

## III. OTRAS DISPOSICIONES

## UNIVERSIDADES

**8237** *Resolución de 3 de julio de 2017, de la Universidad Jaume I, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Graduado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.*

De conformidad con 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; aprobada la modificación por el Consejo de Gobierno de la Universitat Jaume I en sesión de 26 de enero de 2017; y contando con informe favorable de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación.

Este Rectorado ha resuelto publicar la modificación del plan de estudios conducente a la obtención del título oficial de Graduado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos publicado en el «Boletín Oficial del Estado», número 126, de fecha 27 de mayo de 2013.

El plan de estudios a que se refiere la presente Resolución quedará estructurado conforme figura en el anexo de la misma.

Castellón de la Plana, 3 de julio de 2017.–El Rector, Vicent Climent Jordà.

## ANEXO

**Plan de estudios conducente a la obtención del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universitat Jaume I**

*Estructura de las enseñanzas (Real Decreto 1393/2007, anexo I, apartado 5.1)*

1. Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura.
2. Distribución del plan de estudios en créditos ECTS, por tipo de materia.

Tipo de materia	Créditos
Formación básica (FB) . . . . .	60
Obligatorias (OB) . . . . .	138
Optativas (OP) . . . . .	18
Prácticas Externas (PE) . . . . .	12
Trabajo fin de Grado (TFG) . . . . .	12
Total . . . . .	240

3. Contenido del plan de estudios.

Materia	Asignatura	Carácter	Créditos	Curso
Expresión Artística.	Expresión Artística.	FB	6	1.º
Idioma Moderno.	Inglés.	FB	6	1.º
Informática.	Programación I.	FB	6	1.º
Informática.	Informática Básica.	FB	6	1.º
Matemáticas.	Matemáticas I.	FB	6	1.º
Diseño de Contenido Gráfico.	Diseño 2D.	OB	6	1.º
Cultura Visual y Medios de Masas.	Cultura Visual y Medios de Masas.	OB	6	1.º
Informática.	Programación II.	FB	6	1.º
Tecnología de Computadores.	Tecnología de Computadores.	OB	6	1.º
Física.	Física.	FB	6	1.º

Materia	Asignatura	Carácter	Créditos	Curso
Expresión Gráfica.	Expresión Gráfica.	FB	6	2.º
Matemáticas.	Matemáticas II.	FB	6	2.º
Algoritmos y Estructuras de Datos.	Algoritmos y Estructuras de Datos.	OB	6	2.º
Consolas y Dispositivos de Videojuegos.	Consolas y Dispositivos de Videojuegos.	OB	6	2.º
Empresa.	Empresas de Videojuegos.	FB	6	2.º
Diseño de Contenido Gráfico.	Diseño 3D.	OB	6	2.º
Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos.	Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos.	OB	6	2.º
Estadística y Optimización.	Estadística y Optimización.	OB	6	2.º
Bases de Datos.	Bases de Datos.	OB	6	2.º
Diseño y Desarrollo de Juegos Web.	Diseño y Desarrollo de Juegos Web.	OB	6	2.º
Arte del Videojuego.	Arte del Videojuego.	OB	6	3.º
Diseño Conceptual de Videojuegos.	Diseño Conceptual de Videojuegos.	OB	6	3.º
Sistemas Operativos.	Sistemas Operativos.	OB	6	3.º
Informática Gráfica.	Informática Gráfica.	OB	6	3.º
Ingeniería del Software.	Ingeniería del Software.	OB	6	3.º
Diseño de Contenido Gráfico.	Diseño de Personajes y Animación.	OB	6	3.º
Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual.	Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual.	OB	6	3.º
Motores de Juegos.	Motores de Juegos.	OB	6	3.º
Redes y Sistemas Multijugador.	Redes y Sistemas Multijugador.	OB	6	3.º
Aplicaciones para Dispositivos Móviles.	Aplicaciones para Dispositivos Móviles.	OB	6	3.º
Inteligencia Artificial.	Inteligencia Artificial.	OB	6	4.º
Aspectos Legales de los Videojuegos.	Aspectos Legales de los Videojuegos.	OB	6	4.º
Técnicas de Interacción Avanzada.	Técnicas de Interacción Avanzada.	OP	6	4.º
Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales.	Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales.	OP	6	4.º
Técnicas de Producción y Realización Sonora.	Técnicas de Producción y Realización Sonora.	OP	6	4.º
Localización de Videojuegos.	Localización de Videojuegos.	OP	6	4.º
Modelos Audiovisuales Contemporáneos.	Modelos Audiovisuales Contemporáneos.	OP	6	4.º
Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos.	Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos.	OP	6	4.º
Iniciativa Empresarial.	Iniciativa Empresarial.	OB	6	4.º
Prácticas Externas.	Prácticas Externas.	PE	12	4.º
Trabajo de Final de Grado.	Trabajo de Final de Grado.	TFG	12	4.º

