito del conocimiento al que se adscribe: Ciencias Sociales y Jurídicas

Código RUCT: 2504609

Distribución del plan de estudios por créditos ECTS y tipo de materia:

Tipo de materia	Créditos ECTS
Formación básica.	60
Materias obligatorias.	147
Materias optativas.	9
Prácticas externas.	12
Trabajo de Fin de Grado.	12
Total.	240

Distribución de materias básicas por el plan de estudios:

Rama de conocimiento	Ámbito de conocimiento R.D. 822/2021	Asignaturas vinculadas	ECTS
Ciencias Sociales y Jurídicas.	Periodismo, comunicación, publicidad y relaciones públicas.	INTRODUCCIÓN A LA PUBLICIDAD.	6
Ciencias Sociales y Jurídicas.	Periodismo, comunicación, publicidad y relaciones públicas.	FUNDAMENTOS DEL BRANDING.	6
Artes y Humanidades.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	DISEÑO DIGITAL 1.	6
Ciencias Sociales y Jurídicas.	Periodismo, comunicación, publicidad y relaciones públicas.	IDEACIÓN PUBLICITARIA.	6
Artes y Humanidades.	Filología, estudios clásicos, traducción y lingüística.	INGLÉS 1.	6
Ciencias Sociales y Jurídicas.	Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	FUNDAMENTOS DE LA CREATIVIDAD Y LAS MARCAS.	6
Artes y Humanidades.	Historia del arte y de la expresión artística, y bellas artes.	DIBUJO ARTÍSTICO.	12
Ciencias Sociales y Jurídicas.	Periodismo, comunicación, publicidad y relaciones públicas.	FOTOGRAFÍA.	6
Ciencias Sociales y Jurídicas.	Periodismo, comunicación, publicidad y relaciones públicas.	REDACCIÓN PUBLICITARIA.	6
Total créditos ECTS.			60

Plan de estudios:

Denominación de la Asignatura	Tipología	Créditos	Organización Temporal	
			Curso	Semestre
INTRODUCCIÓN A LA PUBLICIDAD.	Básica.	6	1	1
FUNDAMENTOS DEL BRANDING.	Básica.	6	1	1
HISTORIA DE LAS MARCAS.	Obligatoria.	3	1	1
TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN.	Obligatoria.	3	1	1
DISEÑO DIGITAL 1.	Básica.	6	1	2
IDEACIÓN PUBLICITARIA.	Básica.	6	1	2
SOCIOLOGÍA Y MARKETING.	Obligatoria.	3	1	2
PSICOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN.	Obligatoria.	3	1	2
INGLÉS 1.	Básica.	6	1	A
FUNDAMENTOS DE LA CREATIVIDAD Y LAS MARCAS.	Básica.	6	1	A
DIBUJO ARTÍSTICO.	Básica.	12	1	A
STORYBOARD Y GUIÓN APLICADO.	Obligatoria.	6	2	1
FOTOGRAFÍA.	Básica.	6	2	1
PUBLICIDAD Y PIEZAS DE COMUNICACIÓN.	Obligatoria.	3	2	1
SEMIÓTICA Y LENGUAJE VISUAL.	Obligatoria.	3	2	1
ORATORIA Y PRESENTACIÓN.	Obligatoria.	3	2	1
REDACCIÓN PUBLICITARIA.	Básica.	6	2	2
DISEÑO DIGITAL 2.	Obligatoria.	6	2	2
ESTUDIO DEL PÚBLICO OBJETIVO.	Obligatoria.	6	2	2
FUNDAMENTOS DEL MARKETING DE CONSUMIDOR.	Obligatoria.	3	2	2
TALLER DE DISEÑO DE MARCA.	Obligatoria.	12	2	A
INGLÉS 2.	Obligatoria.	6	2	A
TALLER DE PROYECTOS.	Obligatoria.	6	3	1
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.	Obligatoria.	6	3	1
LEGISLACIÓN APLICADA.	Obligatoria.	3	3	1
TÉCNICAS DE CO-CREACIÓN.	Obligatoria.	3	3	1
DISEÑO INTERACTIVO.	Obligatoria.	6	3	2

Denominación de la Asignatura	Tipología	Créditos	Organización Temporal	
			Curso	Semestre
ANÁLISIS DE TENDENCIAS.	Obligatoria.	6	3	2
EMPRENDIMIENTO.	Obligatoria.	3	3	2
PACKAGING.	Obligatoria.	3	3	2
DIRECCIÓN DE ARTE.	Obligatoria.	12	3	A
PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS.	Prácticas Externas.	12	3	A
TALLER DE AUDIO.	Obligatoria.	6	4	1
PRODUCTOS, MERCADOS Y MEDIOS PUBLICITARIOS.	Obligatoria.	3	4	1
INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA.	Obligatoria.	3	4	1
INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.	Optativa.	6	4	1
PUBLICIDAD SOCIAL Y DEL TERCER SECTOR.	Optativa.	6	4	1
EDICIÓN DE VIDEO PUBLICITARIO.	Obligatoria.	6	4	2
POSTPRODUCCIÓN DIGITAL.	Obligatoria.	6	4	2
ESPACIOS Y EXPERIENCIA DE MARCA.	Obligatoria.	3	4	2
FUNDAMENTOS DE BIG DATA Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.	Optativa.	3	4	2
CREACIÓN DE MARCA PERSONAL.	Optativa.	3	4	2
CONCEPTO DE ESTRATEGIA DE MARCA.	Obligatoria.	12	4	A
TRABAJO FIN DE GRADO.	Trabajo Fin de Grado/Máster.	12	4	A

* De acuerdo al RD 822/2021, según el artículo 10.9.c) del mismo, el plan de estudios de este título contempla la posibilidad de reconocimiento académico de 6 créditos por la participación en actividades culturales universitarias, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, siendo las asignaturas optativas Introducción a la Inteligencia Artificial y Publicidad Social y del Tercer Sector las que se verán afectadas por dicho reconocimiento.