

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

6015 *Resolución de 3 de junio de 2016, de la Universidad Complutense de Madrid, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Desarrollo de Videojuegos.*

Obtenida la verificación del Plan de Estudios por el Consejo de Universidades, previo el informe positivo de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación, y acordado el carácter oficial del título por el Consejo de Ministros de 11 de diciembre de 2015 (publicado en el BOE del 24 de diciembre de 2015 por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 15 de diciembre de 2015), este Rectorado ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Graduado o Graduada en Desarrollo de Videojuegos.

Madrid, 3 de junio de 2016.–El Rector, Carlos Andradás Heranz.

ANEXO

Plan de estudios del título de Graduado o Graduada en Desarrollo de videojuegos

Distribución del plan de estudios en créditos ECTS:

Tipo de materia	Créditos ECTS
Formación básica	60
Obligatorias	144
Optativas	24
Prácticas externas	–
Trabajo de fin de grado	12
Créditos totales	240

Créditos de formación básica. Distribución en materias:

Rama de conocimiento	Materia	Asignaturas Vinculadas	ECTS	Curso
Artes y Humanidades.	Principios de dibujo, color y composición.	Principios de dibujo, color y composición.	6	1.º
Ciencias.	Matemáticas.	Matemática discreta.	6	1.º
Ciencias.	Matemáticas.	Métodos matemáticos.	6	1.º
Ciencias.	Matemáticas.	Probabilidad y estadística.	6	2.º
Ingeniería y Arquitectura.	Fundamentos de Informática.	Fundamentos de la Programación.	12	1.º
Ingeniería y Arquitectura.	Fundamentos de Informática.	Metodologías ágiles de producción.	6	1.º
Ingeniería y Arquitectura.	Fundamentos de Informática.	Fundamentos de los computadores.	6	1.º
Ingeniería y Arquitectura.	Fundamentos de Videojuegos.	Diseño de videojuegos.	6	1.º
Ingeniería y Arquitectura.	Fundamentos de Videojuegos.	Motores de videojuegos.	6	1.º
Créditos totales.			60	

Plan de estudios resumido (por módulo):

Módulo	Materia	Carácter	Créditos ECTS
Formación Básica.	Principios de dibujo, color y composición.	Materia Básica.	6
	Matemáticas.	Materia Básica.	18
	Fundamentos de Informática.	Materia Básica.	24
	Fundamentos de Videojuegos.	Materia Básica.	12
Informática.	Redes y Sistemas.	Materia Obligatoria.	18
	Desarrollo de software.	Materia Obligatoria.	18
	Aspectos avanzados del desarrollo del software.	Materia Obligatoria.	18
Producción de videojuegos.	Programación de videojuegos.	Materia Obligatoria.	30
	Proyectos de desarrollo de videojuegos.	Materia Obligatoria.	18
	Plataformas.	Materia Obligatoria.	12
	Empresa.	Materia Obligatoria.	12
Producción de contenido audiovisual.	Imagen digital y Audio digital.	Materia Obligatoria.	18
Modulo Optativo.	Complementos de arte y videojuegos.	Materia Optativa.	*18
	Complementos de desarrollo de videojuegos.	Materia Optativa.	*18
	Complementos de arquitectura de computadores.	Materia Optativa.	*18
	Complementos de software.	Materia Optativa.	*18
	Prácticas profesionales.	Materia Optativa.	*12
Trabajo Fin de Grado.	Trabajo Fin de Grado.	Materia Obligatoria.	12

* Créditos optativos que componen la materia.