

III. OTRAS DISPOSICIONES**UNIVERSIDADES**

6458 *Resolución de 18 de mayo de 2017, de la Universidad Pompeu Fabra, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Diseño y Producción de Videojuegos.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de la Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya, autorizada su implantación por la Comunidad Autónoma de Cataluña, y establecido el carácter oficial del título por Acuerdo de Consejo de Ministros de 7 de octubre de 2016, publicado en el «BOE» de 26 de octubre de 2016, por Resolución de la Secretaría General de Universidades, de 14 de octubre de 2016.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley Orgánica 6/2001 de Universidades en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007 y como Rector de la Universitat Pompeu Fabra, resuelvo

Primero.

Disponer la publicación en el «Boletín Oficial del Estado» del plan de estudios conducente a la obtención del título de Graduado o Graduada en Diseño y Producción de Videojuegos como Anexo a la presente resolución.

Segundo.

El plan de estudios completo y actualizado se podrá consultar en las memorias para la solicitud de verificación de títulos oficiales que se publican en la Sede Electrónica de la Universitat Pompeu Fabra (<https://seuelectronica.upf.edu/>).

Barcelona, 18 de mayo de 2017.–El Rector, Jaume Casals Pons.

ANEXO**Plan de estudios conducente al título de Graduado o Graduada en Diseño y Producción de Videojuegos**

Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio. Anexo I, apartado 5.1. Estructura de las enseñanzas

1. Distribución en créditos ECTS de las materias que constituyen el plan de estudios:

Asignatura	Créditos
Formación básica	60
Obligatorias	140
Optativas	20
Trabajo Fin de Grado	20
Total	240

2. Rama de conocimiento a la que se adscribe el título: Ciencias Sociales y Jurídicas.
3. Créditos de Formación Básica. Distribución en materias y asignaturas:

Total de créditos de formación básica = 60.

Ramas de conocimiento	Materia	Asignatura	Créditos	Curso
Ciencias Sociales y Jurídicas.	Historia.	Historia e industria de los videojuegos.	6	1
	Idioma moderno.	Inglés.	6	1
	Empresa.	Administración de empresas.	6	1
	Expresión artística.	Diseño gráfico.	6	1
	Psicología.	Psicología del usuario.	6	1
	Empresa.	Emprendimiento e innovación.	6	2
	Expresión artística.	Expresión artística y animación 2D.	6	2
	Empresa.	Modelos de negocio.	6	2
	Expresión artística.	Diseño 3D I.	6	2
	Empresa.	Marketing.	6	2

4. Créditos de Formación Obligatoria. Distribución en asignaturas:

Total de créditos de formación obligatoria = 160.

Asignatura	Créditos	Curso
Introducción al diseño de juegos	4	1
Fundamentos matemáticos de los videojuegos	4	1
Fundamentos de programación	4	1
Programación I	4	1
Programación II	4	1
Introducción a la expresión artística	4	1
Proyecto de creación y desarrollo I	6	1
Diseño de juegos I	4	2
Experiencia de usuario	4	2
Diseño 3D II	4	2
Programación en lenguajes interpretados	6	2
Desarrollo de juegos 2D	4	2
Proyecto de creación y desarrollo II	8	2
Diseño de música y sonido	4	3
Diseño de juegos II	6	3
Diseño de niveles	4	3
Desarrollo de juegos 3D	6	3
Motores de juegos	6	3
Aseguramiento de la calidad y balanceo del juego	4	3
Animación 3D	6	3
Inteligencia artificial	4	3
Comunicación y presentación	4	3
Producción de juegos	4	3
Liderazgo y gestión de equipos	4	3
Proyecto de creación y desarrollo III	8	3
Narrativa	4	4
Análisis de datos	6	4
Empresas: estudio de casos	4	4
Análisis financiero y contable	6	4
Trabajo Fin de Grado	20	4

5. Créditos de Formación Optativa:

Total de créditos de formación optativa = 20.

Estos 20 créditos pueden obtenerse a través de la oferta de asignaturas optativas, con prácticas externas no obligatorias y/o movilidad.