

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

23037 *Resolución de 28 de octubre de 2022, de la Universidad Loyola Andalucía, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Creación de Videojuegos y Animación Digital.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe positivo de la Agencia de Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación, y declarado el carácter oficial del título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 4 de octubre de 2022 (publicado por Resolución del Secretario General de Universidades de 11 de octubre de 2022 en el BOE de 21 de octubre de 2022),

Este Rectorado ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título oficial de Graduado o Graduada en Creación de Videojuegos y Animación Digital.

El plan de estudios a que se refiere la presente resolución quedará estructurado conforme figura en el anexo de la misma.

Sevilla, 28 de octubre de 2022.–El Rector, Gabriel María Pérez Alcalá.

ANEXO

Plan de estudios conducente al título de Graduado o Graduada en Creación de Videojuegos y Animación Digital

Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura

Real Decreto 822/2021, anexo II, apartado 4.1. Estructura básica de las enseñanzas

ANEXO I

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

Carácter	Créditos
Formación Básica.	60
Obligatorias.	138
Optativas.	18
Prácticas externas.	12
Trabajo Final de Grado.	12
Total general.	240

ANEXO II

Organización del plan de estudios por módulos, materias y asignaturas

Módulo	Nombre materia	Asignatura	ECTS
Fundamentos Matemáticos, Físicos y Estadísticos.	Matemáticas.	Fundamentos Matemáticos de Videojuegos y Animación I.	6
		Fundamentos Matemáticos de Videojuegos y Animación II.	6
	Física.	Modelado Físico por Computador.	6
	Análisis de Datos.	Probabilidad y Estadística.	6
		Sistemas Inteligentes.	6
Emprendimiento.	Empresa.	Introducción a la Economía y la Empresa.	6
	Ampliación de empresa.	Modelos de Negocio en el Mundo Digital.	6
Computación.	Informática.	Diseño de Algoritmos y Estructuras de Datos.	6
		Fundamentos de Programación.	6
		Tecnología de Computadores y Redes.	6
	Programación.	Programación Orientada a Objetos.	6
Arte y Diseño Digital.	Arte y Diseño.	Historia del Arte.	6
		Tratamiento Digital de Imagen y Vídeo.	6
		Estética y Apreciación Artística.	6
	Diseño y Animación 3D/ <i>3D Design and Animation</i> .	Modelado 3D Avanzado/ <i>Advanced 3D Modelling</i> .	6
		Animación Digital I.	6
		Animación Digital II.	6
	Modelado 3D.	Modelado 3D.	6
Producción de Contenidos Digitales.	Creación y Producción/ <i>Creation and Production</i> .	Lenguaje y Narrativa Audiovisual.	6
		Guion para Animación y Videojuegos.	6
		Diseño de Sonido Digital/ <i>Digital Sound Design</i> .	6
		Producción de Videojuegos y Animación.	6
	Proyectos/ <i>Projects</i> .	Proyecto de Animación/ <i>Animation Production Project</i> .	6
		Proyecto de Videojuegos I/ <i>Videogame Design Project I</i> .	6
		Proyecto de Videojuegos II/ <i>Videogame Design Project II</i> .	6
	Teoría y Diseño de Videojuegos/ <i>Videogame Theory and Design</i> .	Historia e Industria de los Videojuegos.	6
		Game Studies y Ludología.	6
		Motores de Videojuegos y Simulación/ <i>Physics Simulation Engines</i> .	6
		Mecánicas y Diseño de Videojuegos I.	6
		Mecánicas y Diseño de Videojuegos II.	6
Experiencia e Interfaz de Usuario en Videojuegos.	6		

Módulo	Nombre materia	Asignatura	ECTS
Humanismo y Ética.	Humanismo y Ética.	Humanismo y Ética Básica.	6
		Ética Social y de los Medios Digitales.	6
Optatividad.	Complementos de Gestión.	Dirección de Operaciones.	6
		Dirección de Personas.	6
		Estrategia Empresarial.	6
		Eventos Digitales y eSports.	6
		Fundamentos de Marketing.	6
		Complementos de Tecnología/ <i>Technology Complements.</i>	<i>Machine Learning.</i>
	Aprendizaje Mediante Videojuegos.		6
	Realidad Aumentada/ <i>Augmented Reality.</i>		6
	Desarrollo de Aplicaciones Móviles.		6
	Simulación de Sistemas de Producción y Logística/ <i>Simulation of Production and Logistic Systems.</i>		6
	Simulación de Vehículos y Máquinas/ <i>Vehicle and Machine Simulation.</i>		6
	Ampliación de Ética y Humanidades.	Acontecimiento Cristiano.	6
		Hecho Religioso, Diálogo Interreligioso y Espiritualidad.	6
		Liderazgo y Cambio Social.	6
		Pensamiento Social Cristiano.	6
	Prácticas.	Prácticas.	Prácticas.
Trabajo de Fin de Grado.	Trabajo de Fin de Grado.	Trabajo Fin de Grado.	12