

### III.Otras disposiciones y actos

#### UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA

*Resolución de 17 de septiembre de 2021, de la Universidad Internacional de La Rioja, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos*

202110260087737

III.3796

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 24 de agosto de 2021 (publicado en el «Boletín Oficial del Estado» de 13 de septiembre de 2021, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 30 de agosto de 2021), 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 Graduado o Graduada 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 a 17 de septiembre de 2021.- El Rector, José María Vázquez García-Peñuela.

## ANEXO

## Plan de estudios conducente al título de Graduado o Graduada 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.

## 1. Distribución del Plan de Estudios en Créditos ECTS, por Tipo de Materia.

Tipo de materia	Créditos
Formación Básica	60
Obligatorias	150
Optativas	18
Trabajo Fin de Grado	12
<b>TOTAL</b>	<b>240</b>

## 2. Créditos de Formación Básica. Distribución en materias.

ASIGNATURAS BÁSICAS	ECTS	CURSO	CUATR.	RAMA DE CONOCIMIENTO	MATERIAS BÁSICAS RD
Álgebra y Matemática Discreta	6	1º	1	Ingeniería y Arquitectura	Matemáticas
Cálculo y Métodos Numéricos	6	1º	2	Ingeniería y Arquitectura	Matemáticas
Estadística	6	2º	1	Ingeniería y Arquitectura	Matemáticas
Fundamentos Físicos de los Videojuegos	6	2º	1	Ingeniería y Arquitectura	Física
Iniciativa Empresarial	6	2º	2	Ingeniería y Arquitectura	Empresa
Tecnología Básica de Computadores	6	1º	1	Ingeniería y Arquitectura	Informática
Sistemas Operativos	6	2º	2	Ingeniería y Arquitectura	Informática
Fundamentos de Programación	6	1º	1	Ingeniería y Arquitectura	Informática
Introducción al Arte para Videojuegos	6	1º	2	Artes y Humanidades	Arte
Dibujo para Videojuegos	6	2º	1	Artes y Humanidades	Expresión artística

**3. Explicación general de la planificación del plan de estudios.**

Módulo	Materias	Asignaturas	Créditos ECTS	Carácter	
Fundamentos (72 ECTS)	Matemáticas (18 ECTS)	Álgebra y Matemática Discreta	6	B	
		Cálculo y Métodos Numéricos	6	B	
		Estadística	6	B	
	Física (6 ECTS)	Fundamentos Físicos de los Videojuegos	Iniciativa Empresarial	6	B
			Dirección de Proyectos de Videojuegos	6	OB
	Empresa (18 ECTS)	Creación de Portafolio	Tecnología Básica de Computadores	6	B
			Sistemas Operativos	6	B
			Dispositivos de Juego	6	OB
	Informática General (30 ECTS)	Bases de Datos	Bases de Datos	6	OB
			Ingeniería del Software	6	OB
			Fundamentos de Programación	6	B
			Programación Orientada a Objetos	6	OB
			Estructuras de Datos y Algoritmos	6	OB
Motores de Videojuegos I			6	OB	
Programación (72 ECTS)	Programación General (18 ECTS)	Motores de Videojuegos II	6	OB	
		Inteligencia Artificial para Videojuegos	6	OB	
		Juegos Multijugador	6	OB	
		Realidad Virtual	6	OB	
	Programación para Videojuegos (54 ECTS)	Juegos para la Web	6	OB	
		Proyecto Grupal I	6	OB	
		Proyecto Grupal II	6	OB	
		Proyecto Grupal III	6	OB	
		Diseño Artístico (24 ECTS)	Introducción al Arte para Videojuegos	6	B
			Dibujo para Videojuegos	6	B
Diseño 2D	6		OB		
Diseño 3D	6		OB		
Diseño de Videojuegos (42 ECTS)	Introducción al Diseño de Videojuegos		6	OB	
	Diseño de Videojuegos		6	OB	
	Sonido y Música para Videojuegos	6	OB		
	Cuestiones Ético - Legales de los Videojuegos	6	OB		
	Gamificación	6	OB		
	Narrativa del Videojuego	6	OB		
Optatividad (30 ECTS)	Optatividad (24 ECTS)	Psicología del Jugador	6	OB	
		Análisis y Producción Musical para Medios Audiovisuales	6	OP	
		Sistemas Interactivos	6	OP	
		Imagen en Movimiento	6	OP	
	Prácticas Externas (6 ECTS)	Realidad Aumentada	Realidad Aumentada	6	OP
			Prácticas Externas	6	OP
Trabajo Fin de Grado (12 ECTS)	Trabajo Fin de Grado (12 ECTS)	Trabajo Fin de Grado	12	TFG	