

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

12523 *Resolución de 5 de junio de 2025, de la Universidad San Jorge, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.*

Recibido informe favorable de la Agencia de Calidad y Prospectiva Universitaria de Aragón a las modificaciones presentadas del plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad San Jorge.

Este Rectorado, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 8.3 de la Ley Orgánica 2/2023, de 22 de marzo, del Sistema Universitario (publicada en el «Boletín Oficial del Estado» número 70, de 23 de marzo de 2023), ha resuelto ordenar la publicación de la modificación del plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad San Jorge, que queda estructurado según consta en el anexo a esta resolución.

Zaragoza, 5 de junio de 2025.–La Rectora, Silvia Carrascal Domínguez.

ANEXO

Planificación de la enseñanza

5.1 Plan de estudios

5.1.2 Materias básicas

El 50 % de los ECTS de Formación Básica (30 ECTS) pertenecen al mismo ámbito de conocimiento al que pertenece el título: Ingeniería informática y de sistemas.

Asignatura	Tipo (MB/OB/OP)	Semestre	ECTS	Ámbito de conocimiento
Inglés I.	MB	Anual (1.º)	6	Filología, estudios clásicos, traducción y lingüística.
Economía y administración de empresas.	MB	II	6	Ciencias económicas, administración y dirección de empresas, máquetin, comercio, contabilidad y turismo.
Análisis y Cálculo.	MB	III	6	Ingeniería informática y de sistemas.
Matemáticas.	MB	I	6	Matemáticas y estadística.
Álgebra.	MB	II	6	Matemáticas y estadística.
Fundamentos de Física.	MB	IV	6	Física y astronomía.
Fundamentos de Programación.	MB	II	6	Ingeniería informática y de sistemas.
Informática Básica.	MB	I	6	Ingeniería informática y de sistemas.
Programación Orientada a Objetos.	MB	III	6	Ingeniería informática y de sistemas.
Expresión Gráfica y Artística.	MB	I	6	Ingeniería informática y de sistemas.

5.1.3 Plan de estudios (por módulos)

Módulo	Materia	Tipo (MB/OB/OP)	Semestre	Créditos ECTS
Módulo 1: Lenguas modernas. 12 ECTS.	Inglés I.	MB	Anual	6
	Inglés II.	OB	Anual	6
Módulo 2: Habilidades sociales y profesionales. 21 ECTS.	Pensamiento Social Cristiano.	OB	I	6
	Economía y administración de empresas.	MB	II	6
	Legislación y ética del videojuego.	OB	V	6
	Iniciativa Empresarial.	OB	IV	3
Módulo 3: Ciencias básicas. 24 ECTS.	Análisis y Cálculo.	MB	III	6
	Matemáticas.	MB	I	6
	Álgebra.	MB	II	6
	Fundamentos de Física.	MB	IV	6
Módulo 4: Informática. 54 ECTS.	Fundamentos de Programación.	MB	II	6
	Informática Básica.	MB	I	6
	Programación Orientada a Objetos.	MB	III	6
	Sistemas Operativos.	OB	III	6
	Estructuras de Datos y Algoritmos.	OB	III	6
	Sistemas de Información.	OB	IV	6
	Ingeniería del Software.	OB	V	6
	Sistemas inteligentes.	OB	VII	6
Programación Avanzada para Internet.	OP	VII	6	
Módulo 5: Diseño Visual. 24 ECTS.	Expresión Gráfica y Artística.	MB	I	6
	Diseño 2D.	OB	II	6
	Diseño 3D.	OB	IV	6
	Diseño 3D avanzado.	OP	VIII	6
Módulo 6: Diseño de videojuegos. 66 ECTS.	Narrativa del videojuego.	OB	Anual	6
	Diseño de videojuegos: Guión y storyboard.	OB	III	3
	Diseño y Desarrollo de Juegos Web.	OB	V	6
	Diseño de Personajes y Animación.	OB	VI	6
	Interacción persona computador.	OB	VI	6
	Técnicas de Interacción Avanzada.	OP	VII	6
	Localización de videojuegos.	OP	VII	6
	Estética del videojuego.	OP	VII	6
	Videojuegos en redes sociales.	OP	VII	6
	Realización y producción sonora.	OB	VII	3
	Diseño de videojuegos Didácticos.	OP	VIII	6
Producción de videojuegos.	OB	VIII	6	

* El alumno elige 3 materias optativas hasta completar los 18 ECTS.

