

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

17376 *Resolución de 8 de julio de 2023, de la Universidad Internacional de La Rioja, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.*

Una vez recibido informe favorable de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación a la modificación del plan de estudios ya verificado, por no afectar esta a la naturaleza ni a los objetivos del título inscrito en el Registro de Universidades, Centros y Títulos,

Este Rectorado, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 27 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, ha resuelto publicar la modificación del plan de estudios conducente a la obtención del título de Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Internacional de La Rioja.

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

Logroño, 8 de julio de 2023.–El Rector, José María Vázquez García-Peñuela.

ANEXO

Plan de estudios conducente al título de Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Internacional de La Rioja

- Distribución del Plan de Estudios en Créditos ECTS, por tipo de materia.

Tipo de materia	Créditos
Obligatorias.	48
Optativas.	0
Prácticas Académicas Externas.	0
Trabajo Fin de Máster.	12
Total.	60

- Explicación general de la planificación del plan de estudios.

Materias	Asignaturas	Créditos	Carácter
Diseño de Videojuegos (18 ECTS).	Diseño de Juegos.	6	OB
	Diseño Avanzado de Sistemas y Niveles.	6	OB
	Narrativa y Experiencia de Usuario.	6	OB
Perspectiva Artística (6 ECTS).	Arte en el Diseño y Desarrollo de Videojuegos.	6	OB

Materias	Asignaturas	Créditos	Carácter
Programación de Videojuegos (18 ECTS).	Programación y Arquitectura de Videojuegos.	6	OB
	Desarrollo de Videojuegos I.	6	OB
	Desarrollo de Videojuegos II.	6	OB
Visión Empresarial (6 ECTS).	Producción y Negocio.	6	OB
Trabajo Fin de Máster (12 ECTS).	Trabajo Fin de Máster.	12	TFM