

**III. OTRAS DISPOSICIONES****UNIVERSIDADES**

- 1677** *Resolución de 18 de enero de 2016, de la Universidad Francisco de Vitoria, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Creación y Narración de Videojuegos.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo el informe positivo de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación, y acordado el carácter oficial del título por el Consejo de Ministros de 11 de diciembre de 2015 (publicado en el BOE de 24 de diciembre de 2015 por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 15 de diciembre de 2015) este Rectorado ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Graduado o Graduada en Creación y Narración de Videojuegos.

Pozuelo de Alarcón, 18 de enero de 2016.–El Rector, Daniel Sada Castaño.

**GRADUADO EN CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS****Rama de conocimiento Ciencias Sociales y Jurídicas**

Tipo de materia	ECTS
Formación básica . . . . .	60
Obligatoria . . . . .	138
Optativa . . . . .	24
Prácticas externas . . . . .	6
Trabajo fin de grado . . . . .	12
Total . . . . .	240

A continuación se detalla el contenido de cada módulo en créditos ECTS, materias y asignaturas de que consta, su organización temporal y su carácter (hay que tener en cuenta que 1 Sem. y 2 Sem. equivalen al primer curso; 3 Sem. y 4 Sem. equivalen al segundo curso; 5 Sem. y 6 Sem. equivalen al tercer curso; 7 Sem. y 8 Sem. equivalen al cuarto curso).

Módulo	Materia	Asignatura	Carácter de asignatura	ECTS	Sem
Bases para una teoría de los videojuegos.	Historia.	Historia del juego.	Formación básica.	6	1 Sem
		Historia de occidente.	Obligatoria.	6	5-6 Sem
	Antropología.	Introducción a los estudios universitarios.	Formación básica.	6	1-2 Sem
		Ética y uso responsable del videojuego.	Obligatoria.	6	5-6 Sem
		Antropología fundamental.	Formación básica.	6	3-4 Sem
		Introducción a la teología fundamental: el hombre y la cuestión de dios.	Obligatoria.	6	7-8 Sem
		Bases filosóficas de la fantasía y de la ciencia ficción.	Formación básica.	6	2 Sem
		Teoría del videojuego.	Formación básica.	6	3 Sem
	Comunicación.	Comunicación en comunidades virtuales.	Formación básica.	6	1 Sem
		Narración lineal y montaje.	Obligatoria.	6	7 Sem
		Sonido digital.	Obligatoria.	3	7 Sem
		Fuentes literarias y audiovisuales en videojuegos.	Formación básica.	6	1 Sem
		Narración en videojuegos I.	Formación básica.	6	3 Sem
		Narración en videojuegos II.	Obligatoria.	6	5 Sem
		Técnicas de pensamiento creativo I.	Obligatoria.	6	2 Sem
		Técnicas de pensamiento creativo II.	Obligatoria.	6	4 Sem
	Sociología.	Sociología y mercado del videojuego en el mundo.	Obligatoria.	6	6 Sem
	Estadística.	Probabilidad y lógica aplicada.	Obligatoria.	6	3 Sem
	Organización y producción del videojuego.	Empresa.	Responsabilidad social.	Formación básica.	6
Emprendimiento y promoción del ocio interactivo.			Obligatoria.	6	5 Sem
Dirección de proyectos.			Obligatoria.	3	7 Sem
Gamificación y uso del videojuego en entornos empresariales.			Obligatoria.	6	7 Sem
Creación de prototipos y presentaciones comerciales.			Obligatoria.	6	8 Sem
Derecho.		Propiedad intelectual y derechos de autor.	Formación básica.	6	4 Sem
Conocimiento de sistemas jugables y planificación de estrategias de juego.	Bases de conocimiento tecnológico.	Fundamentos de la programación básica en videojuegos.	Obligatoria.	6	2 Sem
		Uso y manejo de editores y motores gráficos.	Obligatoria.	6	4 Sem
		Planificación de inteligencia simulada para personajes no jugadores.	Obligatoria.	6	5 Sem
Procesos de creación y expresión digital.	Expresión artística.	Fundamentos de la estética digital de videojuegos.	Obligatoria.	6	1 Sem
		Introducción a la imagen digital.	Obligatoria.	3	2 Sem
		Introducción al diseño 3d.	Obligatoria.	6	4 Sem
		Habilidades y competencias para el liderazgo.	Obligatoria.	6	1-2 Sem
		Animación interactiva.	Obligatoria.	6	3 Sem
		Infografía.	Obligatoria.	6	5 Sem
		Representación conceptual.	Obligatoria.	3	2 Sem
		Creación de entornos y avatares.	Obligatoria.	6	6 Sem
Trabajo fin de grado y prácticas externas.	Trabajo fin de grado.	Trabajo de fin de grado.	Trabajo fin de grado.	12	7-8 Sem
	Prácticas externas.	Prácticas externas.	Prácticas externas.	6	7-8 Sem

Módulo	Materia	Asignatura	Carácter de asignatura	ECTS	Sem
		Optativa I.	Optativa.	6	6 Sem
		Optativa II.	Optativa.	6	6 Sem
		Optativa III.	Optativa.	6	8 Sem
		Optativa IV.	Optativa.	6	8 Sem
Total ECTS .....				240	

## Relación de asignaturas optativas

Módulo	Materia	Asignatura	Carácter de asignatura	ECTS	Sem
Bases para una teoría de los videojuegos.	Historia.	Fuentes documentales.	Optativa.	6	6 Sem
	Educación Comunicación.	Didáctica del juego.	Optativa.	6	6 Sem
		Serious games.	Optativa.	6	8 Sem
		Construcción narrativa de sagas en videojuegos.	Optativa.	6	6 Sem
		El videojuego y la mujer.	Optativa.	6	6 Sem
		Recorridos museológicos e instalaciones interactivas.	Optativa.	6	8 Sem
Conocimiento de sistemas jugables y planificación de estrategias de juego.	Bases de conocimiento tecnológico.	Diseño de juegos en red y sistemas multijugador.	Optativa.	6	8 Sem
		Planificación de aplicaciones del videojuego en el campo de la salud.	Optativa.	6	8 Sem
		Teoría de juegos deslocalizados y multijugador.	Optativa.	6	6 Sem
Procesos de creación y expresión digital.	Expresión artística.	Infografía 3D I.	Optativa.	6	6 Sem
		Infografía 3D II.	Optativa.	6	8 Sem
Actividades formativas complementarias.	Actividades formativas complementarias.	Actividades formativas complementarias.	Optativa.	6	8 Sem

## ECTS de formación básica por rama de conocimiento

Rama de conocimiento	Materia	Asignatura	Carácter de asignatura	ECTS	Sem
Ciencias sociales y jurídicas.	Historia.	Historia del juego.	Formación básica.	6	1 Sem
	Antropología.	Introducción a los estudios universitarios.	Formación básica.	6	1-2 Sem
		Antropología fundamental.	Formación básica.	6	3-4 Sem
		Bases filosóficas de la fantasía y de la ciencia ficción.	Formación básica.	6	2 Sem
	Comunicación.	Teoría del videojuego.	Formación básica.	6	3 Sem
		Comunicación en comunidades virtuales.	Formación básica.	6	1 Sem
		Fuentes literarias y audiovisuales en videojuegos.	Formación básica.	6	1 Sem
		Narración en Videojuegos I.	Formación básica.	6	3 Sem
	Empresa.	Responsabilidad social.	Formación básica.	6	3-4 Sem
	Derecho.	Propiedad intelectual y derechos de autor.	Formación básica.	6	4 Sem
Total .....				60	