

### III. OTRAS DISPOSICIONES

#### UNIVERSIDADES

**6274** *Resolución de 31 de marzo de 2022, de la Universidad de Burgos, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño de Videojuegos.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de la Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Castilla y León, autorizada la implantación de la enseñanza por la Junta de Castilla y León y declarado el carácter oficial del título y su inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos por Acuerdo del Consejo de Ministros de 5 de octubre de 2021 (publicado en el «Boletín Oficial del Estado» de 22 de octubre, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 6 de octubre de 2021); este rectorado ha resuelto ordenar la publicación del plan de estudios conducente a la obtención del título de Grado en Diseño de Videojuegos por la Universidad de Burgos, como anexo a la presente resolución.

Burgos, 31 de marzo de 2022.–El Rector, Manuel Pérez Mateos.

#### ANEXO

##### Grado en Diseño de Videojuegos por la Universidad de Burgos

*Código de titulación: 2504156*

Rama de conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas

1. Distribución del plan de estudios en créditos por tipo de asignatura:

Tipo de asignatura	Créditos
Formación básica.	60
Obligatorias.	144
Optativas.	18
Trabajo fin de grado.	18
Créditos totales.	240

2. Estructura del plan de estudios:

Asignatura	Créditos	Tipo	Rama de conocimiento	Materia	Semestre	Curso
La industria del videojuego.	6	Formación básica.	Ciencias sociales y jurídica.	Comunicación.	1	1
Fundamentos de programación.	12	Obligatoria.	–	–	Anual	1
Principios de dibujo, color y composición.	6	Formación básica.	Ciencias sociales y jurídica.	Comunicación.	1	1
Informática básica.	6	Formación básica.	Ingeniería y arquitectura.	Informática.	1	1
Elementos matemáticos.	6	Obligatoria.	–	–	1	1
Mitos y referentes de la cultura popular contemporánea.	6	Formación básica.	Ciencias sociales y jurídica.	Comunicación.	2	1
Narrativa y géneros en videojuegos.	6	Formación básica.	Ciencias sociales y jurídica.	Comunicación.	2	1

Asignatura	Créditos	Tipo	Rama de conocimiento	Materia	Semestre	Curso
Diseño creativo.	6	Formación básica.	Ciencias sociales y jurídica.	Comunicación.	2	1
Historia de los videojuegos.	6	Formación básica.	Ciencias sociales y jurídica.	Comunicación.	2	1
Narrativa audiovisual en videojuegos.	6	Formación básica.	Ciencias sociales y jurídica.	Comunicación.	3	2
Informática gráfica.	6	Obligatoria.	–	–	3	2
Técnicas básicas de modelado 3D.	6	Obligatoria.	–	–	3	2
Sistemas de adquisición y control.	6	Obligatoria.	–	–	3	2
Edición de imagen y texturizado.	6	Formación básica.	Ciencias sociales y jurídica.	Comunicación.	3	2
Diseño de personajes y escultura digital.	6	Obligatoria.	–	–	4	2
Programación en videojuegos.	6	Formación básica.	Ingeniería y arquitectura.	Informática.	4	2
Audio y sonorización.	6	Obligatoria.	–	–	4	2
Estructura de datos y algoritmos.	6	Obligatoria.	–	–	4	2
Proyecto I.	6	Obligatoria.	–	–	4	2
Desarrollo y validación de software.	6	Obligatoria.	–	–	5	3
Teoría de la animación.	6	Obligatoria.	–	–	5	3
Técnicas de animación 2D.	6	Obligatoria.	–	–	5	3
Técnicas de animación 3D.	6	Obligatoria.	–	–	5	3
Gestión de proyectos.	6	Obligatoria.	–	–	5	3
Didáctica de los videojuegos y gamificación.	6	Obligatoria.	–	–	6	3
Propiedad intelectual y derechos de autor.	6	Obligatoria.	–	–	6	3
Proyecto II.	12	Obligatoria.	–	–	6	3
Espacios arquitectónicos, paisaje y territorio.	6	Optativa.	–	–	6	3
Fundamentos de la inteligencia artificial.	6	Optativa.	–	–	6	3
Diseño artístico en videojuegos.	6	Obligatoria.	–	–	7	4
Publicidad, comunicación y marketing.	6	Obligatoria.	–	–	7	4
Usabilidad y jugabilidad.	6	Obligatoria.	–	–	7	4
Dispositivos y formatos.	6	Obligatoria.	–	–	7	4
Aplicaciones en red y multijugadores.	6	Obligatoria.	–	–	7	4
Desarrollo de aplicaciones multiplataforma.	6	Optativa.	–	–	8	4
Expresión gráfica.	6	Optativa.	–	–	8	4
Deportes electrónicos.	6	Optativa.	–	–	8	4
Prácticas externas.	6	Optativa.	–	–	8	4
Trabajo fin de grado.	18	Trabajo fin de grado.	–	–	8	4

Para obtener el título es necesario superar 6 créditos de las asignaturas optativas pertenecientes a tercer curso y 12 créditos de las asignaturas optativas pertenecientes a cuarto curso.