III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

24903 *Resolución de 21 de octubre de 2026, de la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT), por la que se publican planes de estudios de Graduado o Graduada.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe positivo de la Fundación para el Conocimiento Madri+d, y acordado el carácter oficial de los títulos por el Consejo de Ministros de 13 de octubre de 2026 (publicado en el «Boletín Oficial del Estado» de 20 de octubre de 2026 por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 14 de octubre de 2026) a efectos de cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 8.3 de la Ley Orgánica 2/2023, de 22 de marzo, del Sistema Universitario,

Este Rectorado ha resuelto publicar los planes de estudios conducentes a la obtención de los títulos oficiales siguientes:

– Graduado o Graduada en Arte Digital y Creación Visual para Videojuegos y Entornos Virtuales/Bachelor in Digital Art and Visual Creation for Video Games and Virtual Environments.

– Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales/Bachelor in Video Game Design and Development for Virtual Environments.

Los planes de estudio quedan estructurados según constan en los anexos de esta resolución.

Madrid, 21 de octubre de 2026.–El Rector, José Luis Olazagoitia.

ANEXO I

Denominación del título: Graduado o Graduada en Arte Digital y Creación Visual para Videojuegos y Entornos Virtuales/Bachelor in Digital Art and Visual Creation for Video Games and Virtual Environments

Rama del conocimiento al que se adscribe: Arte y Humanidades

Código RUCT: 1500761

Distribución del plan de estudios en créditos ECTS:

Carácter	ECTS
Básico.	60
Obligatorio.	138
Optativo.	18
Prácticas Externas.	12
Trabajo Fin de Grado/Máster.	12
Total.	240

cve: BOE-A-2026-24903
Verificable en https://www.boe.es

Estructura del plan de estudios:

Denominación de la asignatura	Tipología	Créditos	Organización temporal	
			Curso	Semestre
Introducción a la Industria del Videojuego/Introduction to the Video Game Industry.	Obligatoria/Mandatory.	6	1.º	1.º
Historia del Arte/Art History.	Básica/Basic.	6	1.º	1.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales I/Video Game and Virtual Environment Development Technologies I.	Obligatoria/Mandatory.	6	1.º	1.º
Diseño Digital I/Digital Design I.	Básica/Basic.	6	1.º	1.º
Dibujo Artístico/Artistic Drawing.	Básica/Basic.	6	1.º	1.º
Guion y Narrativas en Videojuegos/Scriptwriting and Narratives in Video Games.	Básica/Basic.	6	1.º	2.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales II/Video Game and Virtual Environment Development Technologies II.	Obligatoria/Mandatory.	6	1.º	2.º
Taller de Proyectos I/Project Workshop I.	Obligatoria/Mandatory.	6	1.º	2.º
Diseño Digital II/Digital Design II.	Básica/Basic.	6	1.º	2.º
Dibujo Técnico/Technical Drawing.	Básica/Basic.	6	1.º	2.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales III/Video Game and Virtual Environment Development Technologies III.	Obligatoria/Mandatory.	6	2.º	3.º
Animación 2D/2D Animation.	Básica/Basic.	6	2.º	3.º
Comunicación Audiovisual/Audiovisual Communication.	Básica/Basic.	6	2.º	3.º
Anatomía y Movimiento/Anatomy and Movement.	Básica/Basic.	6	2.º	3.º
Modelado 3D I/3D Modelling I.	Obligatoria/Mandatory.	6	2.º	3.º
Diseño de Niveles/Level Design.	Obligatoria/Mandatory.	6	2.º	4.º
Taller de Proyectos II/Project Workshop II.	Obligatoria/Mandatory.	6	2.º	4.º
Diseño Móvil y nuevas plataformas/Mobile Design and New Platforms.	Obligatoria/Mandatory.	6	2.º	4.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales IV/Video Game and Virtual Environment Development Technologies IV.	Obligatoria/Mandatory.	6	2.º	4.º
Animación 3D I/3D Animation I.	Obligatoria/Mandatory.	6	2.º	4.º
Modelado 3D II/3D Modelling II.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	5.º
Concept Art I/Concept Art I.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	5.º
Audio en el Videojuego/Audio in Video Games.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	5.º
Animación 2D II/2D Animation II.	Optativa/Optional.	6	3.º	5.º
Marketing del Videojuego/Video Game Marketing.	Optativa/Optional.	6	3.º	5.º
Diseño Experimental e Interfaces Alternativas/Experimental Design and Alternative Interfaces.	Optativa/Optional.	6	3.º	5.º
Concept Art II/Concept Art II.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	6.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales V/Video Game and Virtual Environment Development Technologies V.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	6.º
Animación 3D II/3D Animation II.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	6.º
Taller de Proyectos III/Project Workshop III.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	6.º
Prácticas Académicas Externas/External Academic Internships.	Prácticas Externas/External Internships.	12	3.º	Anual 3