Módulo	Materia	Tipo (MB/OB/OP)	Semestre	Créditos ECTS
Módulo 7: Programación de videojuegos. 63 ECTS.	Consolas y dispositivos para videojuegos.	OB	IV	6
	Motores de Juegos.	OB	V	6
	Informática Gráfica.	OB	V	6
	Redes y Sistemas Multijugador.	OB	VI	6
	Animación y Simulación.	OB	VI	6
	Programación en tiempo real.	OB	VII	3
	Desarrollos para dispositivos móviles.	OB	VI	6
	Videojuegos y simulación para investigación y educación.	OB	VII	6
	Realidad aumentada.	OP	VII	6
	Laboratorio multiplataformas.	OP	VII	6
	Inteligencia Artificial aplicada a videojuegos.	OP	VIII	6
Módulo 8: Prácticas en empresa. 6 ECTS.	Prácticas en empresa.	OB	VIII	6
Módulo 9: Trabajo Fin de Grado. 12 ECTS.	Trabajo Fin de Grado.	OB	VIII	12
Total.				240

* El alumno elige 3 materias optativas hasta completar los 18 ECTS.

5.1.4 Plan de estudios (por curso académico)

Materia	Tipo (OBL/OPT)	Semestre	Créditos ECTS
<i>Primer curso</i>			
Pensamiento Social Cristiano.	OB	I	6
Informática Básica.	MB	I	6
Expresión Gráfica y Artística.	MB	I	6
Matemáticas.	MB	I	6
Inglés I.	MB	Anual	6
Narrativa del videojuego.	OB	Anual	6
Diseño 2D.	OB	II	6
Fundamentos de Programación.	MB	II	6
Álgebra	MB	II	6
Economía y administración de empresas.	MB	II	6
			60
<i>Segundo curso</i>			
Análisis y Cálculo.	MB	III	6
Programación Orientada a Objetos.	MB	III	6
Sistemas Operativos.	OB	III	6
Estructuras de Datos y Algoritmos.	OB	III	6

Materia	Tipo (OBL/OPT)	Semestre	Créditos ECTS
Diseño de videojuegos: Guion y storyboard.	OB	III	3
Inglés II.	OB	Anual	6
Fundamentos de Física.	MB	IV	6
Diseño 3D.	OB	IV	6
Iniciativa Empresarial.	OB	IV	3
Consolas y dispositivos para videojuegos.	OB	IV	6
Sistemas de Información.	OB	IV	6
			60
<i>Tercer curso</i>			
Ingeniería del Software.	OB	V	6
Informática Gráfica.	OB	V	6
Diseño y Desarrollo de Juegos Web.	OB	V	6
Legislación y ética del videojuego.	OB	V	6
Motores de Juegos.	OB	V	6
Diseño de Personajes y Animación.	OB	VI	6
Redes y Sistemas Multijugador.	OB	VI	6
Interacción persona computador.	OB	VI	6
Animación y Simulación.	OB	VI	6
Desarrollos para dispositivos móviles.	OB	VI	6
			60
<i>Cuarto curso</i>			
Realización y producción sonora.	OB	VII	3
Programación en tiempo real.	OB	VII	3
Sistemas inteligentes.	OB	VII	6
Videojuegos y simulación para investigación y educación.	OB	VII	6
Optativa 1.	OP	VII	6
Optativa 2.	OP	VII	6
Producción de videojuegos.	OB	VIII	6
Prácticas en empresa.	OB	VIII	6
Trabajo Fin de Grado.	OB	VIII	12
Optativa 3.	OP	VIII	6
			60

5.1.5 Materias optativas

Módulo	Materia	Tipo	Semestre	Créditos ECTS
Diseño de videojuegos.	Técnicas de Interacción Avanzada.	OP	VII	6
Informática.	Programación Avanzada para Internet.	OP	VII	6
Programación de videojuegos.	Realidad aumentada.	OP	VII	6
Programación de videojuegos.	Laboratorio multiplataformas.	OP	VII	6
Programación de videojuegos.	Inteligencia Artificial aplicada a videojuegos.	OP	VIII	6
Diseño de videojuegos.	Localización de videojuegos.	OP	VII	6
Diseño de videojuegos.	Estética del videojuego.	OP	VII	6
Diseño de videojuegos.	Videojuegos en redes sociales.	OP	VII	6
Diseño de videojuegos.	Diseño de videojuegos didácticos.	OP	VIII	6
Diseño visual.	Diseño 3D avanzado.	OP	VIII	6