



DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS

- Información general con la distribución de créditos en función del tipo de materia y nº de créditos de las asignaturas:

PRIMER CURSO (1 SEM Y 2 SEM)					
ASIGNATURA	CAR.	SEM	CRD	MÓDULO	MATERIA
HISTORIA DEL JUEGO	OB	1 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	HISTORIA
FUNDAMENTOS DE LA ESTÉTICA DIGITAL DE VIDEOJUEGOS	FB	1 SEM	6	PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS	FB	1 y 2 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	ANTROPOLOGÍA
FUENTES LITERARIAS Y AUDIOVISUALES EN VIDEOJUEGOS	FB	1 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN EN COMUNIDADES VIRTUALES	FB	1 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN BÁSICA EN VIDEOJUEGOS	OB	2 SEM	6	CONOCIMIENTO DE SISTEMAS JUGABLES Y PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGO	BASES DE CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO
HABILIDADES Y COMPETENCIAS PARA EL LIDERAZGO	OB	1 y 2 SEM	6	PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
BASES FILOSÓFICAS DE LA FANTASÍA Y DE LA CIENCIA FICCIÓN	FB	2 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	ANTROPOLOGÍA
INTRODUCCIÓN A LA IMAGEN DIGITAL	OB	2 SEM	3	PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
REPRESENTACIÓN CONCEPTUAL	OB	2 SEM	3	PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
TECNICAS DE PENSAMIENTO CREATIVO I	OB	2 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN
TOTAL ECTS			60		

SEGUNDO CURSO (3 SEM Y 4 SEM)					
ASIGNATURA	CAR.	SEM	CRD	MÓDULO	MATERIA
TEORÍA DEL VIDEOJUEGO	FB	3 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN
PROBABILIDAD Y LÓGICA APLICADA	OB	3 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	ESTADÍSTICA
ANIMACIÓN INTERACTIVA	OB	3 SEM	6	PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
NARRACIÓN EN VIDEOJUEGOS I	FB	3 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN
ANTROPOLOGÍA FUNDAMENTAL	FB	3 y 4 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	ANTROPOLOGÍA
RESPONSABILIDAD SOCIAL	FB	3 y 4 SEM	6	ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL VIDEOJUEGO	EMPRESA
USO Y MANEJO DE EDITORES Y MOTORES GRÁFICOS	OB	4 SEM	6	CONOCIMIENTO DE SISTEMAS JUGABLES Y PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGO	BASES DE CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO
INTRODUCCIÓN AL DISEÑO 3D	OB	4 SEM	6	PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
PROPIEDAD INTELECTUAL Y DERECHOS DE AUTOR	FB	4 SEM	6	ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL VIDEOJUEGO	DERECHO
TÉCNICAS DE PENSAMIENTO CREATIVO II	OB	4 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN
TOTAL ECTS			60		

TERCER CURSO (5 SEM Y 6 SEM)					
ASIGNATURA	CAR.	SEM	CRD	MÓDULO	MATERIA
PLANIFICACIÓN DE INTELIGENCIA SIMULADA PARA PERSONAJES NO JUGADORES	OB	5 SEM	6	CONOCIMIENTO DE SISTEMAS JUGABLES Y PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGO	BASES DE CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO
INFOGRAFIA	OB	5 SEM	6	PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
EMPRENDIMIENTO Y PROMOCIÓN DEL OCIO INTERACTIVO	OB	5 SEM	6	ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGO	EMPRESA
HISTORIA DE OCCIDENTE	OB	5 y 6 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	HISTORIA
NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS	OB	5 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN
SOCIOLOGÍA Y MERCADO DEL VIDEOJUEGO EN EL MUNDO	OB	6 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COCIOLOGÍA
ÉTICA Y USO RESPONSABLE DEL VIDEOJUEGO	OB	5 y 6 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	ANTROPOLOGÍA
CREACIÓN DE ENTORNOS Y AVATARES	OB	6 SEM	6	PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
OPTATIVA I	OP	6 SEM	6		
OPTATIVA II	OP	6 SEM	6		
TOTAL ECTS			60		

CUARTO CURSO (7 SEM Y 8 SEM)					
ASIGNATURA	CAR.	SEM	CRD	MÓDULO	MATERIA
NARRACIÓN LINEAL Y MONTAJE	OB	7 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN
DIRECCIÓN DE PROYECTOS	OB	7 SEM	3	ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL VIDEOJUEGO	EMPRESA
SONIDO DIGITAL	OB	7 SEM	3	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN
INTRODUCCIÓN A LA TEOLOGÍA FUNDAMENTAL: EL HOMBRE Y LA CUESTIÓN DE DIOS	OB	7 y 8 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	ANTROPOLOGÍA
GAMIFICACIÓN Y USO DEL VIDEOJUEGO EN ENTORNOS EMPRESARIALES	OB	7 SEM	6	ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL VIDEOJUEGO	EMPRESA
CREACIÓN DE PROTOTIPOS Y PRESENTACIONES COMERCIALES	OB	8 SEM	6	ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL VIDEOJUEGO	EMPRESA
PRÁCTICAS EXTERNAS	P. EXT	7 y 8 SEM	6	TRABAJO FIN DE GRADO Y PRÁCTICAS EXTERNAS	PRÁCTICAS EXTERNAS
TRABAJO DE FIN DE GRADO	TFG	7 y 8 SEM	12	TRABAJO FIN DE GRADO Y PRÁCTICAS EXTERNAS	TRABAJO FIN DE GRADO
OPTATIVA III	OP	8 SEM	6		
OPTATIVA IV	OP	8 SEM	6		
TOTAL ECTS			60		

RELACIÓN DE ASIGNATURAS OPTATIVAS

TERCER CURSO					
ASIGNATURA	CAR.	SEM	CRD	MÓDULO	MATERIA
INFOGRAFÍA 3D I	OP	6 SEM	6	PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
FUENTES DOCUMENTALES	OP	6 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	HISTORIA
CONSTRUCCIÓN NARRATIVA DE SAGAS EN VIDEOJUEGOS	OP	6 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN
TEORÍA DE JUEGOS DESLOCALIZADOS Y MULTIJUGADOR	OP	6 SEM	6	CONOCIMIENTO DE SISTEMAS JUGALES Y PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGO	BASES DE CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO
DIDÁCTICA DEL JUEGO	OP	6 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	EDUCACIÓN
EL VIDEOJUEGO Y LA MUJER	OP	6 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN

CUARTO CURSO					
ASIGNATURA	CAR.	SEM	CRD	MÓDULO	MATERIA
INFOGRAFIA 3D II	OP	8 SEM	6	PROCESOS DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN DIGITAL	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
RECORRIDOS MUSEOLÓGICOS E INSTALACIONES INTERACIVAS	OP	8 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	COMUNICACIÓN
PLANIFICACIÓN DE APLICACIONES DEL VIDEOJUEGO EN EL CAMPO DE LA SALUD	OP	8 SEM	6	CONOCIMIENTO DE SISTEMAS JUGALES Y PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGO	BASES DE CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO
DISEÑO DE JUEGOS EN RED Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	OP	8 SEM	6	CONOCIMIENTO DE SISTEMAS JUGALES Y PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGO	BASES DE CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO
SERIUOS GAMES	OP	8 SEM	6	BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	EDUCACIÓN
ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS	OP	8 SEM	6	ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS	ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS