

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

24776 Resolución de 16 de noviembre de 2023, de la Universidad de Deusto, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Arte Digital para Videojuegos.

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe positivo de UNIBASQ-Agencia de Calidad del Sistema Universitario Vasco, y declarado el carácter oficial del título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 17 de octubre de 2023 (publicado, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 19 de octubre de 2023, en el BOE de 30 de octubre de 2023),

Este Rectorado ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título oficial de Graduado o Graduada en Diseño y Arte Digital para Videojuegos.

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

Bilbao, 16 de noviembre de 2023.–El Rector, Juan José Etxeberria Sagastume.

ANEXO

UNIVERSIDAD DE LA IGLESIA DE DEUSTO

PLAN DE ESTUDIOS CONDUENTE AL TÍTULO DE GRADUADO O GRADUADA EN DISEÑO Y ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS

Campo de estudio Artes y Humanidades

Código RUCT 2504741

RD 822/2021, Anexo II, apartado 4.1, estructura básica de las enseñanzas

Tipo de materia	Créditos ECTS
Formación básica.	60
Obligatorias.	126
Optativas.	42
Prácticas externas.	0
Trabajo fin de grado.	12
Total.	240

Estructura del plan de estudios del Grado en Diseño y Arte Digital para Videojuegos:

Módulo	Materia	Carácter	Créditos ECTS materia
Formación básica.	Expresión Artística.	FB	24
	Diseño Digital.	FB	24
	Historia del Arte.	FB	6
	Industria y Mercado.	FB	6

Módulo	Materia	Carácter	Créditos ECTS materia
Arte y Tecnología.	Arte 3D para Videojuegos.	OB	24
	Arte 2D para Videojuegos.	OB	6
	Animación para Videojuegos.	OB	12
	Motores Gráficos.	OB	12
Diseño de Videojuegos.	Diseño de Videojuegos.	OB	18
Formación optativa ^(*) .	Optativas.	OPT	30
	Movilidad Internacional.	OPT	30
Formación ética, humana y en opciones de la persona.	Formación ética, humana y en opciones de la persona.	OB	18
Inserción profesional ^(*) .	Prácticas en empresa.	OPT	12
	Formación para el empleo.	OPT	12
Desarrollo y gestión de proyectos.	Desarrollo y Gestión de Proyectos: Diseño y Arte Digital para Videojuegos.	OB	36
Trabajo fin de grado.	Trabajo fin de grado.	TFG	12

(*) Este módulo consta de dos materias optativas debiendo seleccionar el estudiante una de las dos.

Estructura temporal por materias del plan de estudios del Grado en Diseño y Arte Digital para Videojuegos:

Curso	Materias	Tipo	Créditos ECTS
1.º	Expresión Artística.	FB	24
	Diseño Digital.	FB	12
	Diseño de Videojuegos.	OB	6
	Historia del Arte.	FB	6
	Desarrollo y gestión de proyectos: Diseño y Arte Digital para Videojuegos.	OB	12
2.º	Diseño Digital.	FB	12
	Industria y Mercado.	FB	6
	Arte 3D para Videojuegos.	OB	6
	Animación para Videojuegos.	OB	6
	Motores Gráficos.	OB	6
	Diseño de Videojuegos.	OB	6
	Formación ética, humana y en opciones de la persona.	OB	6
Desarrollo y gestión de proyectos: Diseño y Arte Digital para Videojuegos.	OB	12	

Curso	Materias	Tipo	Créditos ECTS
3.º	Arte 3D para Videojuegos.	OB	18
	Animación para Videojuegos.	OB	6
	Arte 2D para Videojuegos.	OB	6
	Motores Gráficos.	OB	6
	Diseño de Videojuegos.	OB	6
	Formación ética, humana y en opciones de la persona.	OB	6
	Desarrollo y gestión de proyectos: Diseño y Arte Digital para Videojuegos.	OB	12
4.º	Optativas.	OPT	30
	Formación para el empleo.	OPT	12
	Prácticas en empresas.		
	Formación ética, humana y en opciones de la persona.	OB	6
	Trabajo fin de grado.	TFG	12