

**SISTEMA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS DEL MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y  
 DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS  
 ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA**

**FECHA:** 20 de noviembre de 2019

**1. Criterios Generales sobre reconocimiento de créditos aplicables al título**

Normativa de reconocimiento y transferencia de créditos de UNIR:  
<http://static.unir.net/documentos/normativa-RTC.pdf>

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales No Universitarias	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	48*

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	9

**\*Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios**

*NOTA: El límite de 48 créditos ECTS es únicamente aplicable de manera excepcional a los estudiantes provenientes del título propio de UNIR “Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos”, en función de la tabla de equivalencias incluida en el apartado 4 de este documento.*

Para el resto de los títulos propios, se sigue lo establecido en el art. 6.2 del Real Decreto 1393/2007, según el cual podrán ser objeto de reconocimiento los créditos cursados en enseñanzas universitarias conducentes a la obtención de títulos propios expedidos conforme al artículo 34.1 *in fine* de la Ley 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades. No obstante, se fijan, de acuerdo con la Normativa de UNIR de reconocimiento y transferencia de créditos, los siguientes límites y criterios para poder proceder a este reconocimiento:

- El máximo de créditos que podrá ser objeto de reconocimiento, tanto por experiencia profesional o laboral previa, como por haber superado enseñanzas universitarias no oficiales diferentes a la establecida en el párrafo anterior, no podrá ser superior, en su conjunto, a 9 créditos, correspondientes, según el artículo 6.3 del RD 1393/2007, al 15 % del total de créditos que constituyen el plan de estudios.

- El reconocimiento no incorporará calificación ni computará a efectos de baremación de expediente.
- Solo se admitirán aquellos estudios propios en los que se garantice una adecuada evaluación del proceso formativo. A tal fin, en ningún caso, la simple asistencia podrá ser medio suficiente para acreditar la adquisición de competencia alguna. Tampoco serán aceptadas las acreditaciones o certificaciones expedidas por Departamentos o unidades universitarias que no tengan claras competencias en materia de títulos propios.
- De no estar específicamente delimitado el perfil competencial del estudio propio de origen, solo será posible el reconocimiento en caso de que exista una inequívoca equivalencia entre los conocimientos y competencias adquiridas con alguna o algunas materias concretas del título de destino.

## **2. Reconocimiento de Créditos por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional**

Se indica en la Normativa de UNIR de Transferencia y Reconocimiento de Créditos (<http://static.unir.net/documentos/normativa-RTC.pdf>), en el *Artículo 9.1. Reconocimiento de experiencia laboral y profesional*:

«La experiencia profesional o laboral acreditada podrá ser reconocida en forma de créditos que computarán a efectos de la obtención de un título oficial, siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes a dicho título.

El expediente documental será conformado por el solicitante e incluirá, en su caso, contrato laboral con alta en la Seguridad Social, acreditado mediante certificado de vida laboral; credencial de prácticas de inserción profesional; certificados de formación de personal; memoria de actividades desempeñadas y/o cualquier otro documento que permita comprobar o poner de manifiesto la experiencia alegada y su relación con las competencias inherentes al título.

Cuando el expediente documental no se evidencie claramente que el solicitante haya adquirido las competencias alegadas, se procederá a la evaluación de competencias del candidato por parte del Coordinador Académico del Título. Podrá evaluarse mediante entrevista profesional, simulaciones, pruebas o informes estandarizados de competencia u otros métodos afines.

Cuando de la evaluación se desprenda que el solicitante tiene las competencias y conocimientos asociados a una determinada materia, podrá autorizarse el reconocimiento de los créditos correspondientes a ella.

Cuando la experiencia acreditada aporte competencias y conocimientos inherentes al título, pero que no coincidan con los de ninguna materia en particular, podrán reconocerse, atendiendo a su carácter transversal, en forma de créditos optativos».

El Real Decreto 861/2010 modifica el artículo 6 del Real Decreto 1393/2007, fijando el límite máximo de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral en el 15% del total de créditos que constituyen el plan de estudios.

En el Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos se podrá reconocer un máximo de 9 créditos en conjunto entre experiencia laboral y títulos propios

**2.1. Criterios de valoración para el reconocimiento de “Prácticas Externas”:**

Este título no tiene prácticas externas.

