

III. OTRAS DISPOSICIONES**UNIVERSIDADES**

15219 *Resolución de 23 de septiembre de 2019, de la Universidad de La Laguna, por la que se publica el plan de estudios de Máster en Desarrollo de Videojuegos.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe positivo de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación, así como la autorización de la Comunidad Autónoma de Canarias según Decreto 132/2018, de 10 de septiembre (publicado en el BOC el 19 de septiembre de 2018) y acordado el carácter oficial del título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 28 de junio de 2019 (publicado en el BOE de 3 de agosto de 2019, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 19 de julio de 2019), este Rectorado, en uso de las competencias que tiene atribuidas, y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Máster Universitario en Desarrollo de Videojuegos por la Universidad de La Laguna, que quedará estructurado según consta en el anexo adjunto.

La Laguna, 23 de septiembre de 2019.–La Rectora, Rosa María Aguilar Chinaa.

ANEXO

Plan de estudios del título de Máster Universitario en Desarrollo de Videojuegos por la Universidad de la Laguna

Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura

R.D. 1393/2007, modificado por R.D. 861/2010, anexo I, apartado 5.1. Estructura de las enseñanzas

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

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatorias.	48
Trabajo Fin de Máster.	12
Créditos totales.	60

2. Contenido del plan de estudios:

Módulo	Materias	Carácter	ECTS
Diseño de Videojuegos.	Diseño de Videojuegos.	OB	6
	Producción de Videojuegos.	OB	3

Módulo	Materias	Carácter	ECTS
Desarrollo de Videojuegos.	Fundamentos del Desarrollo de Videojuegos.	OB	6
	Inteligencia Artificial en Videojuegos.	OB	3
	Motores y Sistemas de Desarrollo para Videojuegos.	OB	6
	Programación Optimizada para Videojuegos.	OB	6
	Desarrollo de Videojuegos 3D.	OB	6
	Videojuegos para Plataformas y Dispositivos y Específicos.	OB	6
	Temas Avanzados de la Tecnología de los Videojuegos.	OB	6
Trabajo Fin de Máster.	Trabajo Fin de Máster.	TFM	12

Para más información sobre este plan de estudios, se puede consultar la página web de la Universidad de La Laguna: <http://www.ull.es>