III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

23381 *Resolución de 14 de octubre de 2026, de la Universidad Pompeu Fabra, 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 favorable de la Agencia per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya, así como la autorización de la Comunidad Autónoma de Catalunya, y establecido el carácter oficial de los títulos por acuerdo de los Consejos de Ministros detallados en los anexos,

Este Rectorado, de conformidad con lo dispuesto por el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, así como por el artículo 27.4 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, ha resuelto publicar los planes de estudios conducentes a la obtención de los títulos oficiales que quedarán estructurados según constan en el anexo de esta resolución.

– Graduado o Graduada en Diseño y Producción de Videojuegos.
– Graduado o Graduada en Inteligencia Artificial y Robótica Aplicadas.
– Graduado o Graduada en Medios Audiovisuales.

Los planes de estudio completos y actualizados se podrán consultar en las memorias para la solicitud de verificación de títulos oficiales que se publican en la Sede Electrónica de la Universitat Pompeu Fabra (https://seuelectronica.upf.edu/).

Barcelona, 14 de octubre de 2026.–La Rectora, Eulàlia de Nadal Clanchet.

ANEXO

Plan de estudios conducente al título de Graduado o Graduada en Diseño y Producción de Videojuegos

Acuerdo de Consejo de Ministros de 15 de septiembre de 2026, publicado en el BOE de 22 de septiembre de 2026, por Resolución de la Secretaría General de Universidades, de 16 de septiembre de 2026.

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.

1. Distribución en créditos ECTS de las materias que constituyen el plan de estudios:

Carácter	Créditos
Básicas.	60
Obligatorias.	118
Optativas.	42
Trabajo Fin de Grado.	20
Total.	240

2. Rama/Campo de estudio a la que se adscribe el título:

Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.

cve: BOE-A-2026-23381
Verificable en https://www.boe.es

3. Créditos de formación básica. Distribución en materias y asignaturas:

Campo de estudio	Materia	Asignatura	Créditos	Curso
Industrias culturales, diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Cultura.	Historia de los videojuegos.	6	1
		Estudios del juego *(Game Studies).*	6	1
	Arte y animación.	Diseño gráfico.	6	1
		Expresión artística y animación 2D.	6	2
		Diseño 3D I.	6	2
Ciencias del comportamiento y psicología.	Diseño de juegos.	Psicología del usuario.	6	1
Ingeniería informática y de sistemas.	Desarrollo.	Fundamentos de programación.	6	1
		Programación I.	6	1
		Programación II.	6	2
		Desarrollo de juegos 2D.	6	2
Total de créditos de formación básica.			60	

4. Créditos de Formación Obligatoria. Distribución en asignaturas:

Asignatura	Créditos	Curso
Introducción al diseño de juegos.	4	1
Diseño de juegos I.	4	1
Introducción a la expresión artística.	4	1
Industria de los videojuegos.	4	1
Proyecto de Videojuego I.	8	1
Narrativa audiovisual.	4	2
Diseño de niveles.	4	2
Producción de juegos I.	4	2
Aseguramiento de la calidad.	4	2
Marketing.	4	2
Diseño de música y sonido.	6	2
Proyecto de Videojuego II.	10	2
Diseño de juegos II.	4	3
Experiencia de usuario.	4	3
Diseño 3D II.	6	3
Animación 3D.	6	3
Desarrollo de juegos 3D.	6	3
Inteligencia Artificial.	6	3
Producción de juegos II.	4	3
Comunicación y presentación.	4	3
Modelos de negocio.	4	3
Empresas: estudio de casos.	4	4

cve: BOE-A-2026-23381
Verificable en https://www.boe.es

Asignatura	Créditos	Curso
Emprendimiento e innovación.	6	4
Producción ejecutiva.	4	4
Trabajo Fin de Grado.	20	4
Total de créditos de formación obligatoria.	138	

5. Créditos de formación optativa:

Total de créditos de formación optativa = 42.

Estos 42 créditos pueden obtenerse a través de la oferta de asignaturas optativas, movilidad y prácticas externas.

Plan de estudios conducente al título de Graduado o Graduada en Inteligencia Artificial y Robótica Aplicadas

Acuerdo de Consejo de Ministros de 15 de septiembre de 2026, publicado en el BOE de 22 de septiembre de 2026, por Resolución de la Secretaría General de Universidades, de 16 de septiembre de 2026.

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.

1. Distribución en créditos ECTS de las materias que constituyen el plan de estudios:

Carácter	Créditos
Básicas.	60
Obligatorias.	144
Optativas.	20
Trabajo Fin de Grado.	16
Total.	240

2. Rama/Campo de estudio a la que se adscribe el título:

Ciencias de la Salud/Ciencias Biomédicas.

