

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

4777 *Resolución de 2 de febrero de 2024, de la Universidad Euneiz, por la que se publica el plan de estudios de Graduado o Graduada en Arte para Videojuegos.*

De acuerdo con lo preceptuado en la normativa vigente y obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de UNIBASQ-Agencia de Calidad del Sistema Universitario Vasco, habiendo obtenido igualmente la preceptiva autorización de la Comunidad Autónoma Vasca, y habiendo sido declarado el carácter oficial del título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 17 de octubre de 2023 Y publicado en el «Boletín Oficial del Estado» en la Resolución de 19 de octubre de 2023, de la Secretaría General de Universidades, por el que se establece el carácter oficial de determinados títulos de Grado y su inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos, este Rectorado, una vez completado el proceso de establecimiento de la oficialidad y validez del título de Graduado o Graduada en Arte para Videojuegos por la Universidad Euneiz, ha resuelto hacer público el plan de estudios conducente a la obtención del indicado título oficial.

El plan de estudios a que se refiere la presente resolución quedará estructurado conforme figura en el anexo de la misma.

Vitoria-Gasteiz, 2 de febrero de 2024.–El Rector, Lluís Vicent Safont.

ANEXO

PLAN DE ESTUDIOS DEL TÍTULO DE GRADUADO O GRADUADA EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS POR LA UNIVERSIDAD EUNEIZ

Centro: Facultad de Nuevas Tecnologías Interactivas

Rama de conocimiento: Arte y Humanidades

Curso académico de implantación: 2023-2024

Estructura de las enseñanzas:

Asignaturas	Créditos
Básicas.	60
Optativas.	60
Obligatorios.	108
Prácticas Académicas Externas.	0
Trabajo de Fin de Grado.	12

Resumen del plan de estudios:

Materias	Carácter	Asignatura	Créditos	Curso	Semestre
Materia 1: Básica (60 créditos).	B	Dibujo tradicional.	6	1.º	S1
	B	Arte conceptual I.	6	1.º	S1
	B	Historia del arte y de los videojuegos.	6	1.º	S1
	B	Creatividad.	6	1.º	S1
	B	Diseño gráfico.	6	1.º	S1
	B	Fundamentos de animación.	6	1.º	S2
	B	Psicología.	6	1.º	S2
	B	Arte conceptual II.	6	2.º	S3
	B	Motores de videojuegos.	6	2.º	S3
Materia 2: Arte Digital (48 créditos).	B	Lenguaje y narrativa audiovisual.	6	2.º	S4
	OB	Fundamentos del modelado 3D.	6	1.º	S2
	OB	Anatomía y modelado orgánico.	6	2.º	S3
	OB	Modelado 3D I.	6	2.º	S4
	OB	Modelado 3D II.	6	3.º	S5
	OB	Iluminación y render.	6	2.º	S4
	OB	Dirección artística.	6	3.º	S5
Materia 3: Animación (24 créditos).	OB	Texturización avanzada.	6	3.º	S6
	OB	Diseño y arte para entornos y niveles.	6	3.º	S6
	OB	Animación 2D Digital.	6	2.º	S3
	OB	Animación 3D I.	6	2.º	S3
Materia 4: Diseño de Experiencias de Entretenimiento (12 créditos).	OB	Animación 3D II.	6	3.º	S5
	OB	Efectos Visuales.	6	3.º	S6
Materia 5: Proyectos y Gestión Digital (24 créditos).	OB	Diseño de juegos.	6	1.º	S2
	OB	Diseño de interfaces.	6	3. ^a	S6
Materia 5: Proyectos y Gestión Digital (24 créditos).	OB	Proyecto I.	6	1.º	S2
	OB	Proyecto II.	6	2.º	S4
	OB	Proyecto III.	12	3.º	A

Materias	Carácter	Asignatura	Créditos	Curso	Semestre
Materia 6: Mención en Diseño de Sonido (48 créditos).	OPT	Narrativa y lenguaje sonoro.	6	3. ^a	S5
	OPT	Tecnología audiovisual.	6	3. ^a	S6
	OPT	Diseño de sonido I.	6	4. ^o	S7
	OPT	Diseño de sonido II.	6	4. ^o	S7
	OPT	Diseño sonoro para medios interactivos.	6	4. ^o	S7
	OPT	Audio inmersivo.	6	4. ^o	S7
	OPT	Proyecto multimedia interactivo.	6	4. ^o	S8
	OPT	Tecnología de videojuegos.	6	4. ^o	S8
Materia 7: Mención en Multimedia (48 créditos).	OPT	Producción multimedia.	6	3. ^o	S5
	OPT	Tecnología y gráficos.	6	3. ^a	S6
	OPT	Programación transmedia.	6	4. ^o	S7
	OPT	Contenido digital.	6	4. ^o	S7
	OPT	Música y multimedia.	6	4. ^o	S7
	OPT	Tecnologías inmersivas.	6	4. ^o	S7
	OPT	Experiencia de usuario/a.	6	4. ^o	S8
	OPT	Proyecto transmedia.	6	4. ^o	S8
Materia 8: Prácticas Académicas Externas (12 créditos).	OPT	Prácticas académicas externas*.	6	4. ^o	S8
	OPT	Prácticas académicas externas*.	6	4. ^o	S8
Materia 9: Trabajo de Fin Grado (12 créditos).	TFG	Trabajo de fin de grado.	12	4. ^o	A

* El estudiante podrá escoger 12 créditos optativos entre: 12 créditos ECTS de prácticas académicas externas, 6 créditos ECTS de prácticas académicas externas y 6 créditos ECTS optativos entre las asignaturas optativas ofrecidas en las menciones y no cursadas o 12 créditos ECTS optativos entre las asignaturas ofrecidas en las menciones y no cursadas.

Observaciones:

El estudiante escogerá las asignaturas optativas a cursar de la oferta aprobada por la Universidad.

La Universidad establecerá los mecanismos oportunos para garantizar a los estudiantes en el plan de estudios el reconocimiento de créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.