

### III. OTRAS DISPOSICIONES

#### UNIVERSIDADES

**26229** Resolución de 19 de noviembre de 2024, de la Universidad Francisco de Vitoria, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Creación y Narración de Videojuegos.

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo el informe positivo de la Fundación para el Conocimiento Madri+d, y acordado el carácter oficial del título por el Consejo de Ministros de 17 de septiembre de 2024 (publicado en el BOE de 27 de septiembre de 2024 por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 20 de septiembre de 2024).

Este Rectorado ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título de Graduado o Graduada en Creación y Narración de Videojuegos.

Pozuelo de Alarcón, 19 de noviembre de 2024.–El Rector, Daniel Sada Castaño.

#### GRADUADO EN CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

**Ámbito de conocimiento: Industrias Culturales: Diseño, Animación, Cinematografía y Producción Audiovisual**

Tipología	ECTS
Formación Básica.	60
Obligatorias.	138
Optativas.	24
Prácticas Externas.	6
Trabajo Fin de Grado.	12
Total.	240

A continuación adjuntamos el esquema de la estructura del plan de estudios, en el cual se detalla la planificación temporal de módulos, materias y asignaturas (hay que tener en cuenta que 1 SEM y 2 SEM equivalen al primer curso; 3 SEM y 4 SEM equivalen al segundo curso; 5 SEM y 6 SEM equivalen al tercer curso; 7 SEM y 8 SEM equivalen al cuarto curso):

Módulo	Materia	Asignatura	Tipología	Semestre	ECTS
Formación Básica.	Bases para la Creación y Narración de Videojuegos.	Teoría del Videojuego.	FB	3 SEM	6
		Comunicación y Comunidades Virtuales.	FB	1 SEM	6
		Técnicas de Pensamiento Creativo I.	FB	2 SEM	6
		Técnicas de Pensamiento Creativo II.	FB	4 SEM	6
		Narración en Videojuegos I.	FB	3 SEM	6
		Historia del Juego.	FB	1 SEM	6
		Arte 2D para Videojuegos.	FB	1 y 2 SEM	6
		Animación 2D para Videojuegos.	FB	3 SEM	6

Módulo	Materia	Asignatura	Tipología	Semestre	ECTS
Disciplinar.		Bases Filosóficas de la Fantasía y de la Ciencia Ficción.	FB	2 SEM	6
		Diseño, Niveles y Puzzles.	FB	1 SEM	6
	Conocimiento de Sistemas Jugables y Planificación de Estrategias de Juego.	Scripting.	OB	1 y 2 SEM	6
		Entornos de Desarrollo I.	OB	3 SEM	3
		Entornos de Desarrollo II.	OB	4 SEM	6
		Personajes no Jugador.	OB	5 SEM	6
		Testeo y Depuración de Videojuegos.	OB	6 SEM	3
	Bases para una Teoría de los Videojuegos.	Introducción a los Estudios Universitarios.	OB	1 y 2 SEM	6
		Habilidades y Competencias para el Liderazgo.	OB	1 y 2 SEM	6
		Antropología.	OB	3 y 4 SEM	6
		Responsabilidad Social.	OB	3 y 4 SEM	6
		Historia de Occidente.	OB	6 SEM	6
		Introducción a la Teología: El Hombre y la Cuestión de Dios.	OB	5 SEM	6
		Ética.	OB	7 y 8 SEM	6
	Procesos de Creación y Expresión Digital.	Introducción al Modelado 3D.	OB	4 SEM	6
		Sonido Digital.	OB	4 SEM	3
		Creación de Assets 3D.	OB	5 SEM	6
		Creación de Entornos y Avatares 3D.	OB	6 SEM	6
		Efectos Especiales.	OB	7 SEM	3
	Diseño.	Diseño de Juego II.	OB	5 SEM	6
		Diseño de Juego I.	OB	3 y 4 SEM	6
		Experiencia e Interfaz de Usuario.	OB	6 SEM	3
	Narrativa.	Narración en Videojuegos II.	OB	5 SEM	6
		Narración Lineal y Edición Digital.	OB	7 SEM	6
	Organización y Producción del Videojuego.	Proyectos.	OB	2 SEM	6
		Dirección de Proyectos I.	OB	7 SEM	3
		Empresa y Videojuegos.	OB	7 SEM	3
		Propiedad Intelectual y Derechos de Autor.	OB	8 SEM	3
		Dirección de Proyectos II.	OB	8 SEM	6
	Trabajo Fin de Grado y Prácticas Académicas Externas.	Trabajo Fin de Grado.	Trabajo Fin de Grado.	TFG	7 y 8 SEM
Prácticas Académicas Externas.		Prácticas Académicas Externas.	P. EXT.	7 y 8 SEM	6

Módulo	Materia	Asignatura	Tipología	Semestre	ECTS
		Optativa I.	OP	6 SEM	6
		Optativa II.	OP	6 SEM	6
		Optativa III.	OP	8 SEM	6
		Optativa IV.	OP	8 SEM	6
		Total.			240

*Relación de asignaturas optativas*

El alumno tiene que cursar 24 ECTS optativos

Módulo	Materia	Asignatura	Tipología	Semestre	ECTS
Disciplinar.	Diseño.	Gamificación.	OP	6 SEM	6
		Planificación de Aplicaciones del Videojuego en el Campo de la Salud.	OP	8 SEM	6
	Narrativa.	Construcción Narrativa de Sagas en Videojuegos.	OP	6 SEM	6
	Conocimiento de Sistemas Jugables y Planificación de Estrategias de Juego.	Juegos Multijugador.	OP	6 SEM	6
		Creación Multiplataforma.	OP	8 SEM	6
	Bases para una Teoría de los Videojuegos.	Didáctica del Juego.	OP	6 SEM	6
		El Videojuego y la Mujer.	OP	6 SEM	6
		Serious Games.	OP	8 SEM	6
	Procesos de Creación y Expresión Digital.	Escultura 3D.	OP	6 SEM	6
		Técnicas Especializadas en Arte 3D.	OP	8 SEM	6
		Recorridos Museológicos e Instalaciones Interactivas.	OP	8 SEM	6
	Actividades Formativas Complementarias.	Actividades Formativas Complementarias.	OP	8 SEM	6

*ECTS de formación básica por ámbito de conocimiento*

Ámbito de conocimiento	Materia	Asignatura	Tipología	Semestre	ECTS
Industrias Culturales: Diseño, Animación, Cinematografía y Producción Audiovisual.	Bases para la Creación y Narración de Videojuegos.	Teoría del Videojuego.	FB	3 SEM	6
		Historia del Juego.	FB	1 SEM	6
		Diseño, Niveles y Puzzles.	FB	1 SEM	6
		Narración en Videojuegos I.	FB	3 SEM	6
		Arte 2D para Videojuegos.	FB	1 y 2 SEM	6
		Comunicación y Comunidades Virtuales.	FB	1 SEM	6
		Técnicas de Pensamiento Creativo I.	FB	2 SEM	6

Ámbito de conocimiento	Materia	Asignatura	Tipología	Semestre	ECTS
		Animación 2D para Videojuegos.	FB	3 SEM	6
		Bases Filosóficas de la Fantasía y de la Ciencia Ficción.	FB	2 SEM	6
		Técnicas de Pensamiento Creativo II.	FB	4 SEM	6