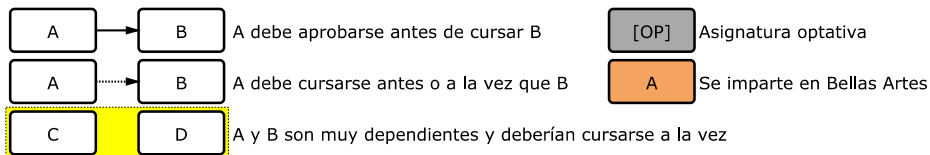
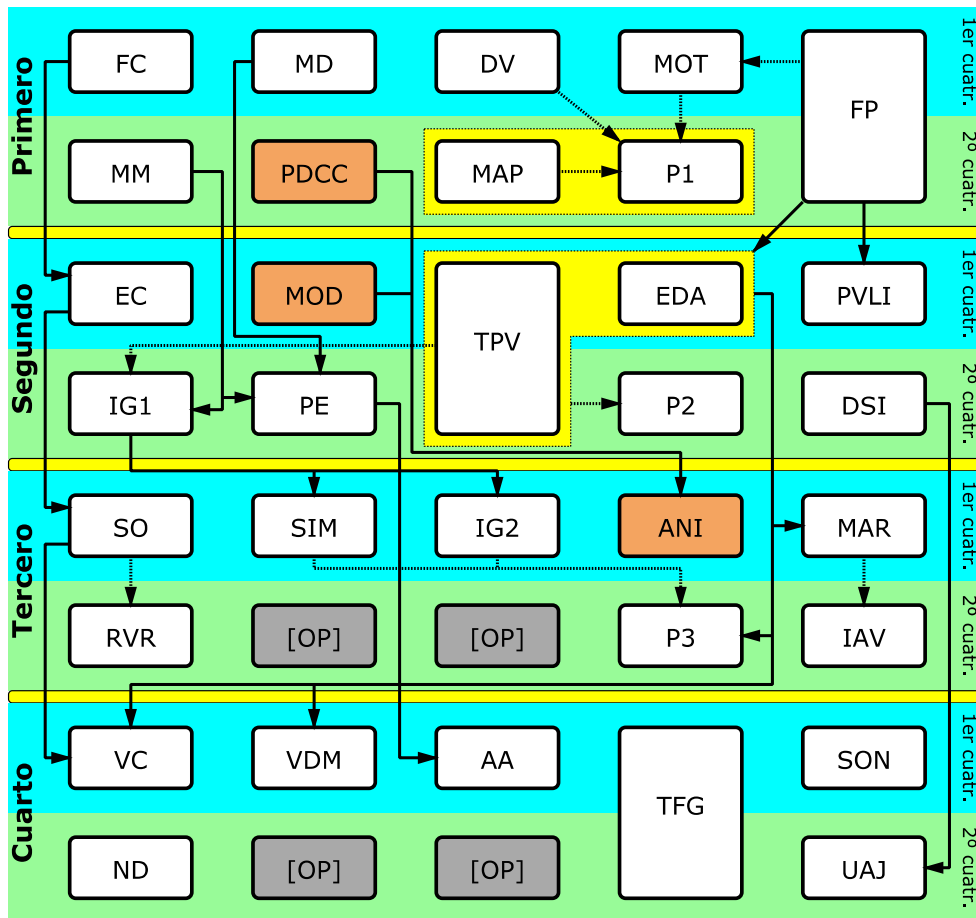


Recomendaciones de matrícula en el Grado en Desarrollo de Videojuegos



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

- | | | | |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| DV: Diseño de Videojuegos | PVLI: Programación de Videojuegos en Lenguajes Interpretados | RVR: Redes y Videojuegos en Red | VC: Videojuegos en Consola |
| MM: Métodos Matemáticos | DSI: Desarrollo de Sistemas Interactivos | SO: Sistemas Operativos | VDM: Videojuegos para Dispositivos Móviles |
| FC: Fundamentos de los Computadores | MOD: Modelado en 2D y 3D | IG2: Informática Gráfica II | SON: Sonido en Videojuegos |
| MD: Matemática Discreta | EDA: Estructuras de Datos y Algoritmos | MAR: Métodos Algorítmicos en Resolución de Problemas | AA: Aprendizaje Automático y Minería de Datos |
| FP: Fundamentos de la Programación | TPV: Tecnología de la Programación de Videojuegos | SIM: Simulación Física para Videojuegos | UAJ: Usabilidad y Análisis de Juegos |
| MOT: Motores de Videojuegos | PE: Probabilidad y Estadística | ANI: Técnicas de Animación en 2D y 3D. | ND: Negocio Digital |
| PDCC: Principios de Dibujo, Color y Composición | EC: Estructura de Computadores | IAV: Inteligencia Artificial para Videojuegos | |
| MAP: Metodologías Ágiles de Producción | IG1: Informática Gráfica I | P3: Proyectos III | |
| P1: Proyectos I | P2: Proyectos II | | |

TFG: Trabajo de Fin de Grado.

Para poder matricularse del TFG el estudiante deberá tener matriculados todos los créditos que le restan para finalizar el Plan de Estudios que está cursando. Además deberá tener superados 160 créditos entre los que se incluirán los cursos primero y segundo completos.