cve: BOE-A-2026-24903
Verificable en https://www.boe.es

Denominación de la asignatura	Tipología	Créditos	Organización temporal	
			Curso	Semestre
Modelado 3D III/3D Modelling III.	Obligatoria/Mandatory.	6	4.º	7.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales VI/Video Game and Virtual Environment Development Technologies VI.	Obligatoria/Mandatory.	6	4.º	7.º
Postproducción Digital y Efectos Especiales/Digital Post-production and Special Effects.	Obligatoria/Mandatory.	6	4.º	7.º
Dirección de Arte/Art Direction.	Optativa/Optional.	6	4.º	7.º
Tech Art: Scripting y Automatización/Tech Art: Scripting and Automation.	Obligatoria/Mandatory.	6	4.º	8.º
Empresa e Iniciativa Emprendedora/Business and Entrepreneurship.	Optativa/Optional.	6	4.º	8.º
Diseño de Economías en Videojuegos/Video Game Economy Design.	Optativa/Optional.	6	4.º	8.º
Trabajo Fin de Grado/Final Thesis Project.	Trabajo Fin de Grado/Final Thesis Project.	12	4.º	Anual 4

Estructura temporal por materias del plan de estudios (estructura semestral):

	Semestre 1	Semestre 2
Curso 1.	ECTS: 6. Asignatura: Introducción a la Industria del Videojuego/Introduction to the Video Game Industry.	ECTS: 6. Asignatura: Taller de Proyectos I/Project Workshop I.
	ECTS: 6. Asignatura: Historia del Arte/Art History.	ECTS: 6. Asignatura: Guion y Narrativas en Videojuegos/Scriptwriting and Narratives in Video Games.
	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales I/Video Game and Virtual Environment Development Technologies I.	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales II/Video Game and Virtual Environment Development Technologies II.
	ECTS: 6. Asignatura: Diseño Digital I/Digital Design I.	ECTS: 6. Asignatura: Diseño Digital II/Digital Design II.
	ECTS: 6. Asignatura: Dibujo Artístico/Artistic Drawing.	ECTS: 6. Asignatura: Dibujo Técnico/Technical Drawing.
	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.

cve: BOE-A-2026-24903
Verificable en https://www.boe.es

	Semestre 3	Semestre 4
Curso 2.	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales III/Video Game and Virtual Environment Development Technologies III.	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales IV/Video Game and Virtual Environment Development Technologies IV.
	ECTS: 6. Asignatura: Animación 2D/2D Animation.	ECTS: 6. Asignatura: Animación 3D I/3D Animation I.
	ECTS: 6. Asignatura: Comunicación Audiovisual/Audiovisual Communication.	ECTS: 6. Asignatura: Taller de Proyectos II/Project Workshop II.
	ECTS: 6. Asignatura: Anatomía y Movimiento/Anatomy and Movement.	ECTS: 6. Asignatura: Diseño Móvil y nuevas plataformas/Mobile Design and New Platforms.
	ECTS: 6. Asignatura: Modelado 3D I/3D Modelling I.	ECTS: 6. Asignatura: Diseño de Niveles/Level Design.
	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.

