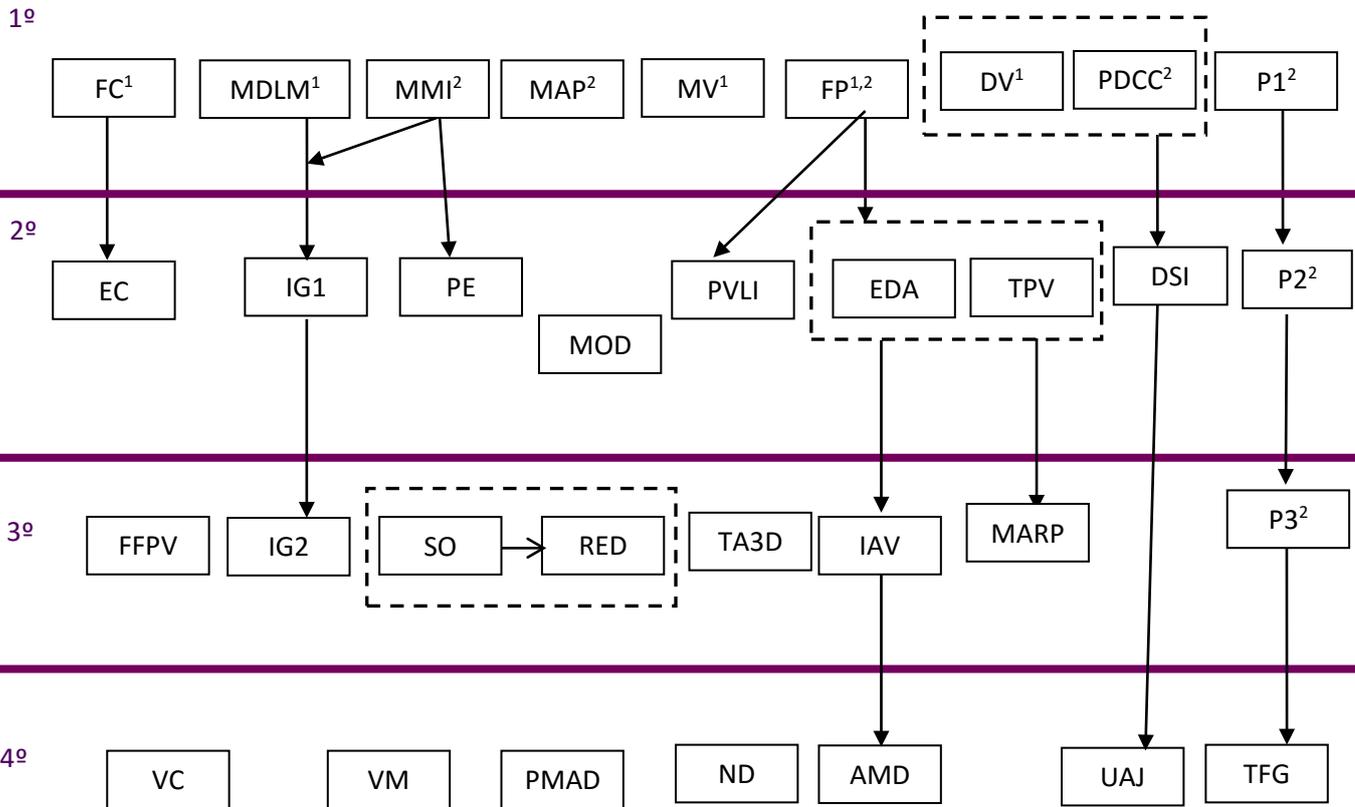


GRADO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS



Como recomendaciones generales para la matrícula, las flechas indican el orden en el que se deben cursar (y aprobar) las asignaturas debido a una dependencia entre los contenidos de las mismas.

Las agrupaciones entre asignaturas del mismo curso indican una dependencia temática entre las asignaturas del bloque.

Además existe una dependencia natural entre las asignaturas por el curso en el que se encuentran.

DV – Diseño de videojuegos
 MMI - Métodos matemáticos de la ingeniería
 FC - Fundamentos de los computadores
 MDL - Matemática discreta y lógica matemática
 FP - Fundamentos de la programación
 MV-Motores de Videojuegos
 PDCC- Principios de Dibujo, Color y Composición
 MAP-Metodologías Ágiles de Producción
 P1-Proyecto I

PVLI- Programación de videojuegos en lenguajes interpretados
 DSI- Desarrollo de Sistemas Interactivos
 MOD- Modelado en 2D y 3D
 EDA- Estructuras de datos y algoritmos
 TPV-Tecnología de la programación de Videojuegos
 PE-Probabilidad y Estadística
 EC-Estructura de Computadores
 IG1-Informática Gráfica 1
 P2- Proyecto 2

RED- Redes y videojuegos en red
 SO- Sistemas operativos
 IG2-Informática Gráfica 2
 MAR-Métodos algorítmicos en resolución de problemas
 FFPV-Fundamentos físicos de la programación de videojuegos
 TA3D-Técnicas de animación en 3D.
 IAV-Inteligencia Artificial para videojuegos
 P3- Proyecto 3

VC-Videojuegos en consola
 VM- Videojuegos para dispositivos móviles
 PMAD-Producción de música y audio digital
 AMD-Aprendizaje y minería de datos
 UAJ-Usabilidad y análisis de juegos
 ND – Negocio Digital

TFG - Trabajo de fin de grado

El estudiante para poder matricularse del TFG deberá tener matriculados todos los créditos que le restan para finalizar el Plan de Estudios que está cursando. Además deberá tener superados 160 créditos.