

III. OTRAS DISPOSICIONES**UNIVERSIDADES**

15509 *Resolución de 15 de octubre de 2019, de la Universidad Complutense de Madrid, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Graduado en Desarrollo de Videojuegos.*

Modificado el mencionado plan de estudios con informe favorable de la Agencia Evaluadora Fundación para el Conocimiento Madri+d de fecha 24 de mayo de 2019, y de acuerdo a lo dispuesto en el artículo 28 del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, por el que se establece el procedimiento para la modificación de planes de estudio ya verificados,

Este Rectorado, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley Orgánica 6/2001, de Universidades, en redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, ha resuelto publicar la modificación del plan de estudios conducente a la obtención del título de Grado en Desarrollo de Videojuegos.

La presente modificación queda estructurada conforme figura en el anexo de la misma y será aplicada a aquellos estudiantes que realicen el Grado a partir del curso académico 2019/2020.

Madrid, 15 de octubre de 2019.–El Rector, Joaquín Goyache Goñi.

ANEXO**Universidad Complutense de Madrid***Plan de estudios del título de Grado en Desarrollo de Videojuegos*

Modificación de la Resolución de 3 de junio de 2016, publicada en el «BOE» del 20

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
Ciencias.	Matemáticas.	Matemática discreta.	6	1
Ciencias.	Matemáticas.	Métodos matemáticos.	6	1
Ciencias.	Matemáticas.	Probabilidad y estadística.	6	2
Ingeniería y Arquitectura.	Fundamentos de Informática.	Fundamentos de los computadores	6	1

Rama de conocimiento	Materia	Asignaturas vinculadas	ECTS	Curso
Ingeniería y Arquitectura.	Fundamentos de Informática.	Metodologías ágiles de producción.	6	1
Ingeniería y Arquitectura.	Fundamentos de Informática.	Fundamentos de la Programación I.	6	1
Ingeniería y Arquitectura.	Fundamentos de Informática.	Fundamentos de la Programación II.	6	1
Ingeniería y Arquitectura.	Fundamentos de Videojuegos.	Diseño de videojuegos.	6	1
Ingeniería y Arquitectura.	Fundamentos de Videojuegos.	Motores de videojuegos.	6	1
Artes y Humanidades.	Principios de dibujo, color y composición.	Principios de dibujo, color y composición.	6	1
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 DE 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
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 EN EMPRESAS.	MATERIA OPTATIVA.	*12
TRABAJO FIN DE GRADO.	TRABAJO FIN DE GRADO.	MATERIA OBLIGATORIA.	12

* Créditos optativos que componen la materia.