	Semestre 5	Semestre 6
Curso 3.	ECTS: 6. Asignatura: Modelado 3D II/3D Modelling II.	ECTS: 6. Asignatura: Concept Art II/Concept Art II.
	ECTS: 6. Asignatura: Audio en el Videojuego/Audio in Video Games.	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales V/Video Game and Virtual Environment Development Technologies V.
	ECTS: 6. Asignatura: Concept Art I/Concept Art I.	ECTS: 6. Asignatura: Animación 3D II/3D Animation II.
	ECTS: 6. Asignatura: Optativa 1/Optional 1.	ECTS: 6. Asignatura: Taller de Proyectos III/Project Workshop III.
	ECTS: 12. Asignatura: Prácticas Académicas Externas/External Academic Internships.	
	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.

cve: BOE-A-2026-24903
Verificable en https://www.boe.es

	Semestre 7	Semestre 8
	ECTS: 6. Asignatura: Modelado 3D III/3D Modelling III.	ECTS: 6. Asignatura: Animación 3D III/3D Animation III.
	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales VI/Video Game and Virtual Environment Development Technologies VI.	ECTS: 6. Asignatura: Aspectos Éticos y Legales de la Tecnología/Ethical and Legal Aspects of Technology.
	ECTS: 6. Asignatura: Postproducción Digital y Efectos Especiales/Digital Post-production and Special Effects.	ECTS: 6. Asignatura: Tech Art: Scripting y Automatización/Tech Art: Scripting and Automation.
	ECTS: 6. Asignatura: Optativa 2/Optional 2.	ECTS: 6. Asignatura: Optativa 3/Optional 3.
	ECTS: 12. Asignatura: Trabajo Fin de Grado/Final Thesis Project.	
	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.

FB: Formación Básica.
OB: Obligatoria.
OP: Optativas.
PE: Prácticas Externas.
TFG: Trabajo Fin de Grado.

ANEXO II

Denominación del título: Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales/Bachelor in Video Game Design and Development for Virtual Environments

Rama del conocimiento al que se adscribe: Ingeniería y Arquitectura

Código RUCT: 1500760

Distribución del plan de estudios en créditos ECTS:

Carácter	ECTS
Básico.	60
Obligatorio.	126
Optativo.	30
Prácticas Externas.	12
Trabajo Fin de Grado/Máster.	12
Total.	240

Estructura del plan de estudios:

Denominación de la asignatura	Tipología	Créditos	Organización temporal	
			Curso	Semestre
Introducción a la Industria del Videojuego/Introduction to the Video Game Industry.	Obligatoria/Mandatory.	6	1.º	1.º
Diseño de Niveles/Level Design.	Obligatoria/Mandatory.	6	2.º	4.º

