

# DENOMINACIÓN DEL TÍTULO: Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos (Ingeniería y Arquitectura)

## PRIMER CURSO

### Primer semestre

Materia	Asignatura	Carácter	Compartir	Módulo	Estilo	ECTS
Expresión Artística	Expresión Artística	Formación Básica				6
Comunicación	Cultura Visual y Medios de Masas (Comunicación)	Formación Básica	Grado en Comunicación Audiovisual (1)			6
Informática	Programación I (Informática)	Formación Básica	Grado en Ingeniería Informática, Grado en Matemática computacional			6
Informática	Informática Básica (Informática)	Formación Básica	Grado en Ingeniería Informática, Grado en Matemática computacional			6
Idioma Moderno	Inglés (Idioma Moderno)	Formación Básica	Grado en Ingeniería Informática, Grado en Matemática computacional		E	6
					<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

### Segundo semestre

Materia	Asignatura	Carácter	Compartir	Módulo	Estilo	ECTS
Diseño de contenido gráfico	Diseño 2D	Obligatoria				6
Comunicación	Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos (Comunicación)	Formación Básica	Grado en Comunicación Audiovisual (2)			6
Informática	Programación II (Informática)	Formación Básica	Grado en Ingeniería Informática, Grado en Matemática computacional			6
Tecnología del Videojuego	Tecnología del Videojuego	Obligatoria				6
Matemáticas	Matemáticas	Formación Básica				6
					<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

**Justificación**

Las materias básicas «Matemáticas», «Física», «Informática» y «Expresión Gráfica» se corresponden con el mínimo de 36 créditos de formación básica de reconocimiento automático entre titulaciones de la misma rama (RD1393/2007). Dichas materias se amplían con las siguientes materias correspondientes a otras ramas de conocimiento: «Idioma Moderno», «Comunicación» y «Expresión Artística» hasta completar los 60 créditos de formación básica.

(1) Excepto la denominación, todos los contenidos se comparten con la asignatura Teoría de la Imagen (Comunicación) del Grado en Comunicación Audiovisual

(2) Excepto la denominación, todos los contenidos se comparten con la asignatura Narrativa Audiovisual (Comunicación) del Grado en Comunicación Audiovisual

## SEGUNDO CURSO

### Primer semestre

Materia	Asignatura	Carácter	Compartir	Módulo	Estilo	ECTS
Expresión gráfica	Expresión Gráfica	Formación Básica	Grado en Ingeniería en Edificación (3)			6
Teoría y Técnica de la Producción y la Realización Audiovisual	Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual I	Obligatoria				6
Programación Gráfica	Informática Gráfica	Obligatoria				6
Interacción Persona Computador	Interacción Persona Computador	Obligatoria				6
Física	Física	Formación Básica	Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos (4)			6
					<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

### Segundo semestre

Materia	Asignatura	Carácter	Compartir	Módulo	Estilo	ECTS
Diseño de Contenido Gráfico	Diseño 3D	Obligatoria				6
Diseño Conceptual de Videojuegos	Diseño Conceptual de Videojuegos	Obligatoria			I	6
Programación Gráfica	Visualización Interactiva	Obligatoria				6
Bases de Datos	Bases de Datos	Obligatoria	Grado en Ingeniería Informática, Grado en Matemática computacional		I	6
Diseño y Desarrollo de Juegos Web	Diseño y Desarrollo de Juegos Web	Obligatoria			I	6
					<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

**Justificación**

(3) Excepto la denominación, todos los contenidos se comparten con la asignatura Geometría Descriptiva Aplicada a las Construcciones Arquitectónicas (Expresión Gráfica) del Grado en Ingeniería en Edificación.

(4) Excepto la denominación, todos los contenidos se comparten con la asignatura Física I (Física) del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos.

La asignatura de Diseño Conceptual de Videojuegos exigirá el equivalente a 2 créditos ECTS de lectura y escritura de material en inglés.

La asignatura de Bases de Datos exigirá el equivalente a 2 créditos ECTS de lectura y escritura de material en inglés.

La asignatura de Diseño y Desarrollo de Juegos Web exigirá el equivalente a 2 créditos ECTS de lectura y escritura de material en inglés.

## TERCER CURSO

### Primer semestre

<b>Materia</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Carácter</b>	<b>Compartir</b>	<b>Módulo</b>	<b>Estilo</b>	<b>ECTS</b>
Arte del Videojuego	Arte del Videojuego	Obligatoria				6
Teoría y Técnica de la Producción y la Realización Audiovisual	Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual II	Obligatoria				6
Programación Gráfica	Animación y Simulación	Obligatoria				6
Ingeniería del Software	Ingeniería del Software	Obligatoria				6
Inteligencia Artificial	Inteligencia Artificial	Obligatoria				6
					<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

### Segundo semestre

<b>Materia</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Carácter</b>	<b>Compartir</b>	<b>Módulo</b>	<b>Estilo</b>	<b>ECTS</b>
Diseño de Contenido Gráfico	Diseño de Personajes y Animación	Obligatoria				6
Publicidad y Periodismo Interactivos	Publicidad y Periodismo Interactivos	Obligatoria				6
Motores de Juegos	Motores de Juegos	Obligatoria				6
Redes y Sistemas Multijugador	Redes y Sistemas Multijugador	Obligatoria				6
Aplicaciones para Dispositivos Móviles	Aplicaciones para Dispositivos Móviles	Obligatoria			I	6
					<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

**Justificación**

La asignatura Aplicaciones para Dispositivos Móviles exigirá el equivalente a 2 créditos ECTS de lectura y escritura de material en inglés.

