

### III. OTRAS DISPOSICIONES

#### UNIVERSIDADES

**26220** *Resolución de 4 de septiembre de 2024, de la Universidad de Barcelona, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño, Animación y Arte Digital para Videojuegos y Juegos Aplicados.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe de la Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya, así como la autorización de la Comunidad Autónoma de Cataluña, y establecido el carácter oficial del título por acuerdo del Consejo de Ministros del 17 de octubre de 2023 (publicado en BOE de 30 de octubre de 2023).

Este Rectorado ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Graduado o Graduada en Diseño, Animación y Arte Digital para Videojuegos y Juegos Aplicados, que quedará estructurado según consta en el anexo de esta resolución.

Barcelona, 4 de septiembre de 2024.–El Rector, Joan Guàrdia Olmos.

#### ANEXO

##### **Plan de estudios del título de Graduado o Graduada en Diseño, Animación y Arte Digital para Videojuegos y Juegos Aplicados por la Universidad de Barcelona**

Código RUCT:2504615.

Ámbito de Conocimiento: Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.

Rama de Conocimiento: Artes y Humanidades.

Resumen de las materias y distribución de créditos:

Créditos de Formación Básica: 60.

Créditos Obligatorios: 144.

Créditos Optativos: 18.

Prácticas Externas Obligatorias: 6.

Trabajo Final de Grado: 12.

Créditos totales: 240.

##### *Estructura de las enseñanzas*

Materia	Créditos	Carácter	Organización temporal
Arte.	18	FB. Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Semestral.
Creatividad.	6	FB. Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Semestral.
Expresión Artística.	18	FB. Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.	Semestral.

Materia	Créditos	Carácter	Organización temporal
Historia.	6	FB. Historia del arte y de la expresión artística y bellas artes.	Semestral.
Informática.	6	FB. Ingeniería informática y de sistemas.	Semestral.
Psicología.	6	FB. Ciencias del comportamiento y psicología.	Semestral.
Animación.	24	OB.	Semestral.
Arte Digital.	24	OB.	Semestral.
Arte Digital 3D.	30	OB.	Semestral.
Implementación y Arquitectura del Sistema de Entretenimiento.	6	OB.	Semestral.
Mecánicas y Elementos de Juego.	12	OB.	Semestral.
Proyectos y Gestión Digital.	30	OB.	Anual/ Semestral.
Referentes de Diseño de Entretenimiento.	18	OB.	Semestral.
Complementos de Arte Digital.	18	OT.	Semestral.
Complementos de Arte Digital 3D.			
Complementos de Comunicación.			
Complementos de Mecánicas y Elementos de Juego.			
Complementos de Tecnología Digital.			
Complementos de Expresión Artística.			
Prácticas Académicas Externas.	6	PR.	Semestral.
Trabajo de Fin de Grado.	12	TR.	Anual.

Reconocimiento académico en créditos: los y las estudiantes podrán obtener créditos optativos por la participación en actividades universitarias de cooperación, solidarias, culturales, deportivas y de representación estudiantil en las condiciones que determina la legislación y la normativa vigente.