**2.2. Criterios de valoración para el reconocimiento de otras asignaturas:**

Materia	Asignatura (ECTS)	Competencias Específicas	Justificación
Diseño de Videojuegos	Diseño de Juegos (6 ECTS)	CE1, CE2, CE3, CE14	<p><u>Tipo de entidad:</u> Empresas que desarrollen su actividad en el ámbito del diseño de juegos o videojuegos o trabajadores autónomos que puedan demostrar su experiencia profesional en el sector.</p> <p><u>Duración:</u> periodo mínimo 480 horas.</p> <p><u>Tareas desempeñadas:</u> La actividad desempeñada debe justificar experiencia en los siguientes ámbitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de juegos o videojuegos</li> <li>- Análisis de juegos</li> <li>- Documentación de juegos</li> </ul>
Programación de Videojuegos	Introducción a la Programación y Desarrollo de Videojuegos (6 ECTS)	CE3, CE4, CE11	<p><u>Tipo de entidad:</u> Empresas que desarrollen su actividad en el ámbito de la programación de videojuegos o trabajadores autónomos que puedan demostrar su experiencia profesional en el sector.</p> <p><u>Duración:</u> periodo mínimo 480 horas.</p> <p><u>Tareas desempeñadas:</u> La actividad desempeñada debe justificar experiencia en los siguientes ámbitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programación Orientada a Objetos</li> <li>- Lenguaje de programación JavaScript</li> <li>- <i>Frameworks</i> de programación de juegos con fuerzas físicas</li> <li>- Juegos con mapas de tiles y de plataformas</li> </ul>
Programación de Videojuegos	Desarrollo de Videojuegos I (6 ECTS)	CE3, CE4, CE6, CE11	<p><u>Tipo de entidad:</u> Empresas que desarrollen su actividad en el ámbito de la programación de videojuegos o trabajadores autónomos que puedan demostrar su experiencia profesional en el sector.</p>

Materia	Asignatura (ECTS)	Competencias Específicas	Justificación
			<p><u>Duración:</u> periodo mínimo 480 horas.</p> <p><u>Tareas desempeñadas:</u> La actividad desempeñada debe justificar experiencia en los siguientes ámbitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programación Orientada a Objetos</li> <li>- Lenguaje de programación C#</li> <li>- Desarrollo de juegos en el entorno de programación específico para el diseño de videojuegos, que incluyan fuerzas físicas y colisiones, menús, animaciones y mallas de navegación.</li> </ul>
Programación de Videojuegos	Desarrollo de Videojuegos II (6 ECTS)	CE3, CE4, CE6, CE11	<p><u>Tipo de entidad:</u> Empresas que desarrollen su actividad en el ámbito de la programación de videojuegos o trabajadores autónomos que puedan demostrar su experiencia profesional en el sector.</p> <p><u>Duración:</u> periodo mínimo 480 horas.</p> <p><u>Tareas desempeñadas:</u> La actividad desempeñada debe justificar experiencia en los siguientes ámbitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visual Scripting (Blueprints)</li> <li>- Desarrollo de juegos en el entorno de programación específico para el diseño de videojuegos, que incluyan fuerzas físicas y colisiones, menús, animaciones y mallas de navegación.</li> </ul>
Visión Empresarial	Free to Play (F2P) (3 ECTS)	CE1, CE12, CE13	<p><u>Tipo de entidad:</u> Empresas que desarrollen su actividad en el ámbito de la programación de videojuegos o trabajadores autónomos que puedan demostrar su experiencia profesional en el sector.</p> <p><u>Duración:</u> periodo mínimo 240 horas.</p> <p><u>Tareas desempeñadas:</u> La actividad desempeñada debe justificar experiencia en los siguientes ámbitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización y/o análisis de informes de benchmarking y posicionamiento de juegos F2P.</li> </ul>

Materia	Asignatura (ECTS)	Competencias Específicas	Justificación
			- Realización y/o análisis de informes juegos F2P y planes de contingencia.

### 3. Reconocimiento por otros estudios universitarios oficiales

Se indica en la Normativa de UNIR de Transferencia y Reconocimiento de Créditos (<http://static.unir.net/documentos/normativa-RTC.pdf>), en el *Artículo 5.- Reconocimiento de Créditos. Disposiciones generales:*

«Los créditos, en forma de unidad evaluada y certificable, pasarán a consignarse en el expediente del estudiante con expresión de la tipología de origen y destino de la materia y la calificación de origen, con indicación de la universidad en la que se cursaron.

