



Asignaturas optativas organizadas por temática Grado en Desarrollo de Videojuegos

Para facilitar la elección de las asignaturas optativas por parte de los estudiantes del Grado en Desarrollo de Videojuegos, se ha realizado una organización temática de las optativas ofertadas para este grado en la Facultad de Informática de la UCM. Las asignaturas marcadas con (*) se ofertan únicamente para este grado. Las marcadas con (^) deberían ser cursadas por quienes quieran continuar sus estudios con el [Máster en Ingeniería Informática](#).

AMPLIACIÓN DE ARQUITECTURA DE SISTEMAS

- Administración de Sistemas y Redes (ASR) (^)
- Arquitectura de Computadores (AC) (^)
- Arquitectura Interna de Linux y Android (LIN)
- Programación de GPUs y Aceleradores (GPU)
- Programación de Sistemas y Dispositivos (PSyD) (^)

AMPLIACIÓN EN EL ÁREA DE VIDEOJUEGOS

- Ciberseguridad en Videojuegos (CSV) (*)
- Entornos Interactivos y Realidad Virtual (EIRV) (*)
- Iluminación y Materiales (ILM) (*)
- Juegos Serios (JS) (*)

INFORMÁTICA DE PROPÓSITO ESPECÍFICO

- Informática Musical (MUS)
- Introducción a la Tecnología Blockchain y Smart Contracta (TBC)
- Programación Competitiva (PCOM)
- Programación con Restricciones (PR)
- Testing de Software (TSW)

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

- Ingeniería de Comportamientos Inteligentes (ICI)
- Procesamiento de Lenguaje Natural (PLE)
- Programación Evolutiva (PEV)
- Robótica (ROB)



PROCESAMIENTO DE DATOS

- Bases de Datos (BD)
- Bases de Datos NoSQL (NSQ)
- Cloud y Big Data (CLO)

TECNOLOGÍAS WEB

- Ingeniería Web (IW)
- Gestión de la Información en la Web (GIW)
- Interfaces de Usuario (IU)

