

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

10114 *Resolución de 9 de abril de 2026, de la Universidad Rey Juan Carlos, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de la Fundación madri+d y declarado el carácter oficial del título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 26 de septiembre de 2014 (publicado en el BOE de 18 de octubre de 2014, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 2 de octubre de 2014). Modificado el plan de estudios, con informe favorable de la Fundación madri+d, de 26 de marzo de 2026,

Este Rectorado, de conformidad en lo dispuesto en el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, reformada por la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril, ha resuelto publicar la modificación del plan de estudios conducente a la obtención del título de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

El plan de estudios (4. Planificación de las enseñanzas, según con lo dispuesto en los artículos 27, 30 y 32 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre) quedará estructurado conforme al anexo de la presente resolución.

Móstoles, 9 de abril de 2026.—El Rector, Abraham Duarte Muñoz.

ANEXO

4.1 Estructura de las Enseñanzas

Tabla 1.1 Resumen de las materias y distribución en créditos ECTS

Tipo de materia	Créditos
Formación básica.	60
Obligatorios.	120
Optativos.	36
Prácticas Académicas Externas.	12
Trabajo fin de Grado.	12
Créditos totales.	240

Itinerario formativo de la enseñanza

Curso 1.º

Semestre	Materia	Asignatura	Carácter	Créditos
1	Programación.	Programación I.	FB	6
1	Matemáticas y estadística.	Matemática discreta y álgebra.	FB	6
1	Diseño artístico.	Ilustración digital para videojuegos.	OB	6
1	Diseño de videojuegos.	Fundamentos del diseño y la jugabilidad.	OB	6

Semestre	Materia	Asignatura	Carácter	Créditos
1	Interdisciplinar.	Sostenibilidad y compromiso social (ODS).	FB	6
2	Programación.	Programación II.	FB	6
2	Desarrollo de juegos.	Motores de videojuegos.	OB	6
2	Matemáticas y estadística.	Cálculo.	FB	6
2	Diseño técnico.	Diseño digital 3d.	OB	6
2	Ingeniería de software y empresa.	Ingeniería de software para videojuegos.	OB	6

Curso 2.º

Semestre	Materia	Asignatura	Carácter	Créditos
1	Programación.	Estructuras de datos.	FB	6
1	Matemáticas y estadística.	Estadística.	FB	6
1	Física.	Física para videojuegos.	OB	6
1	Diseño de videojuegos.	Juego y narración.	OB	6
1	Diseño artístico.	Concept art de personajes y escenarios.	OB	3
Anual	Idioma moderno.	Idioma moderno.	FB	6
2	Programación.	Programación avanzada para videojuegos.	OB	3
2	Matemáticas y estadística.	Geometría para videojuegos.	OB	6
2	Arquitectura de computadores.	Arquitectura de computadores.	FB	6
2	Ingeniería de software y empresa.	Emprendimiento y videojuegos.	OB	3
2	Programación.	Bases de datos.	FB	6
2	Diseño técnico.	Diseño de sonido en videojuegos.	OB	3

Curso 3.º

Semestre	Materia	Asignatura	Carácter	Créditos
1	Inteligencia artificial.	Desarrollo de inteligencia artificial para videojuegos.	OB	6
1	Informática gráfica.	Informática gráfica.	OB	6
1	Ingeniería de software y empresa.	Interacción persona-máquina y usabilidad.	OB	6
1		Optativa 1.	OP	6
1		Optativa 2.	OP	6
2	Programación.	Concurrencia y entornos multijugador.	OB	6

Semestre	Materia	Asignatura	Carácter	Créditos
2	Arquitectura de computadores.	Procesadores gráficos avanzados.	OB	6
2	Ingeniería de software y empresa.	Gestión y dirección de proyectos.	OB	6
2	Diseño técnico.	Animación 3D.	OB	6
2	Diseño de videojuegos.	Lenguaje audiovisual y guion.	OB	6

Curso 4.º

Semestre	Materia	Asignatura	Carácter	Créditos
1	Desarrollo de juegos.	Desarrollo de juegos.	OB	6
1		Optativa 3.	OP	6
1		Optativa 4.	OP	6
1		Optativa 5.	OP	6
1		Optativa 6.	OP	6
Anual	Trabajo fin de grado.	Trabajo fin de grado.	TFG	12
Anual	Prácticas académicas externas.	Prácticas académicas externas.	PAE	12
2	Reconocimiento académico de créditos.	Reconocimiento académico de créditos.	OB	6

Optativas

Optativas mención Desarrollo de Videojuegos

Curso	Semestre	Materia	Asignatura	Créditos
3	1	Programación.	Algoritmos para juegos.	6
3	1	Desarrollo de juegos.	Realidad virtual.	6
4	1	Desarrollo de juegos.	Juegos para dispositivos móviles.	6
4	1	Inteligencia artificial.	Inteligencia artificial para desarrolladores.	6
4	1	Informática gráfica.	Simulación y programación de efectos visuales.	6
4	1	Programación.	Programación orientada a altas prestaciones.	6

Optativas mención Diseño de Videojuegos

Curso	Semestre	Materia	Asignatura	Créditos
3	1	Diseño de videojuegos.	Diseño de niveles.	6
3	1	Diseño técnico.	Texturizado e iluminación 3d.	6
4	1	Diseño artístico.	Concept art avanzado.	6

Curso	Semestre	Materia	Asignatura	Créditos
4	1	Diseño artístico.	Arte final.	6
4	1	Diseño técnico.	Efectos visuales para videojuegos.	6
4	1	Diseño de videojuegos.	Diseño de géneros e interfaces.	6

Más información sobre el plan de estudios en la web de la Universidad Rey Juan Carlos www.urjc.es