El formato y la información que se han de incluir en las certificaciones académicas oficiales y personales serán los que se determinen por la Comisión de Reconocimiento y Transferencia.

En todo caso no podrán ser objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a los trabajos de fin de grado y máster.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 3.1.b anterior, la Universidad podrá establecer, directamente o previa suscripción de convenios de colaboración, tablas de equivalencia, para posibilitar el reconocimiento parcial de estudios nacionales o extranjeros, a fin de facilitar la movilidad de estudiantes y la organización de programas interuniversitarios, todo ello de conformidad con lo establecido en el R.D. 1393/2007. Estas tablas deberán aprobarse con carácter previo por la Comisión de Reconocimiento y Transferencia de Créditos.

En la Resolución de Reconocimiento y Transferencia se deberá indicar el tipo de créditos reconocidos, así como las asignaturas que el estudiante no deberá cursar por considerar adquiridas las competencias correspondientes a los créditos reconocidos.

Salvo la garantía dispuesta en el artículo siguiente para el reconocimiento de créditos básicos, el reconocimiento se realizará teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y conocimientos adquiridos, bien en otras materias o enseñanzas cursadas por el estudiante o bien asociados a una previa experiencia profesional y los previstos en el plan de estudios o que tengan carácter transversal. En todo caso, deberá garantizarse una adecuación entre competencias, contenidos y carga lectiva de un mínimo del 75% para que el reconocimiento pueda autorizarse.

En el caso de reconocimiento de créditos entre estudios correspondientes a enseñanzas diferentes, serán de aplicación específicamente los límites al reconocimiento que figuran en el artículo 6 del Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre.»

Según el art. 13 del RD 1393/2007, *“El reconocimiento de créditos en las enseñanzas de grado deberán respetar las siguientes reglas básicas:*

- a) Siempre que el título al que se pretende acceder pertenezca a la misma rama de conocimiento, serán objeto de reconocimiento un número de créditos que sea al menos el 15 por ciento del total de los créditos del título, correspondientes a materias de formación básica de dicha rama.
- b) Serán también objeto de reconocimiento los créditos obtenidos en aquellas otras materias de formación básica pertenecientes a la rama de conocimiento del título al que se pretende acceder.
- c) El resto de los créditos podrán ser reconocidos por la Universidad teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y conocimientos adquiridos, bien en otras materias o enseñanzas cursadas por el estudiante o bien asociados a una previa experiencia profesional y los previstos en el plan de estudios o que tengan carácter transversal.»

#### 4. Reconocimiento de créditos por Títulos Propios Universitarios.

La Normativa de UNIR de Transferencia y Reconocimiento de Créditos (<http://static.unir.net/documentos/normativa-RTC.pdf>), en el Artículo 9.2. Reconocimiento de enseñanzas universitarias no oficiales indica que «Podrán reconocerse créditos por **enseñanzas universitarias no oficiales** siempre que hayan sido impartidas por una Universidad legalmente reconocida y el diploma o título correspondiente advenga la realización de la evaluación del aprendizaje. El reconocimiento de estos créditos se calificará como APTO y no computarán a efectos de baremación del expediente. El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15 por ciento del total de créditos que constituyen el plan de estudios, salvo en el caso previsto en el artículo 6.4. del Real Decreto 1393/2007».

En este título, el número máximo de créditos reconocibles es de 48 créditos, según la tabla adjunta:

TABLA DE EQUIVALENCIAS PARA EL RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS PROCEDENTES DEL TÍTULO PROPIO A EXTINGUIR						
TÍTULO PROPIO A EXTINGUIR: Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos				NUEVO TÍTULO OFICIAL: Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos		
	Título Propio	ECTS	Tipo	Título Oficial	ECTS	Tipo
ASIGNATURAS COMUNES	Introducción al Diseño de Juegos	6	OB	Diseño de Juegos	6	OB
	Diseño Avanzado y Diseño de Niveles	6	OB	Diseño Avanzado de Sistemas y Niveles	6	OB
	Fundamentos Artísticos	6	OB	Arte en el Diseño y Desarrollo de Videojuegos	6	OB
	Introducción a la Programación y Desarrollo de Videojuegos	6	OB	Introducción a la Programación y Desarrollo de Videojuegos	6	OB
	Desarrollo de Videojuegos en UNITY	6	OB	Desarrollo de Videojuegos I	6	OB
	Desarrollo de Videojuegos con UNREAL ENGINE	6	OB	Desarrollo de Videojuegos II	6	OB
	Producción y Gestión	3	OB	Producción y Gestión	3	OB