## CUARTO CURSO

### Primer semestre

<b>Materia</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Carácter</b>	<b>Compartir</b>	<b>Módulo</b>	<b>Estilo</b>	<b>ECTS</b>
Iniciativa Empresarial	Iniciativa Empresarial	Obligatoria	Grado en Ingeniería Informática Grado en Matemática Computacional		E	6
Modelos Audiovisuales Contemporáneos	Modelos Audiovisuales Contemporáneos	Obligatoria				6
Optativa 1	Optativa 1	Optativa				6
Optativa 2	Optativa 2	Optativa				6
Optativa 3	Optativa 3	Optativa				6
					<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

### Segundo semestre

<b>Materia</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Carácter</b>	<b>Compartir</b>	<b>Módulo</b>	<b>Estilo</b>	<b>ECTS</b>
Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales	Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales	Obligatoria				6
Prácticas Externas	Prácticas Externas	Prácticas externas				12
Trabajo Fin de Grado	Trabajo Fin de Grado	Trabajo fin de grado			I	12
					<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

### **Justificación**

El estudiante podrá elegir una de las asignaturas optativas (6 créditos) para que sea objeto de reconocimiento por actividades extraacadémicas o por asignaturas de programas de movilidad.

La asignatura Iniciativa Empresarial, siguiendo el documento de Estilo de la UJI, forma parte del ámbito del Humanitarismo.

La asignatura optativa de Localización de videojuegos exigirá el equivalente a 2 créditos ECTS de lectura, escritura y expresión oral en inglés.

La asignatura Proyecto fin de grado exigirá al estudiantado la lectura de material en inglés. La memoria y la presentación oral se realizarán también en inglés, lo que supone el equivalente a 4 créditos ECTS de docencia en inglés.

El total de créditos de docencia en inglés asciende a 14 ECTS (dos de los cuales son optativos), sin incluir los 6 créditos de la asignatura Inglés (Idioma Moderno) de primer curso. Además, dada la naturaleza del grado, la mayor parte de la bibliografía de todas las asignaturas será en inglés. De igual forma, se utilizarán versiones en inglés del software que se utilicen en prácticas.



## LISTADO DE OPTATIVIDAD

**Lista 1:**

<b>Materia</b>	<b>Asignatura</b>	<b>ECTS</b>
Técnicas de Interacción Avanzada	Técnicas de Interacción Avanzada	6
Aplicaciones Web	Aplicaciones Web	6
Aspectos Económicos y Legales de los Videojuegos	Aspectos Económicos y Legales de los Videojuegos	6
Técnicas de Producción y Realización Sonora	Técnicas de Producción y Realización Sonora	6
Localización de Videojuegos	Localización de Videojuegos	6
Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos	Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos	6

### Lista 3:

[illegible]

**Lista 2:**

[illegible]

**Lista 4:**

[illegible]

## TABLA RESUMEN DE CRÉDITOS ECTS DEL PLAN DE ESTUDIOS

### A) Créditos ECTS que debe cursar el estudiante para obtener el título:

	CRÉDITOS 1º		CRÉDITOS 2º		CRÉDITOS 3º		CRÉDITOS 4º		TOTAL ECTS	Número Materias	Número Asignaturas
	1er semestre	2º semestre	1er semestre	2º semestre	1er semestre	2º semestre	1er semestre	2º semestre			
FORMACIÓN BÁSICA	30	18	12						60	8	10
MATERIAS OBLIGATORIAS		12	18	30	30	30	12	6	138	18	23
MATERIAS OPTATIVAS							18		18	3	3
PRÁCTICAS EXTERNAS								12	12	1	1
TRABAJO FIN CARRERA								12	12	1	1
TOTAL ECTS	30	30	30	30	30	30	30	30	240	31	38

### B) Créditos ECTS ofertados en el plan de estudios

	CRÉDITOS 1º		CRÉDITOS 2º		CRÉDITOS 3º		CRÉDITOS 4º		TOTAL ECTS	Número Materias	Número Asignaturas
	1er semestre	2º semestre	1er semestre	2º semestre	1er semestre	2º semestre	1er semestre	2º semestre			
FORMACIÓN BÁSICA	30	18	12						60	8	10
MATERIAS OBLIGATORIAS		12	18	30	30	30	12	6	138	18	23
MATERIAS OPTATIVAS							36		36	6	6
PRÁCTICAS EXTERNAS								12	12	1	1
TRABAJO FIN CARRERA								12	12	1	1
TOTAL ECTS	30	30	30	30	30	30	48	30	258	34	41

### C) Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas en el primer año de implantación: 60