cve: BOE-A-2026-24903
Verificable en https://www.boe.es

Denominación de la asignatura	Tipología	Créditos	Organización temporal	
			Curso	Semestre
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales I/Video Game and Virtual Environment Development Technologies I.	Básica/Basic.	6	1.º	1.º
Diseño Digital I/Digital Design I.	Obligatoria/Mandatory.	6	1.º	1.º
Introducción al Diseño de Interfaces y a la Experiencia de Usuario en Entornos Web: UX/UI/Introduction to Interface Design and User Experience in Web Environments: UX/UI.	Optativa/Optional.	6	1.º	1.º
Dibujo Artístico/Artistic Drawing.	Optativa/Optional.	6	1.º	1.º
Historia del Arte/Art History.	Obligatoria/Mandatory.	6	1.º	1.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales II/Video Game and Virtual Environment Development Technologies II.	Básica/Basic.	6	1.º	2.º
Taller de Proyectos I/Project Workshop I.	Básica/Basic.	6	1.º	2.º
Diseño Digital II/Digital Design II.	Obligatoria/Mandatory.	6	1.º	2.º
Fundamentos del Desarrollo Web/Web Development Fundamentals.	Optativa/Optional.	6	1.º	2.º
Dibujo Técnico/Technical Drawing.	Optativa/Optional.	6	1.º	2.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales III/Video Game and Virtual Environment Development Technologies III.	Básica/Basic.	6	2.º	3.º
Bases de Datos Estructuradas/Structured Databases.	Básica/Basic.	6	2.º	3.º
Análisis y Diseño de Algoritmos y Estructuras de Datos/Algorithm and Data Structure Analysis and Design.	Básica/Basic.	6	2.º	3.º
Matemática Aplicada/Applied Mathematics.	Básica/Basic.	6	2.º	3.º
Programación Orientada a Objetos/Object-Oriented Programming.	Básica/Basic.	6	2.º	3.º
Guion y Narrativas en Videojuegos/Scriptwriting and Narrative in Video Games.	Obligatoria/Mandatory.	6	1.º	2.º
Taller de Proyectos II/Project Workshop II.	Obligatoria/Mandatory.	6	2.º	4.º
Diseño Móvil y nuevas plataformas/Mobile Design and New Platforms.	Obligatoria/Mandatory.	6	2.º	4.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales IV/Video Game and Virtual Environment Development Technologies IV.	Básica/Basic.	6	2.º	4.º
Fundamentos de Redes de Comunicación/Communication Networks Fundamentals.	Básica/Basic.	6	2.º	4.º
Fundamentos de la Física aplicados al videojuego/Physics Fundamentals Applied to Video Games.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	5.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales V/Video Game and Virtual Environment Development Technologies V.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	5.º
Marketing del Videojuego/Video Game Marketing.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	5.º
Sistemas Distribuidos/Distributed Systems.	Optativa/Optional.	6	3.º	5.º
Audio en el Videojuego/Audio in Video Games.	Optativa/Optional.	6	3.º	5.º
Diseño Experimental e Interfaces Alternativas/Experimental Design and Alternative Interfaces.	Optativa/Optional.	6	3.º	5.º
Programación Concurrente/Concurrent Programming.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	6.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales VI/Video Game and Virtual Environment Development Technologies VI.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	6.º
Inteligencia Artificial/Artificial Intelligence.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	6.º
Taller de Proyectos III/Project Workshop III.	Obligatoria/Mandatory.	6	3.º	6.º

cve: BOE-A-2026-24903
Verificable en https://www.boe.es

Denominación de la asignatura	Tipología	Créditos	Organización temporal	
			Curso	Semestre
Prácticas Académicas Externas/External Academic Internships.	Prácticas Externas/ External Internships.	12	3.º	Anual 3
Inteligencia Artificial Avanzada/Advanced Artificial Intelligence.	Obligatoria/Mandatory.	6	4.º	7.º
Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales VII/Video Game and Virtual Environment Development Technologies VII.	Obligatoria/Mandatory.	6	4.º	7.º
Programación Gráfica/Graphics Programming.	Obligatoria/Mandatory.	6	4.º	7.º
Desarrollo y Despliegue de Operaciones: DevOps/Operations Development and Deployment: DevOps.	Optativa/Optional.	6	4.º	7.º
Estadística y Probabilidad: Diseño basado en Análisis de Datos/Statistics and Probability: Data-Driven Design.	Optativa/Optional.	6	4.º	7.º
Empresa e Iniciativa Emprendedora/Entrepreneurship and Business Management.	Obligatoria/Mandatory.	6	4.º	8.º
Aspectos Éticos y Legales de la Tecnología/Ethical and Legal Aspects of Technology.	Obligatoria/Mandatory.	6	4.º	8.º
Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles/Mobile Application Design and Development.	Obligatoria/Mandatory.	6	4.º	8.º
Principios de Ciberseguridad/Cybersecurity Principles.	Optativa/Optional.	6	4.º	8.º
Diseño de Economías en Videojuegos/Game Economy Design.	Optativa/Optional.	6	4.º	8.º
Trabajo Fin de Grado/Final Thesis Project.	Trabajo Fin de Grado/Final Thesis Project.	12	4.º	Anual 4

Estructura temporal por materias del plan de estudios (estructura semestral):