3. Créditos de formación básica. Distribución en materias y asignaturas:

Campo de estudio	Materia	Asignatura	Créditos	Curso
Matemáticas y estadística.	Fundamentos Matemáticos y Físicos.	Matemáticas I.	10	1
		Introducción a la estadística.	6	1
Física y astronomía.	Fundamentos Matemáticos y Físicos.	Física para la robótica.	6	1
Ingeniería informática y de sistemas.	Programación y Estructuras de Datos.	Bases de datos.	8	2
		Fundamentos de la programación.	6	1
		Programación para la inteligencia artificial.	6	1
	Inteligencia Artificial y Aprendizaje.	Algoritmos de inteligencia artificial.	6	2
		Aprendizaje automático.	6	2

cve: BOE-A-2026-23381
Verificable en https://www.boe.es

Campo de estudio	Materia	Asignatura	Créditos	Curso
Ciencias económicas, administración y dirección de empresas, márquetin, comercio, contabilidad y turismo.	Empresa, sociedad y profesionalización.	Administración y gestión de empresas.	6	1
Total de créditos de formación básica.			60	

4. Créditos de Formación Obligatoria. Distribución en asignaturas:

Asignatura	Créditos	Curso
Estructuras de datos.	4	1
Introducción a los computadores.	4	1
Teoría de circuitos.	4	1
Electrónica analógica.	4	1
Proyecto básico de robótica.	4	1
Matemáticas II.	6	2
Modelización estadística.	4	2
Lógica computacional.	6	2
Conocimiento y razonamiento automático.	4	2
Ética, impacto social y medioambiental.	4	2
Electrónica digital.	4	2
Proyecto de instrumentación para la robótica.	6	2
Actuadores y sensores para la robótica.	6	2
Sistemas operativos.	6	3
Redes y ciberseguridad.	6	3
Redes neuronales y aprendizaje profundo.	8	3
Tratamiento de la imagen y visión por computador.	4	3
Robótica y aprendizaje por refuerzo.	6	3
Proyecto de emprendimiento.	6	3
Control y automatización.	4	3
Control digital de sistemas.	6	3
Informática industrial.	4	3
Robótica industrial.	6	3
Robótica móvil.	4	3
Procesamiento del lenguaje natural.	6	4
Dispositivos y computación en tiempo real.	6	4
Arquitecturas de software para Robótica.	6	4
Planificación y Sistemas Robóticos Cooperativos.	6	4
Trabajo Final de Grado.	16	4
Total de créditos de formación obligatoria.	160	

cve: BOE-A-2026-23381
Verificable en https://www.boe.es

5. Créditos de formación optativa:

Total de créditos de formación optativa = 20.

Estos 20 créditos pueden obtenerse a través de la oferta de asignaturas optativas, prácticas externas y la Formación Transversal de Libre Elección.

Plan de estudios conducente al título de Graduado o Graduada en Medios Audiovisuales

Acuerdo de Consejo de Ministros de 15 de septiembre de 2026, publicado en el BOE de 22 de septiembre de 2026, por Resolución de la Secretaría General de Universidades, de 16 de septiembre de 2026.

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.

1. Distribución en créditos ECTS de las materias que constituyen el plan de estudios:

Carácter	Créditos
Básicas.	60
Obligatorias.	100
Optativas.	60
Trabajo Fin de Grado.	20
Total.	240

2. Rama/Campo de estudio a la que se adscribe el título:

Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.

3. Créditos de formación básica. Distribución en materias y asignaturas:

Campo de estudio	Materia	Asignatura	Créditos	Curso
Industrias culturales, diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Comunicación.	Lenguaje audiovisual.	6	1
		Análisis fílmico.	6	2
		Periodismo.	6	2
	Guion.	Guion I.	6	1
	Imagen.	Fotografía.	6	1
	Realización.	Televisión I.	6	2
	Artes digitales.	Diseño gráfico.	6	1
	Edición y postproducción.	Edición de vídeo.	6	1
	Sonido y música.	Fundamentos del audio.	6	1
		Radio.	6	2
Total de créditos de formación básica.			60	

4. Créditos de Formación Obligatoria. Distribución en asignaturas.

Asignatura	Créditos	Curso
Historia y estética de los medios.	4	1
Fundamentos del vídeo.	4	1

cve: BOE-A-2026-23381
Verificable en https://www.boe.es

Asignatura	Créditos	Curso
Iluminación.	4	1
Publicidad y *marketing.*	4	1
Historia y estética del cine.	4	1
Proyecto audiovisual I.	4	1
Guión II.	4	2
Producción audiovisual.	4	2
Media Studies.	4	2
Televisión II.	4	2
Postproducción de vídeo.	4	2
Documental.	4	2
Música para el audiovisual I.	4	2
Proyecto audiovisual II.	8	2
Diseño de producción.	4	3
Realización cinematográfica.	4	3
Producción sonora.	4	3
Motion graphics 2D.	4	3
Coordinación de producción.	6	3
Postproducción de audio.	4	3
Tecnologías audiovisuales.	4	4
Emprendimiento e innovación audiovisual.	6	4
Producción ejecutiva.	4	4
Trabajo de Fin de Grado.	20	4
Total de créditos de formación obligatoria.	120	

5. Créditos de formación optativa:

Total de créditos de formación optativa = 60.

Estos 60 créditos pueden obtenerse a través de la oferta de asignaturas optativas, prácticas externas y mediante el reconocimiento de actividades universitarias (RAC).

cve: BOE-A-2026-23381
Verificable en https://www.boe.es