

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 | |