

### III. OTRAS DISPOSICIONES

#### UNIVERSIDADES

**12853** *Resolución de 10 de junio de 2025, de la Universidad Jaume I, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.*

De conformidad con lo dispuesto en los artículos 32 y 33 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad, aprobada la modificación por el Consejo de Gobierno de la Universitat Jaume I en sesión de 27 de marzo de 2024; y contando con informe favorable de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación,

Este Rectorado ha resuelto publicar la modificación del plan de estudios conducente a la obtención del título oficial de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, publicado en el «Boletín Oficial del Estado», número 166, de fecha 13 de julio de 2017.

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

Castellón de la Plana, 10 de junio de 2025.–La Rectora, Eva Alcón Soler.

#### ANEXO

##### Plan de estudios conducente a la obtención del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universitat Jaume I de Castellón

###### *Estructura de las enseñanzas*

- Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura/Ámbito de conocimiento: Ingeniería informática y de sistemas.
- Distribución del plan de estudios en créditos ECTS, por tipo de materia:

Tipo de materia	Créditos ECTS
Formación Básica (FB).	60
Obligatorias (OB).	126
Optativas (OP).	24
Prácticas Externas (PE).	15
Trabajo de Final de Grado (TFG).	15
Total.	240

- Contenido y organización temporal del plan de estudios:

Materia	Asignatura	Carácter	ECTS	Semestre
Primer curso				
Cultura Visual.	Cultura Visual.	FB	6	1
Fundamentos del Dibujo Artístico Digital.	Fundamentos del Dibujo Artístico Digital.	FB	6	1
Programación.	Programación I.	FB	6	1

Materia	Asignatura	Carácter	ECTS	Semestre
Matemáticas.	Matemática Discreta y Cálculo.	OB	6	1
Negocio Digital.	Negocio Digital.	OB	6	1
Arte 2D.	Arte 2D.	FB	6	2
Diseño Conceptual de Videojuegos.	Diseño Conceptual de Videojuegos I.	FB	6	2
Programación.	Programación II.	FB	6	2
Matemáticas.	Álgebra.	OB	6	2
Proyectos.	Proyecto I.	OB	6	2
Segundo curso				
Fundamento de los Computadores.	Fundamento de los Computadores.	FB	6	1
Informática Gráfica.	Informática Gráfica.	FB	6	1
Matemáticas.	Combinatoria y Probabilidad.	OB	6	1
Modelado de Objetos y Escenarios.	Modelado de Objetos y Escenarios.	OB	6	1
Redes de Computadores.	Redes de Computadores.	FB	6	1
Animación.	Animación.	OB	6	2
Diseño Conceptual de Videojuegos.	Diseño Conceptual de Videojuegos II.	OB	6	2
Estructuras de Datos.	Estructuras de Datos.	FB	6	2
Modelado de Personajes.	Modelado de Personajes.	OB	6	2
Proyectos.	Proyecto II.	OB	6	2
Tercer curso				
Algoritmia.	Algoritmia.	OB	6	1
Diseño de la Interacción.	Diseño de la Interacción.	OB	6	1
Física para el Desarrollo de Videojuegos.	Física para el Desarrollo de Videojuegos.	OB	6	1
Sistemas Operativos.	Sistemas Operativos.	OB	6	1
Sostenibilidad: La Perspectiva Computacional.	Sostenibilidad: La Perspectiva Computacional.	OB	6	1
Bases de Datos.	Bases de Datos.	OB	6	2
Ingeniería del Software.	Ingeniería del Software.	OB	6	2
Inteligencia Artificial.	Inteligencia Artificial.	OB	6	2
Proyectos.	Proyecto III.	OB	6	2
Sonorización de Videojuegos.	Sonorización de Videojuegos.	OB	6	2
Cuarto curso				
Motores de Juegos.	Motores de Juegos.	OB	6	1
Desarrollo para Dispositivos Móviles.	Desarrollo para Dispositivos Móviles.	OP	4,5	1
Desarrollo Web.	Desarrollo Web.	OP	4,5	1
Diseño de Niveles y Mecánicas Avanzadas.	Diseño de Niveles y Mecánicas Avanzadas.	OP	4,5	1
Efectos Visuales.	Efectos Visuales.	OP	4,5	1
Localización y Accesibilidad de Videojuegos.	Localización y Accesibilidad de Videojuegos.	OP	4,5	1
Producción Audiovisual para la Creación de Videojuegos.	Producción Audiovisual para la Creación de Videojuegos.	OP	4,5	1
Realidad Extendida.	Realidad Extendida.	OP	4,5	1

Materia	Asignatura	Carácter	ECTS	Semestre
Sistemas Multijugador.	Sistemas Multijugador.	OP	4,5	1
Técnicas Emergentes de Desarrollo de Videojuegos.	Técnicas Emergentes de Desarrollo de Videojuegos.	OP	6	1
Videojuegos e Industria Audiovisual.	Videojuegos e Industria Audiovisual.	OP	4,5	1
Videojuegos Experimentales.	Videojuegos Experimentales.	OP	4,5	1
Prácticas Académicas Externas.	Prácticas Académicas Externas.	PE	15	2
Trabajo Fin de Grado.	Trabajo Fin de Grado.	TFG	15	2

## 4. Relación de asignaturas optativas:

Itinerario Diseño de Videojuegos				
Producción Audiovisual para la Creación de Videojuegos.	Optativa.	4	1	4,5
Videojuegos e Industria Audiovisual.	Optativa.	4	1	4,5
Diseño de Niveles y Mecánicas Avanzadas.	Optativa.	4	1	4,5
Localización y Accesibilidad de Videojuegos.	Optativa.	4	1	4,5
Itinerario Desarrollo de Videojuegos				
Desarrollo para Dispositivos Móviles.	Optativa.	4	1	4,5
Desarrollo Web.	Optativa.	4	1	4,5
Sistemas Multijugador.	Optativa.	4	1	4,5
Realidad Extendida.	Optativa.	4	1	4,5
Itinerario Artístico Técnico				
Diseño de Niveles y Mecánicas Avanzadas.	Optativa.	4	1	4,5
Videojuegos Experimentales.	Optativa.	4	1	4,5
Realidad Extendida.	Optativa.	4	1	4,5
Efectos Visuales.	Optativa.	4	1	4,5

Nota: En la web de la Universitat Jaume I ([www.uji.es](http://www.uji.es)) se puede consultar información más detallada sobre este plan de estudios.