## 4. Relación de asignaturas optativas.

Materia	Asignatura	Créditos
Técnicas de Interacción Avanzada.	Técnicas de Interacción Avanzada.	6
Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales.	Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales.	6
Técnicas de Producción y Realización Sonora.	Técnicas de Producción y Realización Sonora.	6
Localización de Videojuegos.	Localización de Videojuegos.	6
Modelos Audiovisuales Contemporáneos.	Modelos Audiovisuales Contemporáneos.	6
Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos.	Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos.	6

## 5. Organización temporal del plan de estudios.

Asignatura	Semestre	Carácter	ECTS
Primer curso			
Expresión Artística . . . . .	1	FB	6
Inglés . . . . .	1	FB	6
Programación I. . . . .	1	FB	6
Informática Básica . . . . .	1	FB	6
Matemáticas I. . . . .	1	FB	6
Diseño 2D. . . . .	2	OB	6
Cultura Visual y Medios de Masas . . . . .	2	OB	6
Programación II . . . . .	2	FB	6
Tecnología de Computadores. . . . .	2	OB	6
Física . . . . .	2	FB	6
Segundo curso			
Expresión Gráfica . . . . .	1	FB	6
Matemáticas II . . . . .	1	FB	6
Algoritmos y Estructuras de Datos . . . . .	1	OB	6
Consolas y Dispositivos de Videojuegos . . . . .	1	OB	6
Empresas de Videojuegos . . . . .	1	FB	6
Diseño 3D. . . . .	2	OB	6
Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos . . . . .	2	OB	6
Estadística y Optimización . . . . .	2	OB	6
Bases de Datos . . . . .	2	OB	6
Diseño y Desarrollo de Juegos Web . . . . .	2	OB	6
Tercer curso			
Arte del Videojuego . . . . .	1	OB	6
Diseño Conceptual de Videojuegos . . . . .	1	OB	6
Sistemas Operativos . . . . .	1	OB	6
Informática Gráfica . . . . .	1	OB	6
Ingeniería del Software. . . . .	1	OB	6
Diseño de Personajes y Animación . . . . .	2	OB	6
Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual . . . . .	2	OB	6
Motores de Juegos. . . . .	2	OB	6
Redes y Sistemas Multijugador . . . . .	2	OB	6
Aplicaciones para Dispositivos Móviles . . . . .	2	OB	6
Cuarto curso			
Inteligencia Artificial . . . . .	1	OB	6
Iniciativa Empresarial . . . . .	1	OB	6

Asignatura	Semestre	Carácter	ECTS
Técnicas de Interacción Avanzada . . . . .	1	OP	6
Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales . . . . .	1	OP	6
Técnicas de Producción y Realización Sonora . . . . .	1	OP	6
Localización de Videojuegos . . . . .	1	OP	6
Modelos Audiovisuales Contemporáneos . . . . .	1	OP	6
Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos . . . . .	1	OP	6
Aspectos Legales de los Videojuegos . . . . .	2	OB	6
Prácticas Externas . . . . .	2	PE	12
Trabajo de Final de Grado . . . . .	2	TFG	12

Nota: En la web de la Universitat Jaume I ([www.uji.es](http://www.uji.es)) se puede consultar información más detallada sobre este plan de estudios.