

### III. OTRAS DISPOSICIONES

#### UNIVERSIDADES

**2662** *Corrección de erratas de la 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.*

Advertida errata en la inserción de la 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, publicada en el «Boletín Oficial del Estado» número 42, de fecha 18 de febrero de 2016, páginas 12914 a 12916, se transcribe a continuación la oportuna rectificación:

En la página 12916, Relación de asignaturas optativas, se sustituye el cuadro publicado por el que aparece a continuación:

Módulo	Materia	Asignatura	Carácter de asignatura	ECTS	Sem.
Bases para una teoría de los videojuegos.	Historia.	Fuentes documentales.	Optativa.	6	6 Sem.
	Educación.	Didáctica del juego.	Optativa.	6	6 Sem.
		Serious Games.	Optativa.	6	8 Sem.
	Comunicación.	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.