

OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDAD EUNEIZ

796

RESOLUCIÓN de 2 de febrero de 2024, del Rector de la Universidad Euneiz, por la que se ordena la publicación del Título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

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 Grado 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 Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos 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.

En Vitoria-Gasteiz, a 2 de febrero de 2024.

El Rector,
LLUÍS VICENT SAFONT.

miércoles 14 de febrero de 2024

ANEXO

PLAN DE ESTUDIOS DEL TÍTULO DE GRADUADO O GRADUADA EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS POR LA UNIVERSIDAD EUNEIZ

Centro: Facultad de Nuevas Tecnologías Interactivas.

Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura.

Curso académico de implantación: 2023-2024.

ESTRUCTURA DE LAS ENSEÑANZAS

| Asignaturas | Créditos |
|-------------------------------|----------|
| Básicas | 60 |
| Optativas | 60 |
| Obligatorios | 108 |
| Prácticas académicas externas | 0 |
| Trabajo de fin de grado | 12 |

RESUMEN DEL PLAN DE ESTUDIOS

| Materias | Carácter | Asignatura | Créditos | Curso | Semestre |
|--|----------|--|----------|-------|----------|
| Materia 1: Básica (60 créditos) | B | Usabilidad y análisis de juegos | 6 | 1 | S1 |
| | B | Matemática discreta | 6 | 1 | S1 |
| | B | Introducción a la psicología | 6 | 1 | S1 |
| | B | Fundamentos de la programación | 6 | 1 | S1 |
| | B | Fundamentos de computadores | 6 | 1 | S2 |
| | B | Tecnología de la programación | 6 | 1 | S2 |
| | B | Matemática | 6 | 1 | S2 |
| | B | Análisis de datos y teoría de juegos | 6 | 2 | S3 |
| | B | Sistemas operativos y redes | 6 | 2 | S3 |
| Materia 2: Desarrollo de Contenidos Digitales Interactivos (48 créditos) | OB | Ingeniería del software. Aplicación al desarrollo de videojuegos | 6 | 2 | S3 |
| | OB | Técnicas de inteligencia artificial para videojuegos | 6 | 3 | S6 |
| | OB | Informática gráfica | 6 | 2 | S4 |
| | OB | Simulación física para realidad virtual y videojuegos | 6 | 3 | S5 |
| | OB | Programación de juegos para móviles | 6 | 3 | S5 |
| | OB | Programación de juegos para consolas | 6 | 3 | S5 |
| | OB | Tecnologías inmersivas | 6 | 2 | S4 |
| | OB | Programación de juegos en red | 6 | 3 | S6 |
| Materia 3: Diseño de Videojuegos (24 créditos) | OB | Taller de diseño de juegos | 6 | 1 | S1 |
| | OB | Diseño de videojuegos | 6 | 2 | S3 |
| | OB | Diseño de niveles | 6 | 2 | S4 |
| | OB | Mecánicas y técnicas de diseño de juego avanzadas | 6 | 3 | S6 |

miércoles 14 de febrero de 2024

| Materias | Carácter | Asignatura | Créditos | Curso | Semestre |
|---|----------|---|----------|-------|----------|
| Materia 4: Producción de Contenidos Digitales Interactivos (36 créditos) | OB | Tecnología de la productividad | 6 | 1 | S2 |
| | OB | Proyecto I | 6 | 1 | S2 |
| | OB | Proyecto II | 12 | 2 | A |
| | OB | Proyecto III | 12 | 3 | A |
| Materia 5: Mención en Arte Digital (48 créditos) | OPT | Arte conceptual I | 6 | 3 | S5 |
| | OPT | Fundamentos de animación | 6 | 3 | S6 |
| | OPT | Fundamentos del modelado 3D | 6 | 4 | S7 |
| | OPT | Arte conceptual II | 6 | 4 | S7 |
| | OPT | Animación 3D I | 6 | 4 | S7 |
| | OPT | Modelado 3D I | 6 | 4 | S7 |
| | OPT | Iluminación y render | 6 | 4 | S8 |
| | OPT | Dirección artística | 6 | 4 | S8 |
| Materia 6: Mención en Ciencia de Datos (48 créditos) | OPT | Ciencia y ciclo de vida de los datos | 6 | 3 | S5 |
| | OPT | Captura y preparación de datos | 6 | 3 | S6 |
| | OPT | Minería de datos | 6 | 4 | S7 |
| | OPT | Aprendizaje automático | 6 | 4 | S7 |
| | OPT | Tecnologías de Red para Big Data | 6 | 4 | S7 |
| | OPT | Visualización de datos | 6 | 4 | S7 |
| | OPT | Aprendizaje profundo | 6 | 4 | S8 |
| | OPT | Ciberseguridad e industria del videojuego | 6 | 4 | S8 |
| Materia 7: Prácticas Académicas Externas (12 créditos) | OPT | Prácticas académicas externas* | 6 | 4 | S8 |
| | OPT | Prácticas académicas externas | 6 | 4 | S8 |
| Materia 8: Trabajo de Fin Grado (12 créditos) | TFG | Trabajo de fin de grado | 12 | 4 | A |

* El estudiante podrá escoger 12 créditos optativos entre: 12 créditos ECTS de prácticas académicas externas, 6 créditos ECTS de prácticas académicas externas y 6 créditos ECTS optativos entre las asignaturas optativas ofrecidas en las menciones y no cursadas o 12 créditos ECTS optativos entre las asignaturas optativas ofrecidas en las menciones y no cursadas

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.