

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

6237 *Resolución de 16 de mayo de 2013, de la Universidad Rey Juan Carlos, por la que se publica el plan de estudios de Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual.*

De conformidad con lo que disponen el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, la disposición adicional sexta del Real Decreto 1393/2007, de 30 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales y el Acuerdo del Consejo de Ministros de 22 de enero de 2010 por el que se establece el carácter oficial de determinados títulos de máster de la Universidad Rey Juan Carlos, y una vez acordada por el Consejo de Universidades en su sesión del día 29 de julio de 2009 la verificación positiva de la propuesta de título de Máster Universitario Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual en por la Universidad Rey Juan Carlos,

Este Rectorado ha resuelto ordenar la publicación del plan de estudios (5.1 Estructura de las Enseñanzas) del Máster Universitario en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual como Anexo a la presente Resolución.

Móstoles, 16 de mayo de 2013.—El Rector, Pedro González-Trevijano Sánchez.

ANEXO

5.1 Estructura de las Enseñanzas

Tabla 1.1 Resumen de las materias y distribución en créditos ECTS

Carácter de materia	Créditos
Obligatorias	48
Optativas	6
Prácticas externas	—
Trabajo Fin de Máster	6
Créditos totales	60

Estructura de la enseñanza por módulos y materias

Materia	Semestre	Carácter	N.º de ECTS
G3D: Gráficos 3D	Primero.	OB	6
RVI: Realidad Virtual e Interacción.	Primero.	OB	6
FMFIG: Fundamentos Matemáticos y Físicos para Informática Gráfica.	Primero.	OB	6
AC: Animación por Computador.	Primero.	OB	6
MCP: Modelado y Comportamiento de Personajes	Primero.	OP	3
MG: Modelado Geométrico	Primero.	OP	3
SS: Seminarios / Complementos de Formación.	Primero.	OP	3
TJ: Tecnología de Juegos.	Segundo.	OB	6
AA: Animación Avanzada	Segundo.	OB	6
RA: Rendering Avanzado	Segundo.	OB	6
PGATR: Procesadores Gráficos y Aplicaciones en Tiempo Real.	Segundo.	OB	6
JSED: Juegos y Simulación en Entornos Distribuidos	Segundo.	OP	3
DHTV: Dispositivos Hápticos para Tacto Virtual.	Segundo.	OP	3
PE: Prácticas en Empresa/ Complementos de Formación	Segundo.	OP	3
PFM: Proyecto Fin de Máster	Anual.	TFM	6