

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

25032 *Resolución de 22 de julio de 2025, de la Universidad Rey Juan Carlos, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Máster Universitario en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de la Fundación madri+d y declarado el carácter oficial del título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 22 de enero de 2010 (publicado en el BOE de 26 de febrero de 2010, por Resolución de la Secretaría General de Universidades, de 9 de febrero de 2010). Modificado el plan de estudios, con informe favorable de la Fundación madri+d, de 10 de septiembre de 2024,

Este Rectorado, de conformidad en lo dispuesto en el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, reformada por la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril, ha resuelto publicar la modificación del plan de estudios conducente a la obtención del título de Máster Universitario en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual por la Universidad Rey Juan Carlos.

El plan de estudios (4. Planificación de las enseñanzas, según con lo dispuesto en los artículos 27, 30 y 32 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre) quedará estructurado conforme al anexo de la presente resolución.

Móstoles, 22 de julio de 2025.–El Rector, Abraham Duarte Muñoz.

ANEXO

5.1 Estructura de las Enseñanzas

Tabla 1.1 Resumen de las materias y distribución en créditos ECTS

Tipo de materia	Créditos
Obligatorios.	45
Optativos.	6
Trabajo fin de Grado.	9
Créditos totales.	60

Itinerario formativo de la enseñanza

Curso 1

Semestre	Asignatura	Carácter	Créditos
Primero.	Animación por Computador.	Obligatoria.	3
Primero.	Fundamentos Matemáticos y Físicos para Informática Gráfica.	Obligatoria.	6
Primero.	Gráficos 3D.	Obligatoria.	6
Primero.	Metodología Aplicada.	Obligatoria.	3
Primero.	Realidad virtual e Interacción.	Obligatoria.	6
Primero.	Motores de Videojuegos.	Obligatoria.	3

Semestre	Asignatura	Carácter	Créditos
Primero.	Optativa 1.	Optativa.	3
Segundo.	Animación y Simulación Avanzada-I.	Obligatoria.	4
Segundo.	Procesadores Gráficos y Aplicaciones en Tiempo Real-I.	Obligatoria.	4
Segundo.	Rendering Avanzado-I.	Obligatoria.	4
Segundo.	Tecnología de Juegos.	Obligatoria.	6
Primero.	Optativa 2.	Optativa.	3
Anual.	Trabajo Fin de Máster.	Obligatoria.	9

Optativas

Semestre	Asignatura	Créditos
Primero.	Asignaturas: Visualización.	3
Primero.	Aprendizaje Automático.	3
Segundo.	Animación y Simulación Avanzada-II.	3
Segundo.	Procesadores Gráficos y Aplicaciones en Tiempo Real-II.	3
Segundo.	Desarrollo de Juegos Multijugador.	3

Más información sobre el plan de estudios en la web de la Universidad Rey Juan Carlos www.urjc.es.