



I. COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN
D. OTRAS DISPOSICIONES
UNIVERSIDAD DE BURGOS

RESOLUCIÓN de 31 de marzo de 2022, del Rectorado de la Universidad de Burgos, por la que se publica el plan de estudios de Grado en Diseño de Videojuegos por la Universidad de Burgos.

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de la Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Castilla y León, autorizada la implantación de la enseñanza por la Junta de Castilla y León y declarado el carácter oficial del título y su inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos por Acuerdo del Consejo de Ministros de 5 de octubre de 2021 (publicado en el Boletín Oficial del Estado, de 22 de octubre de 2021, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 6 de octubre de 2021); este rectorado ha resuelto ordenar la publicación del plan de estudios conducente a la obtención del título de Grado en Diseño de Videojuegos por la Universidad de Burgos, como Anexo a la presente resolución.

Burgos, 31 de marzo de 2022.

El Rector,
Fdo.: MANUEL PÉREZ MATEOS

ANEXO**Grado en Diseño de Videojuegos por la Universidad de Burgos***Código de titulación: 2504156**Rama de conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas***1.– Distribución del plan de estudios en créditos por tipo de asignatura**

<i>Tipo de asignatura</i>	<i>Créditos</i>
Formación básica	60
Obligatorias	144
Optativas	18
Trabajo fin de grado	18
Créditos totales	240

2.– Estructura del plan de estudios

<i>Asignatura</i>	<i>Créditos</i>	<i>Tipo</i>	<i>Rama de conocimiento</i>	<i>Materia</i>	<i>Semestre</i>	<i>Curso</i>
La industria del videojuego	6	Formación básica	Ciencias sociales y jurídica	Comunicación	1	1
Fundamentos de programación	12	Obligatoria	—	—	Anual	1
Principios de dibujo, color y composición	6	Formación básica	Ciencias sociales y jurídica	Comunicación	1	1
Informática básica	6	Formación básica	Ingeniería y arquitectura	Informática	1	1
Elementos matemáticos	6	Obligatoria	—	—	1	1
Mitos y referentes de la cultura popular contemporánea	6	Formación básica	Ciencias sociales y jurídica	Comunicación	2	1
Narrativa y géneros en videojuegos	6	Formación básica	Ciencias sociales y jurídica	Comunicación	2	1
Diseño creativo	6	Formación básica	Ciencias sociales y jurídica	Comunicación	2	1
Historia de los videojuegos	6	Formación básica	Ciencias sociales y jurídica	Comunicación	2	1
Narrativa audiovisual en videojuegos	6	Formación básica	Ciencias sociales y jurídica	Comunicación	3	2
Informática gráfica	6	Obligatoria	—	—	3	2
Técnicas básicas de modelado 3D	6	Obligatoria	—	—	3	2
Sistemas de adquisición y control	6	Obligatoria	—	—	3	2
Edición de imagen y texturizado	6	Formación básica	Ciencias sociales y jurídica	Comunicación	3	2
Diseño de personajes y escultura digital	6	Obligatoria	—	—	4	2
Programación en videojuegos	6	Formación básica	Ingeniería y arquitectura	Informática	4	2
Audio y sonorización	6	Obligatoria	—	—	4	2



<i>Asignatura</i>	<i>Créditos</i>	<i>Tipo</i>	<i>Rama de conocimiento</i>	<i>Materia</i>	<i>Semestre</i>	<i>Curso</i>
Estructura de datos y algoritmos	6	Obligatoria	—	—	4	2
Proyecto I	6	Obligatoria	—	—	4	2
Desarrollo y validación de software	6	Obligatoria	—	—	5	3
Teoría de la animación	6	Obligatoria	—	—	5	3
Técnicas de animación 2D	6	Obligatoria	—	—	5	3
Técnicas de animación 3D	6	Obligatoria	—	—	5	3
Gestión de proyectos	6	Obligatoria	—	—	5	3
Didáctica de los videojuegos y gamificación	6	Obligatoria	—	—	6	3
Propiedad intelectual y derechos de autor	6	Obligatoria	—	—	6	3
Proyecto II	12	Obligatoria	—	—	6	3
Espacios arquitectónicos, paisaje y territorio	6	Optativa	—	—	6	3
Fundamentos de la inteligencia artificial	6	Optativa	—	—	6	3
Diseño artístico en videojuegos	6	Obligatoria	—	—	7	4
Publicidad, comunicación y marketing	6	Obligatoria	—	—	7	4
Usabilidad y jugabilidad	6	Obligatoria	—	—	7	4
Dispositivos y formatos	6	Obligatoria	—	—	7	4
Aplicaciones en red y multijugadores	6	Obligatoria	—	—	7	4
Desarrollo de aplicaciones multiplataforma	6	Optativa	—	—	8	4
Expresión gráfica	6	Optativa	—	—	8	4
Deportes electrónicos	6	Optativa	—	—	8	4
Prácticas externas	6	Optativa	—	—	8	4
Trabajo fin de grado	18	Trabajo fin de grado	—	—	8	4

Para obtener el título es necesario superar 6 créditos de las asignaturas optativas pertenecientes a tercer curso y 12 créditos de las asignaturas optativas pertenecientes a cuarto curso.