

III. OTRAS DISPOSICIONES**UNIVERSIDADES**

8374 *Resolución de 8 de julio de 2013, de la Universidad Camilo José Cela, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Diseño de Productos Interactivos.*

Acreditados por el Consejo de Universidades el plan de estudios conducente a la obtención del título oficial Grado en Diseño de Productos Interactivos, y establecido su carácter oficial y su inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos por Acuerdo del Consejo de Ministros de 8 de marzo de 2013 (BOE núm. 98, de 24 de abril de 2013), conforme a lo establecido en el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre de Universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril. El plan de estudios al que se refiere la presente Resolución quedará estructurado conforme figura en el anexo de la misma.

Villanueva de la Cañada, 8 de julio de 2013.–La Vicerrectora de Ordenación Académica, Purificación García Mateos.

ANEXO**Planificación de las enseñanzas***Estructura de las enseñanzas*

El Plan de estudios propuesto para la formación de Grado de Diseño de Productos Interactivos de la UCJC, se ha estructurado por materias, utilizando la siguiente clasificación:

Materias básicas, que incluyen tanto conocimientos teóricos como instrumentales o de soporte básicos y que el alumno debe adquirir en los primeros dos años de estudios.

Tipo de materia	Créditos
Formación Básica (FB)	60
Obligatorias (OB)	144
Optativas (OP)	12
Prácticas Externas (PE)	12
Trabajo Fin de Grado (TFG)	12
Total	240

Materias obligatorias, que corresponden a conocimientos teóricos especializados. Las competencias transferibles se garantizan aquí a través de las metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Materias optativas que se desarrollan, fundamentalmente, al finalizar los estudios y que permiten dar al egresado la orientación profesional comprometida en el perfil definido.

Los objetivos de cada materia, medidos en términos de competencias a adquirir por el alumno definen, evidentemente, las metodologías de enseñanza- aprendizaje y la forma de evaluación de cada materia.

Distribución del plan de estudios en créditos ECTS, por tipo de materia

Las materias se agrupan en módulos y materias:

Módulo	Materia	Asignatura	ECTS	Carácter
Arte, Ciencia y Tecnología.	Historia y Pensamiento.	Historia y tradición artística.	6	B
		Historia de los Juegos.	3	OB
		Fundamentos Literarios.	6	B
	Fundamentos de desarrollo.	Álgebra, geometría y física aplicada.	6	B
		Introducción a la Programación.	3	OB
		Scripting (I).	6	B
		Scripting (II).	6	OB
		Tecnología para Diseñadores.	6	OB
		Teoría del Juego.	6	OB
	Diseño conceptual e ideación.	Creación Audiovisual.	Creación de Contenidos 3D.	9
Dirección de arte.			6	B
Diseño Gráfico interfaz y Experiencia de Usuario.			6	B
Gráficos y Animación 2D.			3	OB
Percepción y Expresión Visual.			6	B
Diseño de Música y Sonido.			3	OB
Interacción hombre-máquina.		Mecánica del Juego (I).	6	OB
		Mecánica del Juego (II).	6	OB
		Mecánica del Juego (III).	6	OB
		Usabilidad y Testeo.	3	OB
		Psicología del Juego.	6	B
Diseño de Productos Interactivos.		Ampliación de Diseño de Juegos.	6	OB
		Desarrollo de Personajes y Diálogos.	6	OB
		Introducción al Diseño de Juegos.	3	OB
		Diseño de Juegos 2D.	6	OB
		Narrativa y Storytelling Visual.	6	B
		Diseño de Juegos 3D.	6	OB
		Diseño de Juegos Avanzados.	6	OB
		Diseño para nuevas plataformas.	6	OB

