POD DEL GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS. CURSO 2022/2023

CÓDIGO	GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	CRÉDITOS ECTS			HORAS PRESENCIALES			CARÁCTER	SEMESTRE	TIPO	NIVEL DE EXPERIMENTALIDAD	Nº DE GRUPOS PREVISTOS		SIMULTANEIDAD	DEPARTAMENTO/S VINCULADO/S**	ÁREA/S DE CONOCIMIENTO VINCULADA/S**	DEPARTAMENTO/S ASIGNADO/S**	ÁREA/S ASIGNADA/S**
	CURSO 22/23	TOTALES	TEÓRICOS	PRÁCTICOS	TOTALES	TEÓRICAS	PRÁCTICAS	B*, OB u OP	1 ó 2	75, 50 ó 25	1, 2, 3 ó 4	TEÓRICOS	PRÁCTICOS					
	1º CURSO																	
8199	La industria del videojuego	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	B (J)	1	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8200	Fundamentos de programación	12	6	6	108	54	54	OB	1 y 2	50	2	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8201	Principios de dibujo, color y composición	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	B (J)	1	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8202	Informática Básica	6	3	3	54	27	27	B (I)	1	50	2	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8203	Elementos matemáticos	6	3	3	54	27	27	OB	1	50	2	1	2		Matemáticas y Computación	Matemática Aplicada	Matemáticas y Computación	Matemática Aplicada
8204	Mitos y referentes de la cultura popular contemporánea	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	B (J)	2	75	1	1	1		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8205	Narrativa y géneros en videojuegos	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	B (J)	2	75	1	1	1		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8206	Diseño creativo	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	B (J)	2	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8207	Historia de los videojuegos	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	B (J)	2	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
	2º CURSO																	
8350	Narrativa audiovisual en videojuegos	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	B (J)	1	75	1	1	1		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8351	Infomática gráfica	6	3	3	54	27	27	OB	1	50	2	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8352	Técnicas básicas de modelado 3D	6	3	3	54	27	27	OB	1	50	2	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8353	Sistemas de adquisición y control	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OB	1	75	2	1	2		Ingeniería Electromecánica	Tecnología Electrónica	Ingeniería Electromecánica	Tecnología Electrónica
8354	Edición de imagen y texturizado	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	B (J)	1	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8355	Diseño de personajes y escultura digital	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OB	2	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8356	Programación en videojuegos	6	3	3	54	27	27	B (I)	2	50	2	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8357	Audio y sonorización	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OB	2	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8358	Estructura de datos y algoritmos	6	3	3	54	27	27	OB	2	50	2	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8359	Proyecto I	6	2	4	54	18	36	OB	2							Todas las áreas		
	3º CURSO																	
8360	Desarrollo y validación de Software	6	3	3	54	27	27	OB	1	50	2	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8361	Teoría de la animación	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OB	1	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8362	Técnicas de animación 2D	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OB	1	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8363	Técnicas de animación 3D	6	3	3	54	27	27	OB	1	50	2	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8364	Gestión de proyectos	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OB	1	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8365	Didáctica de los videojuegos y gamificación	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OB	2	75	2	1	2		Ciencias de la Educación	Didáctica y Organización Escolar	Ciencias de la Educación	Didáctica y Organización Escolar
8366	Propiedad intelectual y derechos de autor	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OB	2	75	1	1	1		Derecho privado	Derecho Civil	Derecho privado	Derecho Civil
8367	Proyecto II	12	2	10	108	18	90	OB	2							Todas las áreas		
	OPTATIVAS: elegir 6 créditos																	
8368	Espacios arquitectónicos, paisaje y territorio	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OP	2	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8369	Fundamentos de la inteligencia artificial	6	3	3	54	27	27	OP	2	50	2	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	
	4º CURSO																	
8370	Diseño artístico en videojuegos	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OB	1	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8371	Publicidad, comunicación y marketing	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OB	1	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8372	Usabilidad y jugabilidad	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OB	1	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8373	Dispositivos y formatos	6	3	3	54	27	27	OB	1	50	2	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8374	Aplicaciones en red y multijugadores	6	3	3	54	27	27	OB	1	50	2	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8375	Trabajo Fin de Grado	18	2	16	18	144	156	OB	2							Todas las áreas		
	OPTATIVAS: elegir 12 créditos																	
8376	Desarrollo de aplicaciones multiplataforma	6	3	3	54	27	27	OP	2	50	3	1	2		Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería Informática	Lenguajes y Sistemas Informáticos
8377	Expresión Gráfica	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OP	2	75	2	1	2		Expresión Gráfica	Expresión Gráfica	Expresión Gráfica	Expresión Gráfica
8378	Deportes electrónicos	6	4,5	1,5	54	40,5	13,5	OP	2	75	2	1	2		Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad
8379	Prácticas Externas	6	2	4	54	18	36	OP	2						Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad	Historia, Geografía y Comunicación	Comunicación Audiovisual y Publicidad

* RAMA DE CONOCIMIENTO DE ASGNATURAS DE FORMACIÓN BÁSICA: A: Artes y Humanidades, C: Ciencias, S: Ciencias de la Salud, J: Ciencias Sociales y Jurídicas, I: Ingeniería y Arquitectura y O: Otras.

** DEPARTAMENTO/S o ÁREA/S DE CONOCIMIENTO VINCULADO/S: todos aquellos Departamentos y Áreas que son aptas para impartir la docencia de esa asignatura

** DEPARTAMENTO/S o ÁREA/S DE CONOCIMIENTO ASIGNADA/S: El/los Departamento/s y Área/s que va/n a impartir la docencia de esa asignatura durante ese curso académico concreto