

### III. OTRAS DISPOSICIONES

#### UNIVERSIDADES

**4964** *Resolución de 2 de febrero de 2024, de la Universidad Euneiz, por la que se publica el plan de estudios de Máster Universitario en Realidad Virtual y Aumentada.*

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 BOE 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 Máster 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 Máster Universitario en Realidad Virtual y Aumentada 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 I

#### Plan de estudios del título de Máster Universitario en Realidad Virtual y Aumentada por la Universidad Euneiz

Centro: Facultad de Nuevas Tecnologías Interactivas.

Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura.

Curso académico de implantación: 2023-24.

#### Estructura de las enseñanzas

Asignaturas	Créditos
Obligatorias.	42
Optativas.	8
Trabajo de Fin de Máster.	10
Créditos totales.	60

#### Resumen del plan de estudios

Materia	Carácter	Asignatura	Créditos	Curso	Semestre
Materia 1: Realidad virtual, mixta y aumentada: evaluación de la ciencia y la experiencia (12 créditos).	OB	La percepción auditiva y visual en el espacio virtual.	6	1	S1
	OB	Fundamentos de ciencias cognitivas y psicología.	6	1	S1

Materia	Carácter	Asignatura	Créditos	Curso	Semestre
Materia 2: Conceptualización de producto y diseño de producción (12 créditos).	OB	Ideación del producto.	4	1	S1
	OB	Producción.	4	1	S1
	OB	Marketing y comunicación.	4	1	S1
Materia 3: Fabricación: modelado, animación, renderizado e interacción (12 créditos).	OB	Taller de modelado 3D y esculpido.	4	1	S1
	OB	Diseño de escenarios, iluminación, interacción y sonorización 3D.	4	1	S2
	OB	Taller de rigging y animación.	4	1	S2
Materia 4: Programación e interacción del motor del juego (Unreal Engine y Unity3D) (6 créditos).	OB	Motores de juego y de realidad virtual.	6	1	S1
Materia 5: Optatividad (8 créditos).	OPT	Arte 3D avanzado para realidad virtual.	4	1	S2
	OPT	Diseño de interfaces y usabilidad en realidad virtual y aumentada.	4	1	S2
	OPT	Programación de realidad virtual y aumentada.	4	1	S2
	OPT	Proyecto de programación.	4	1	S2
Materia 6: Trabajo Final de Máster (10 créditos).	TFM	TFM.	10	1	S2

**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.