Módulo	Materia	Asignatura	ECTS	Carácter
Diseño especializado.	Tecnología de Productos Interactivos.	Inteligencia artificial para videojuegos.	3	OP
		Localización.	3	OP
		Programación Avanzada.	3	OP
		Técnicas de implementación de Videojuegos.	6	OB
	Diseño Avanzado.	Diseño de Juegos sociales y Multijugador.	3	OP
		Diseño de Juegos Serios.	3	OP
		Diseño de Juegos casuales.	3	OP
		Diseño Avanzado de Niveles.	6	OB
Conocimientos transversales.	Empresa y Gestión.	Habilidades de Comunicación y Exposición.	6	B
		Habilidades de Dirección.	3	OB
		Pensamiento Creativo.	6	OB
		Reconocimiento Académico de Créditos.	6	OP
	Habilidades y Gestión.	Creación y Desarrollo de empresas.	3	OB
		Negocio y Modelos Digitales.	3	OB
		Sociedad Digital.	3	OB
		Propiedad Intelectual.	3	OB
		Dirección y Gestión de Proyectos.	6	OB
		Producción de Videojuegos.	6	OB
Prácticas en Empresa.		Prácticas de Empresas.	12	PE
Proyecto Fin de Grado.		Proyecto Fin de Grado.	12	TFG

Temporalización

Asignatura	ECTS	Carácter	Duración
Primer curso			
Historia y tradición artística.	6	B	1. ^{er} semestre
Habilidades de Comunicación y Exposición.	6	B	1. ^{er} semestre
Álgebra, geometría y física aplicada.	6	B	1. ^{er} semestre
Tecnología para Diseñadores.	6	OB	1. ^{er} semestre
Historia de los Juegos.	3	OB	1. ^{er} semestre
Sociedad Digital.	3	OB	1. ^{er} semestre
Fundamentos Literarios.	6	B	2. ^o semestre

Asignatura	ECTS	Carácter	Duración
Percepción y Expresión Visual.	6	B	2.º semestre
Psicología del Juego.	6	B	2.º semestre
Teoría del Juego.	6	OB	2.º semestre
Introducción a la Programación.	3	OB	2.º semestre
Introducción al Diseño de Juegos.	3	OB	2.º semestre

Segundo curso

Dirección de arte.	6	B	1.º semestre
Narrativa y Storytelling Visual.	6	B	1.º semestre
Scripting (I).	6	B	1.º semestre
Diseño de Juegos 2D.	6	OB	1.º semestre
Pensamiento Creativo.	6	OB	1.º semestre
Diseño Gráfico interfaz y Experiencia de Usuario.	6	B	2.º semestre
Mecánica del Juego (I).	6	OB	2.º semestre
Scripting (II).	6	OB	2.º semestre
Diseño de Juegos 3D.	6	OB	2.º semestre
Diseño de Música y Sonido.	3	OB	2.º semestre
Gráficos y Animación 2D.	3	OB	2.º semestre

Tercer curso

Creación de Contenidos 3D.	9	OB	1.º semestre
Ampliación de Diseño de Juegos.	6	OB	1.º semestre
Mecánica del Juego (II).	6	OB	1.º semestre
Creación y Desarrollo de empresas.	3	OB	1.º semestre
Usabilidad y Testeo.	3	OB	1.º semestre
Negocio y Modelos Digitales.	3	OB	1.º semestre
Desarrollo de Personajes y Diálogos.	6	OB	2.º semestre
Diseño de Juegos Avanzados.	6	OB	2.º semestre
Diseño para nuevas plataformas.	6	OB	2.º semestre
Mecánica del Juego (III).	6	OB	2.º semestre
Propiedad Intelectual.	3	OB	2.º semestre
Habilidades de Dirección.	3	OB	2.º semestre

Cuarto curso

Dirección y Gestión de Proyectos.	6	OB	1.º semestre
Técnicas de implementación de Videojuegos.	6	OB	1.º semestre
Diseño Avanzado de Niveles.	6	OB	1.º semestre
Prácticas de Empresas.	12	PE	1.º semestre

Asignatura	ECTS	Carácter	Duración
Producción de Videojuegos.	6	OB	2.º semestre
Proyecto Fin de Grado.	12	TFG	2.º semestre
Diseño de Juegos sociales y Multijugador.	3	OP	2.º semestre
Diseño de Juegos Serios.	3	OP	2.º semestre
Diseño de Juegos casuales.	3	OP	2.º semestre
Inteligencia artificial para videojuegos.	3	OP	2.º semestre
Localización.	3	OP	2.º semestre
Programación Avanzada.	3	OP	2.º semestre
Reconocimiento Académico de Créditos.	6	OP	2.º semestre

La información referida a contenidos específicos por materia, duración, actividades formativas, metodología de enseñanza-aprendizaje y sistema de evaluación se encuentran en las fichas de las materias.