



# Grado en Diseño de Videojuegos

Facultad de Humanidades y Comunicación (Paseo de Comendadores, s/n 09001 Burgos)

## DESCRIPCIÓN DE LA CARRERA

La duración del Grado en Diseño de Videojuegos es de 4 años. El mínimo de créditos exigidos para la obtención del título es de 240 créditos ECTS distribuidos de la siguiente manera:

Curso	Básicas	Obligatorias	Optativas	Trabajo Fin de Grado	Total
1º	42	18	---	---	60
2º	18	42	---	---	60
3º	---	54	6	---	60
4º	---	30	12	18	60
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>144</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>240</b>

## SALIDAS PROFESIONALES

- El Grado en Diseño de Videojuegos plantea el videojuego como un proceso de comunicación en el que es tanto o igual de importante la técnica como el diseño, la narración o la difusión y venta del producto. Por ello, se pretende crear profesionales multidisciplinares, capaces de abordar los proyectos desde sus diferentes perspectivas.
- Estos estudios capacitan para trabajar en la dirección creativa y en el desarrollo de videojuegos y aplicaciones interactivas, en departamentos de comunicación y marketing, en la gestión, difusión y retransmisión de partidas y eventos relacionados con estos formatos, como gestor de equipos de trabajo en empresas del sector, como especialista en innovación docente y formación o como investigadores y expertos en estudios sobre videojuegos.

## CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO

### Instalaciones y servicios

El Grado en Diseño de Videojuegos se impartirá en las instalaciones del Hospital Militar. Este edificio tiene salas de informática equipadas con ordenadores de última generación. De igual manera, cuenta con las instalaciones del Centro de Innovación y Tecnología en Videojuegos y Comunicación Audiovisual (ITACA) conformado por distintas salas utilizadas para la investigación sobre videojuegos y realidad virtual, estudios de grabación, edición de audio, plató, sistemas de captura de movimiento o metodología de realidad virtual, mixta o aumentada y diversos espacios destinados a que los/as alumnos/as realicen sus proyectos académicos.

### Movilidad y relaciones internacionales

El alumnado de la Universidad puede cursar parte de sus estudios en otra universidad a través de diferentes programas nacionales (SICUE) e internacionales: Programa ERASMUS+ (estudios en universidades de ámbito europeo); Programa UBU GLOBAL (estudios en universidades fuera de la Unión Europea como EEUU Canadá, Japón, China, Corea, México, Brasil, Chile); Programa Erasmus-Prácticas (prácticas en empresas europeas); Cursos de Verano en China y Corea; Programa de Voluntariado de Naciones Unidas; Trabajo Fin de Grado y Prácticas en el ámbito de la Cooperación Internacional al Desarrollo.

### Plan de acción tutorial (PAT-MENTOR)

Es un proceso de ayuda y orientación para resolver las dudas o dificultades que el alumnado vaya encontrando, especialmente en su primer año en la universidad.

Al alumnado que lo solicite, se le asignará un miembro del profesorado (tutor/a) así como un/a estudiante de cursos superiores (mentor/a). Ambas figuras le orientarán sobre la titulación, el funcionamiento y recursos de la Universidad de Burgos.

### Becas de la Universidad

Además de las convocadas por la Administración General del Estado y la JCyL, la Universidad convoca anualmente ayudas al estudio cuyo fin es permitir la continuación de los estudios universitarios de estudiantes con recursos económicos escasos.

### Prácticas y empleo

El título no exige la realización obligatoria de prácticas en empresas, aunque se considera muy recomendable para la completa formación de los/las estudiantes. Por ello, se da la opción de cursar durante el último semestre una asignatura optativa de 6 créditos. Las prácticas pueden realizarse en Burgos – en diversas empresas o en el centro de innovación y tecnología en videojuegos- o en otras Comunidades.

