

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

27499 *Resolución de 12 de noviembre de 2024, de la Universidad Católica Santa Teresa de Jesús de Ávila, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales.*

Obtenida la verificación del Plan de Estudios por el Consejo de Universidades, previo el informe positivo de la Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Castilla y León, y acordado el carácter oficial del título por el Consejo de Ministros de 17 de septiembre de 2024 (publicado en el BOE de 27 de septiembre de 2024, por resolución de la Secretaría General de Universidades de 20 de septiembre de 2024),

Este Rectorado ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título oficial de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales la Universidad Católica «Santa Teresa de Jesús» de Ávila, que quedará estructurado según consta en el anexo de esta resolución.

Ávila, 12 de noviembre de 2024.–La Rectora, María del Rosario Sáez Yuguero.

ANEXO

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales

Tipo de materia	ECTS
Formación Básica.	60
Obligatorias.	160
Optativas.	8
Trabajo Fin de Grado.	12
Total créditos.	240

Asignatura	Tipo	N.º ECTS	Organización temporal
Matemáticas I (Álgebra y Análisis).	Formación Básica.	6	Semestral.
Matemáticas II (Lógica y Matemática Discreta).	Formación Básica.	6	Semestral.
Estadística.	Formación Básica.	6	Semestral.
Diseño Gráfico I (2D).	Formación Básica.	6	Semestral.
Fundamentos Físicos en Videojuegos.	Formación Básica.	6	Semestral.
Bases de Datos.	Formación Básica.	6	Semestral.
Tecnología de Computadores.	Formación Básica.	6	Semestral.
Fundamentos de Programación.	Formación Básica.	6	Semestral.
Sistemas Operativos.	Formación Básica.	6	Semestral.
Inglés.	Formación Básica.	6	Semestral.
Historia y Evolución del Videojuego y Aplicaciones Interactivas.	Obligatorio.	6	Semestral.
Dispositivos de Juegos.	Obligatorio.	6	Semestral.

Asignatura	Tipo	N.º ECTS	Organización temporal
Diseño gráfico II (3D).	Obligatorio.	6	Semestral.
Narrativa.	Obligatorio.	6	Semestral.
Ambientación Sonora.	Obligatorio.	4	Semestral.
Introducción a la informática.	Obligatorio.	5	Semestral.
Estructura de Computadores.	Obligatorio.	4	Semestral.
Inteligencia Artificial.	Obligatorio.	6	Semestral.
Redes para Multijugador.	Obligatorio.	6	Semestral.
Programación Orientada a Objetos.	Obligatorio.	6	Semestral.
Aplicaciones Web.	Obligatorio.	6	Semestral.
Interfaces.	Obligatorio.	4	Semestral.
Aplicaciones Interactivas I.	Obligatorio.	6	Semestral.
Realidad Extendida (VR, AR, XR).	Obligatorio.	4	Semestral.
Realidad Virtual.	Obligatorio.	6	Semestral.
Realidad Aumentada y Mixta.	Obligatorio.	6	Semestral.
Diseño y Desarrollo de Metaversos.	Obligatorio.	6	Semestral.
Aplicaciones para Móviles.	Obligatorio.	6	Semestral.
Aplicaciones Interactivas II.	Obligatorio.	6	Semestral.
Motores I.	Obligatorio.	6	Semestral.
Motores II.	Obligatorio.	6	Semestral.
Diseño de Tecnologías Educativas (Gamificación y Aplicaciones Educativas).	Obligatorio.	4	Semestral.
Ingeniería del Software.	Obligatorio.	6	Semestral.
Gestión de Proyectos.	Obligatorio.	6	Semestral.
Legislación Informática.	Obligatorio.	6	Semestral.
Fundamentos de Antropología.	Obligatorio.	4	Semestral.
Comunicación Oral y Escrita.	Obligatorio.	3	Semestral.
Introducción al cristianismo.	Obligatorio.	4	Semestral.
Pensamiento Social Cristiano.	Obligatorio.	4	Semestral.
Ética y Deontología profesional.	Obligatorio.	6	Semestral.
Marketing y Publicidad para Videojuegos.	Optativo.	4	Semestral.
Inglés Técnico.	Optativo.	4	Semestral.
Retrogaming.	Optativo.	4	Semestral.
Seguridad en Redes de Computadores.	Optativo.	4	Semestral.
Trabajo Fin de Grado.	Trabajo Fin de Grado.	12	Semestral.