

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

5416 *Resolución de 28 de abril de 2016, de la Universidad Rey Juan Carlos, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual.*

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, por el que se establece el procedimiento para la modificación de planes de estudio ya verificados, y una vez recibido informe favorable de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación a la solicitud de modificación presentada del plan de estudios correspondiente a las enseñanzas del Máster Universitario en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual, establecido el carácter oficial del Título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 22 de enero de 2010,

Este Rectorado ha resuelto ordenar la publicación de la modificación del plan de estudios (5.1 Estructura de las Enseñanzas) del Máster Universitario en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual como anexo a la presente Resolución.

Móstoles, 28 de abril de 2016.—El Rector, Fernando Suárez Bilbao.

ANEXO

5.1 Estructura de las Enseñanzas

Tabla 1.1: Resumen de las materias y distribución en créditos ECTS

Carácter de Materia	Créditos
Obligatorias	48
Optativas	6
Prácticas externas	—
Trabajo Fin de Máster	6
Créditos Totales.	60

Estructura de la enseñanza por módulos y materias:

Materia	Semestre	Carácter	N.º de ECTS
Gráficos 3D.	Primero.	Obligatorio.	6
Realidad Virtual e Interacción.	Primero.	Obligatorio.	6
Fundamentos Matemáticos y Físicos para Informática Gráfica.	Primero.	Obligatorio.	6
Animación por Computador.	Primero.	Obligatorio.	6
Modelado y Comportamiento de Personajes.	Primero.	Optativo.	3
Modelado Geométrico.	Primero.	Optativo.	3
Seminarios.	Anual.	Optativo.	3
Tecnología de Juegos.	Segundo.	Obligatorio.	6
Animación y Simulación Avanzada.	Segundo.	Obligatorio.	6
Rendering Avanzado.	Segundo.	Obligatorio.	6
Procesadores Gráficos y Aplicaciones en Tiempo Real.	Segundo.	Obligatorio.	6
Dispositivos Hápticos para Tacto Virtual.	Segundo.	Optativo.	3
Prácticas en Empresa.	Segundo.	Optativo.	3
Trabajo Fin de Máster.	Anual.	TFM.	6