

## GRADO EN DESARROLLO DE APLICACIONES 3D INTERACTIVAS Y VIDEOJUEGOS (400)

Carga lectiva 240 créditos ECTS: (60 Básicos – 144 Obligatorios - 24 Optativos \* – 12 Trabajo Fin de Grado)

\*En la carga de optatividad se incluyen los 6 ECTS correspondientes a las prácticas de empresa, en el caso de que el alumno quiera cursarlas.

| código                 | asignatura  | ects | semestre |
|------------------------|---|------|----------|
| <b><u>1º CURSO</u></b> |   |      |          |
| 140000                 | PROGRAMACIÓN I (básica)   | 6    | primero  |
| 140001                 | MÉTODOS MATEMÁTICOS (básica)                                    | 6    | primero  |
| 140002                 | FUNDAMENTOS DE FÍSICA PARA SIMULACIÓN DIGITAL (básica)          | 6    | primero  |
| 140003                 | TÉCNICAS DE DIBUJO 2D Y 3D (básica)                             | 6    | primero  |
| 140004                 | MODELADO Y VISUALIZACIÓN 3D (básica)                            | 6    | primero  |
| 140005                 | PROGRAMACIÓN II (básica)  | 6    | segundo  |
| 140006                 | MATEMÁTICA DISCRETA Y LÓGICA (básica)                           | 6    | segundo  |
| 140007                 | FUNDAMENTOS GRÁFICOS Y GEOMÉTRICOS (básica)                     | 6    | segundo  |
| 140008                 | INTRODUCCIÓN A LOS MOTORES DE DESARROLLO (obligatoria)          | 6    | segundo  |
| 140009                 | HISTORIA DE LOS GRÁFICOS POR ORDENADOR (obligatoria)            | 6    | segundo  |
| <b><u>2º CURSO</u></b> |   |      |          |
| 140010                 | MÉTODOS ALGORÍTMICOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS (básica)            | 6    | primero  |
| 140011                 | TEORÍA Y FUNDAMENTOS DE LOS SISTEMAS INTERACTIVOS (obligatoria) | 6    | primero  |
| 140012                 | FUNDAMENTOS DE LOS SISTEMAS MECÁNICOS (obligatoria)             | 6    | primero  |
| 140013                 | DISEÑO Y MODELADO DE ENTORNOS 3D (obligatoria)                  | 6    | primero  |
| 140014                 | DISEÑO DE ARTE (obligatoria)                                    | 6    | primero  |
| 140015                 | BASES DE DATOS (básica)   | 6    | segundo  |
| 140016                 | DESARROLLO DE APLICACIONES INTERACTIVAS I (obligatoria)         | 6    | segundo  |
| 140018                 | MATERIALES, ILUMINACIÓN Y RENDER (obligatoria)                  | 6    | segundo  |
| 140019                 | NARRATIVA Y GUIONES (obligatoria)                               | 6    | segundo  |
| 140017                 | PROYECTO I (obligatoria)  | 6    | segundo  |
| <b><u>3º CURSO</u></b> |   |      |          |
| 140020                 | DESARROLLO DE APLICACIONES INTERACTIVAS II (obligatoria)        | 6    | primero  |
| 140021                 | SIMULACIÓN Y ANIMACIÓN DE MECANISMOS (obligatoria)              | 6    | primero  |
| 140022                 | REDES Y SISTEMAS MULTIUSUARIO (obligatoria)                     | 6    | primero  |
| 140023                 | SIMULACIÓN FÍSICA Y MOTORES DE FÍSICAS (obligatoria)            | 6    | primero  |
| 140024                 | DISEÑO DE PRODUCCIÓN (obligatoria)                              | 6    | primero  |
| 140025                 | TRABAJO CON PERSONAJES ANIMADOS (obligatoria)                   | 6    | segundo  |
| 140026                 | COMPONENTES SONOROS (obligatoria)                               | 6    | segundo  |
| 140017                 | DISEÑO DE INTERFACES (obligatoria)                              | 6    | segundo  |
| 140028                 | MODELADO FOTOGRAMÉTRICO (obligatoria)                           | 6    | segundo  |
| 140029                 | PROYECTO II (obligatoria)                                       | 6    | segundo  |
| <b><u>4º CURSO</u></b> |   |      |          |
| 140030                 | APLICACIONES MÓVILES (obligatoria)                              | 6    | primero  |
| 140031                 | APLICACIONES PARA LA WEB (obligatoria)                          | 6    | primero  |
| 140032                 | DOCUMENTACIÓN Y LOCALIZACIÓN DE CONTENIDOS (obligatoria)        | 6    | primero  |
| 140033                 | INICIATIVA EMPRENDEDORA Y MODELOS DE NEGOCIO (obligatoria)      | 6    | segundo  |
| 140034                 | TRABAJO FIN DE GRADO (TFG)                                      | 12   | segundo  |
| 140035                 | APLICACIONES DIDÁCTICAS (optativa)                              | 6    | primero  |
| 140036                 | AUTÓMATAS PROGRAMABLES E INDUSTRIA 4.0 (optativa)               | 6    | primero  |
| 140037                 | CAPTURA DE MOVIMIENTO (optativa)                                | 6    | primero  |
| 140038                 | LEGISLACIÓN (optativa)  | 6    | primero  |
| 140039                 | INTELIGENCIA ARTIFICIAL (optativa)                              | 6    | primero  |
| 140040                 | PARADIGMAS DE INTERACCIÓN (RV, RA, RX) (optativa)               | 6    | segundo  |
| 140041                 | MÉTODOS NUMÉRICOS (optativa)                                    | 6    | segundo  |
| 140042                 | BIG DATA (optativa)   | 6    | segundo  |
| 140043                 | SENSORES Y ACTUADORES (optativa)                                | 6    | segundo  |
| 140044                 | PRÁCTICAS DE EMPRESA (optativa)                                 | 6    | segundo  |
| 140045                 | USOS, PROCESOS Y EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS (optativa)          | 6    | primero  |

Asignaturas optativas: El estudiante deberá cursar 24 ECTS, a elegir entre las asignaturas ofertadas.