

### III. OTRAS DISPOSICIONES

#### UNIVERSIDADES

**5308** *Resolución de 14 de mayo de 2020, de la Universidad Internacional de La Rioja, por la que se publica el plan de estudios de Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe positivo de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación, así como la autorización de la Comunidad Autónoma de La Rioja, y acordado el carácter oficial del título por Acuerdo del Consejo de Ministros 21 de abril de 2020 (publicado en el BOE de 13 de mayo, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 8 de mayo de 2020),

Este Rectorado, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, ha resuelto publicar el 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, 14 de mayo de 2020.–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**

*Rama de conocimiento a la que se adscribe el título: Ingeniería y Arquitectura*

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

Tipo de materia	Créditos
Obligatorias.	48
Optativas.	0
Prácticas 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).	Introducción a la Programación y Desarrollo de Videojuegos.	6	OB
	Desarrollo de Videojuegos I.	6	OB
	Desarrollo de Videojuegos II.	6	OB
Visión Empresarial. (6 ECTS).	Producción y Gestión.	3	OB
	Free to Play (F2P).	3	OB
Trabajo Fin de Máster. (12 ECTS).	Trabajo Fin de Máster.	12	TFM