

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

- 337** *Resolución de 21 de noviembre de 2019, de la Universidad Loyola Andalucía, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Graduado en Ingeniería Informática y Tecnologías Virtuales.*

De conformidad con lo dispuesto en los artículos 26 y 28 del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, por el que se establece el procedimiento para la modificación de los planes de estudios ya verificados y una vez recibido el informe favorable de la Agencia Andaluza para el Conocimiento a las modificaciones presentadas del plan de estudios de Graduado en Ingeniería Informática y Tecnologías Virtuales por la Universidad Loyola Andalucía, publicado en el BOE n.º 316, de 29 de diciembre de 2017,

Este Rectorado, de conformidad con lo previsto en el artículo 26.3 del Real Decreto 1393/2007 anteriormente citado, ha resuelto ordenar la publicación de la modificación del plan de estudios del título de Graduado en Ingeniería Informática y Tecnologías Virtuales por la Universidad Loyola Andalucía, que queda estructurado según consta en el anexo a esta Resolución.

Sevilla, 21 de noviembre de 2019.–El Rector, Gabriel María Pérez Alcalá.

ANEXO

Plan de estudios conducente al título de Graduado en Ingeniería Informática y Tecnologías Virtuales

Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura.

Real Decreto 1393/2007, Anexo I, apartado 5.1. Estructura de las enseñanzas.

ANEXO I

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

| Tipo de Materia | Créditos |
|-----------------------|----------|
| Formación Básica. | 60 |
| Obligatorias. | 120 |
| Optativas. | 36 |
| Prácticas externas. | 12 |
| Trabajo Fin de Grado. | 12 |
| Créditos Totales. | 240 |

ANEXO II

Organización del plan de estudios por módulos, materias y asignaturas

| Módulos | Materias | Asignaturas | ECTS |
|--|---|--|------|
| Formación Básica. | Economía y Empresa. | Introducción a la economía y la empresa. | 6 |
| | Física. | Electrónica y electromagnetismo. | 6 |
| | | Modelado de sistemas físicos por computador. | 6 |
| | Fundamentos de Informática. | Fundamentos de informática I. | 6 |
| | | Fundamentos de informática II. | 6 |
| | Matemáticas. | Estadística y combinatoria. | 6 |
| | | Matemáticas I. | 6 |
| | | Matemáticas II. | 6 |
| | | Métodos numéricos para simulación física. | 6 |
| | Sistemas Digitales. | Sistemas electrónicos digitales. | 6 |
| Común a la rama de informática / Computer Science & Engineering. | Administración de Sistemas. | Administración de sistemas de información. | 6 |
| | Ampliación de Informática / Computer Architecture. | Programación avanzada. | 6 |
| | | Computer architecture. | 6 |
| | Bases de Datos. | Bases de datos. | 6 |
| | Comunicación y Redes / Communications and Networks. | Computer Networks. | 6 |
| | | Software de comunicaciones. | 6 |
| | Ingeniería del Software. | Ingeniería del Software. | 6 |
| | Modelos de Negocio en el Mundo Digital. | Modelos de Negocio en el Mundo Digital. | 6 |
| Sistemas de tiempo real y concurrencia. | Concurrent and Real Time Systems. | 6 | |
| Operating Systems. | Operating Systems. | 6 | |
| Tecnologías Virtuales / Virtual Technologies. | Collaborative environments. | Development of collaborative environment. | 6 |
| | Desarrollo de simuladores. | Simulación de fluidos. | 6 |
| | | Simulación de materiales y estructuras. | 6 |
| | | Simulación de sistemas mecatrónicos. | 6 |
| | Ergonomía, interfaces hápticas y remotas. | Ergonomía, interfaces hápticas y remotas. | 6 |
| | Motion Capture and 3D Animation. | Motion capture and 3D animation. | 6 |
| | Programación de dispositivos móviles. | Programación de dispositivos móviles. | 6 |
| | Proyectos. | Proyectos de tecnologías virtuales. | 6 |
| Sistemas Inteligentes. | Sistemas Inteligentes. | 6 | |
| Mención Simulaciones Interactivas / Interactive Simulations. | Mención Simulaciones Interactivas / Interactive Simulation. | Augmented reality. | 6 |
| | | Physics simulation engines. | 6 |
| | | Planificación y simulación operatoria. | 6 |
| | | Simulation of production and logistic systems. | 6 |
| | | Vehicle and machine simulation. | 6 |

| Módulos | Materias | Asignaturas | ECTS |
|--|--|---|------|
| Mención Videojuegos y Contenidos Digitales / Videogames and Digital Content. | Mención Videojuegos y Contenidos Digitales / Videogames and Digital Content. | Aprendizaje mediante videojuegos. | 6 |
| | | Digital Sound Design. | 6 |
| | | Fundamentals of Digital Video. | 6 |
| | | Machine Learning. | 6 |
| | | Narrativa Multimedia. | 6 |
| Humanidades. | Ética y Humanidades. | Humanismo y Ética Básica. | 6 |
| Prácticas. | Prácticas. | Prácticas. | 12 |
| Proyecto Fin de Grado / Final Year Project. | Proyecto Fin de Grado / Final Year Project. | Trabajo Fin de Grado / Final Year Project. | 12 |
| Optatividad Complementaria. | Optatividad Complementaria. | Acontecimiento Cristiano. | 6 |
| | | Hecho Religioso, Diálogo Interreligioso y Espiritualidad. | 6 |
| | | Liderazgo y Cambio Social. | 6 |
| | | Pensamiento Social Cristiano. | 6 |