### Web

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos>

SERVICIO DE ESTUDIANTES Y EXTENSIÓN UNIVERSITARIA – UBUESTUDIANTES

C/ Don Juan de Austria, 1 09001 Burgos Tel.: 947 25 87 42 / 25 87 00 E-mail: [ubuestudiantes@ubu.es](mailto:ubuestudiantes@ubu.es)



@ubuestudiantes [www.ubu.es](http://www.ubu.es)

# PLAN DE ESTUDIOS

## GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

### Primer Semestre

### Segundo Semestre

#### 1<sup>er</sup> CURSO

Asignatura	Créditos ECTS	Tipo
La industria del videojuego	6	Básica
Principios de dibujo, color y composición	6	Básica
Informática básica	6	Básica
Elementos matemáticos	6	Obligatoria
Fundamentos de programación	12	Obligatoria

Asignatura	Créditos ECTS	Tipo
Mitos y referentes de la cultura popular contemporánea	6	Básica
Narrativa y géneros en videojuegos	6	Básica
Diseño creativo	6	Básica
Historia de los videojuegos	6	Básica
<b>Anual</b>		

#### 2<sup>o</sup> CURSO

Asignatura	Créditos ECTS	Tipo
Narrativa audiovisual en videojuegos	6	Básica
Informática gráfica	6	Obligatoria
Técnicas básicas de modelado 3D	6	Obligatoria
Sistemas de adquisición y control	6	Obligatoria
Edición de imagen y texturizado	6	Básica

Asignatura	Créditos ECTS	Tipo
Diseño de personajes y escultura digital	6	Obligatoria
Programación en videojuegos	6	Básica
Audio y sonorización	6	Obligatoria
Estructura de datos y algoritmos	6	Obligatoria
Proyecto I	6	Obligatoria

#### 3<sup>er</sup> CURSO (Se implantará en el año académico 2023/24)

Asignatura	Créditos ECTS	Tipo
Desarrollo y validación de software	6	Obligatoria
Teoría de la animación	6	Obligatoria
Técnicas de animación 2D	6	Obligatoria
Técnicas de animación 3D	6	Obligatoria
Gestión de proyectos	6	Obligatoria

Asignatura	Créditos ECTS	Tipo
Didáctica de los videojuegos y gamificación	6	Obligatoria
Propiedad intelectual y derechos de autor	6	Obligatoria
Proyecto II	12	Obligatoria

#### OPTATIVAS (a elegir 6 créditos), corresponden al 2<sup>o</sup> semestre

Espacios arquitectónicos, paisaje y territorio	6	Optativa
Fundamentos de la inteligencia artificial	6	Optativa

#### 4<sup>o</sup> CURSO (Se implantará en el año académico 2024/25)

Asignatura	Créditos ECTS	Tipo
Diseño artístico en videojuegos	6	Obligatoria
Publicidad, comunicación y marketing	6	Obligatoria
Usabilidad y jugabilidad	6	Obligatoria
Dispositivos y formatos	6	Obligatoria
Aplicaciones en red y multijugadores	6	Obligatoria

Asignatura	Créditos ECTS	Tipo
Trabajo fin de grado (1)	18	Obligatoria

#### OPTATIVAS (a elegir 12 créditos), corresponden al 2<sup>o</sup> semestre

Desarrollo de aplicaciones multiplataforma	6	Optativa
Expresión gráfica	6	Optativa
Deportes electrónicos	6	Optativa
Prácticas externas (2)	6	Optativa

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.

#### RESTRICCIONES DE MATRÍCULA

(1) Para matricularse del Trabajo fin de grado es necesario haber superado un mínimo de 156 créditos y tener matriculados los créditos que restan para completar el plan de estudios.

La matrícula otorga el derecho a ser calificado.

El Trabajo fin de grado se podrá matricular en el plazo oficial o en el plazo establecido por el centro al principio del segundo semestre.

Se podrá solicitar la movilidad del Trabajo fin de grado al primer semestre.

(2) Para matricular las Prácticas externas,

Se podrá solicitar la movilidad de las Prácticas externas al primer semestre.



UNIVERSIDAD DE BURGOS

SERVICIO DE ESTUDIANTES Y EXTENSIÓN UNIVERSITARIA – UBUESTUDIANTES

C/ Don Juan de Austria, 1 09001 Burgos Tel.: 947 25 87 42 / 25 87 00 E-mail: ubuestudiantes@ubu.es



@ubuestudiantes [www.ubu.es](http://www.ubu.es)