

### III. OTRAS DISPOSICIONES

#### UNIVERSIDADES

**4779** *Resolución de 2 de febrero de 2024, de la Universidad Euneiz, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.*

De acuerdo con lo preceptuado en la normativa vigente y obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de UNIBASQ-Agencia de Calidad del Sistema Universitario Vasco, habiendo obtenido igualmente la preceptiva autorización de la Comunidad Autónoma Vasca, y habiendo sido declarado el carácter oficial del título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 17 de octubre de 2023 Y publicado en el «Boletín Oficial del Estado» en la Resolución de 19 de octubre de 2023, de la Secretaría General de Universidades, por el que se establece el carácter oficial de determinados títulos de Grado y su inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos, este Rectorado, una vez completado el proceso de establecimiento de la oficialidad y validez del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Euneiz, ha resuelto hacer público el plan de estudios conducente a la obtención del indicado título oficial.

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

Vitoria-Gasteiz, 2 de febrero de 2024.–El Rector, Lluís Vicent Safont.

#### ANEXO

##### PLAN DE ESTUDIOS DEL TÍTULO DE GRADUADO O GRADUADA EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS POR LA UNIVERSIDAD EUNEIZ

**Centro: Facultad de Nuevas Tecnologías Interactivas**

*Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura*

Curso académico de implantación: 2023-2024

Estructura de las enseñanzas:

Asignaturas	Créditos
Básicas.	60
Optativas.	60
Obligatorios.	108
Prácticas Académicas Externas.	0
Trabajo de Fin de Grado.	12

## Resumen del plan de estudios:

Materias	Carácter	Asignatura	Créditos	Curso	Semestre
Materia 1: Básica (60 créditos).	B	Usabilidad y análisis de juegos.	6	1	S1
	B	Matemática discreta.	6	1	S1
	B	Introducción a la psicología.	6	1	S1
	B	Fundamentos de la programación.	6	1	S1
	B	Fundamentos de computadores.	6	1	S2
	B	Tecnología de la programación.	6	1	S2
	B	Matemática.	6	1	S2
	B	Análisis de datos y teoría de juegos.	6	2	S3
	B	Sistemas operativos y redes.	6	2	S3
Materia 2: Desarrollo de Contenidos Digitales Interactivos (48 créditos).	B	Mecánica.	6	2	S4
	OB	Ingeniería del software. Aplicación al desarrollo de videojuegos.	6	2	S3
	OB	Técnicas de inteligencia artificial para videojuegos.	6	3	S6
	OB	Informática gráfica.	6	2	S4
	OB	Simulación física para realidad virtual y videojuegos.	6	3	S5
	OB	Programación de juegos para móviles.	6	3	S5
	OB	Programación de juegos para consolas.	6	3	S5
	OB	Tecnologías inmersivas.	6	2	S4
Materia 3: Diseño de Videojuegos (24 créditos).	OB	Programación de juegos en red.	6	3	S6
	OB	Taller de diseño de juegos.	6	1	S1
	OB	Diseño de videojuegos.	6	2	S3
	OB	Diseño de niveles.	6	2	S4
Materia 4: Producción de Contenidos Digitales Interactivos (36 créditos).	OB	Mecánicas y técnicas de diseño de juego avanzadas.	6	3	S6
	OB	Tecnología de la productividad.	6	1	S2
	OB	Proyecto I.	6	1	S2
	OB	Proyecto II.	12	2	A
	OB	Proyecto III.	12	3	A

Materias	Carácter	Asignatura	Créditos	Curso	Semestre
Materia 5: Mención en Arte Digital (48 créditos).	OPT	Arte conceptual I.	6	3.º	S5
	OPT	Fundamentos de animación.	6	3.º	S6
	OPT	Fundamentos del modelado 3D.	6	4.º	S7
	OPT	Arte conceptual II.	6	4.º	S7
	OPT	Animación 3D I.	6	4.º	S7
	OPT	Modelado 3D I.	6	4.º	S7
	OPT	Iluminación y render.	6	4.º	S8
	OPT	Dirección artística.	6	4.º	S8
Materia 6: Mención en Ciencia de Datos (48 créditos).	OPT	Ciencia y ciclo de vida de los datos.	6	3. <sup>a</sup>	S5
	OPT	Captura y preparación de datos.	6	3. <sup>a</sup>	S6
	OPT	Minería de datos.	6	4.º	S7
	OPT	Aprendizaje automático.	6	4.º	S7
	OPT	Tecnologías de Red para Big Data.	6	4.º	S7
	OPT	Visualización de datos.	6	4.º	S7
	OPT	Aprendizaje profundo.	6	4.º	S8
	OPT	Ciberseguridad e industria del videojuego.	6	4.º	S8
Materia 7: Prácticas Académicas Externas (12 créditos).	OPT	Prácticas académicas externas*.	6	4.º	S8
	OPT	Prácticas académicas externas.	6	4.º	S8
Materia 8: Trabajo de Fin Grado (12 créditos).	TFG	Trabajo de fin de grado.	12	4.º	A

\* El estudiante podrá escoger 12 créditos optativos entre: 12 créditos ECTS de prácticas académicas externas, 6 créditos ECTS de prácticas académicas externas y 6 créditos ECTS optativos entre las asignaturas optativas ofrecidas en las menciones y no cursadas o 12 créditos ECTS optativos entre las asignaturas optativas ofrecidas en las menciones y no cursadas.

#### Observaciones:

El estudiante escogerá las asignaturas optativas a cursar de la oferta aprobada por la Universidad.

La Universidad establecerá los mecanismos oportunos para garantizar a los estudiantes en el plan de estudios el reconocimiento de créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.