	Semestre 1	Semestre 2
Curso 1.	ECTS: 6. Asignatura: Introducción a la Industria del Videojuego/Introduction to the Video Game Industry.	ECTS: 6. Asignatura: Taller de Proyectos I/Project Workshop I.
	ECTS: 6. Asignatura: Historia del Arte/Art History.	ECTS: 6. Asignatura: Guion y Narrativas en Videojuegos/Scriptwriting and Narratives in Video Games.
	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales I/Video Game and Virtual Environment Development Technologies I.	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales II/Video Game and Virtual Environment Development Technologies II.
	ECTS: 6. Asignatura: Diseño Digital I/Digital Design I.	ECTS: 6. Asignatura: Diseño Digital II/Digital Design II.
	ECTS: 6. Asignatura: Optativa 1/Optional 1.	ECTS: 6. Asignatura: Optativa 2/Optional 2.
	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.

cve: BOE-A-2026-24903
Verificable en https://www.boe.es

	Semestre 3	Semestre 4
Curso 2.	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales III/Video Game and Virtual Environment Development Technologies III.	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales IV/Video Game and Virtual Environment Development Technologies IV.
	ECTS: 6. Asignatura: Bases de Datos Estructuradas/Structured Databases.	ECTS: 6. Asignatura: Taller de Proyectos II/Project Workshop II.
	ECTS: 6. Asignatura: Análisis y Diseño de Algoritmos y Estructuras de Datos/Algorithm and Data Structure Analysis and Design.	ECTS: 6. Asignatura: Fundamentos de Redes de Comunicación/ Communication Networks Fundamentals.
	ECTS: 6. Asignatura: Matemática Aplicada/Applied Mathematics.	ECTS: 6. Asignatura: Diseño Móvil y nuevas plataformas/Mobile Design and New Platforms.
	ECTS: 6. Asignatura: Programación Orientada a Objetos/Object-Oriented Programming.	ECTS: 6. Asignatura: Diseño de Niveles/Level Design.
	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.

	Semestre 5	Semestre 6
Curso 3.	ECTS: 6. Asignatura: Fundamentos de la Física aplicados al videojuego/ Physics Fundamentals Applied to Video Games.	ECTS: 6. Asignatura: Programación Concurrente/Concurrent Programming.
	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales V/Video Game and Virtual Environment Development Technologies V.	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales VI/Video Game and Virtual Environment Development Technologies VI.
	ECTS: 6. Asignatura: Marketing del Videojuego/Video Game Marketing.	ECTS: 6. Asignatura: Inteligencia Artificial/Artificial Intelligence.
	ECTS: 6. Asignatura: Optativa 3/Optional 3.	ECTS: 6. Asignatura: Taller de Proyectos III/Project Workshop III.
	ECTS: 12. Asignatura: Prácticas Académicas Externas/External Academic Internships.	
	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.

cve: BOE-A-2026-24903
Verificable en https://www.boe.es

	Semestre 7	Semestre 8
	ECTS: 6. Asignatura: Tecnologías de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales VII/Video Game and Virtual Environment Development Technologies VII.	ECTS: 6. Asignatura: Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles/Mobile Application Design and Development.
	ECTS: 6. Asignatura: Programación Gráfica/Graphics Programming.	ECTS: 6. Asignatura: Empresa e Iniciativa Emprendedora/Entrepreneurship and Business Management.
	ECTS: 6. Asignatura: Inteligencia Artificial Avanzada/Advanced Artificial Intelligence.	ECTS: 6. Asignatura: Aspectos Éticos y Legales de la Tecnología/Ethical and Legal Aspects of Technology.
	ECTS: 6. Asignatura: Optativa 4/Optional 4.	ECTS: 6. Asignatura: Optativa 5/Optional 5.
	ECTS: 12. Asignatura: Trabajo Fin de Grado/Final Thesis Project.	
	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.	Total ECTS: 30. N.º asignaturas: 5.

FB: Formación Básica.
OB: Obligatoria.
OP: Optativas.
PE: Prácticas Externas.
TFG: Trabajo Fin de Grado.

cve: BOE-A-2026-24903
Verificable en https://www.boe.es