<b>TABLA DE EQUIVALENCIAS PARA EL RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS PROCEDENTES DEL TÍTULO PROPIO A EXTINGUIR</b>						
<b>TÍTULO PROPIO A EXTINGUIR:</b> Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos				<b>NUEVO TÍTULO OFICIAL:</b> Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos		
	Título Propio	ECTS	Tipo	Título Oficial	ECTS	Tipo
	F2P y Casual Games	3	OB	Free to Play (F2P)	3	OB
ASIGNATURAS NUEVAS	Narrativa del Videojuego	3	OB	Narrativa y Experiencia de Usuario*	6	OB
	Experiencia de Usuario	3	OB			
	<b>ECTS TOTALES</b>	<b>48</b>		<b>ECTS TOTALES</b>	<b>48</b>	

\* Es condición *sine qua non* para el reconocimiento de esta asignatura, haber superado las dos asignaturas relacionadas. En caso de haber superado, únicamente una de las dos asignaturas de 3 ECTS no podrá efectuarse este reconocimiento.

**5. Reconocimiento de créditos por enseñanzas superiores no universitarias (Ciclos Formativos, Enseñanzas Artísticas, Deportivas,...)**

En la Normativa de UNIR de Transferencia y Reconocimiento de Créditos (<http://static.unir.net/documentos/normativa-RTC.pdf>) se indica en el Artículo 10. Reconocimiento de estudios de enseñanzas superiores oficiales no universitarias:

«El reconocimiento de créditos por **estudios superiores no universitarios** se regulará por lo dispuesto en el R.D. 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior, así como por los **acuerdos** que en su caso se suscriban con la Administración Educativa correspondiente y por lo dispuesto en la presente normativa.»

No aplica.

**6. Criterios de valoración para el reconocimiento de créditos de carácter optativo por participación en actividades culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación:**

Se indica en la Normativa de UNIR de Transferencia y Reconocimiento de Créditos (<http://static.unir.net/documentos/normativa-RTC-CD-05052016.pdf>), en el Artículo 14. Reconocimiento de créditos por la participación en actividades culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación:

«Conforme a lo que establece el artículo 46.2.i.) de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades y el artículo 12.8, del Real Decreto 1393/2007, “los estudiantes podrán obtener reconocimiento académico en **créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación**”. Este reconocimiento se llevará a cabo de acuerdo con los siguientes criterios recogidos en el Artículo 14 de la Normativa de Reconocimiento y Transferencia de Créditos:

a) Será aplicable en los títulos de grado. El número máximo de créditos que podrá ser objeto de reconocimiento será el que establezca en la memoria del título. El Plan de Estudios habrá sido configurado de modo que, al menos, sean susceptibles de reconocimiento, 6 créditos sobre el total de dicho plan.

b) La actividad objeto de reconocimiento deberá haber sido desarrollada durante el período de estudios universitarios, comprendido entre el acceso a la Universidad Internacional de La Rioja y la obtención del título.

c) Las actividades específicas por las que puede ser solicitado el reconocimiento habrán de haber sido aprobadas por la Comisión de Reconocimiento y Transferencia.

d) Los créditos reconocidos serán incorporados al expediente del estudiante como “reconocimiento de créditos por participación en actividades universitarias” añadiendo, en su caso, el nombre de la actividad, con la calificación de Apto y no se tendrá en cuenta en la media del expediente académico, salvo que una norma estatal estableciera lo contrario, y eximirán de la realización de los créditos optativos que correspondan.»

No aplica.

	Nombre	Fecha
Elaborado por	Natalia Padilla Zea (Directora Académica del Título)	20/11/2019
Aprobado por	Comisión RTC	17/12/2019