

PLAN DE ESTUDIOS  
GRADO EN **CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS**  
+ TÍTULO PROPIO DE EXPERTO EN TECHNICAL ARTIST

**PRIMER CURSO**

ASIGNATURA

- Historia del Juego
- Fundamentos de la Estética Digital de Videojuegos
- Introducción a los Estudios Universitarios
- Fuentes Literarias y Audiovisuales en Videojuegos
- Comunicación en Comunidades Virtuales
- Fundamentos de la Programación Básica en Videojuegos
- Habilidades y Competencias para el Liderazgo
- Bases Filosóficas de la Fantasía y de la Ciencia Ficción
- Introducción a la Imagen Digital
- Representación Conceptual
- Técnicas de Pensamiento Creativo I

**TERCER CURSO**

ASIGNATURA

- Planificación de Inteligencia Simulada para Personajes No Jugadores
- Infografía
- Emprendimiento y Promoción del Ocio Interactivo en Historia de Occidente
- Narración en Videojuegos II
- Sociología y Mercado del Videojuego en el Mundo
- Ética y Uso Responsable del Videojuego
- Creación de Entornos y Avatares
- Optativa I
- Optativa II

**RELACIÓN DE OPTATIVAS EN 3º CURSO**

ASIGNATURA

- Infografía 3D I
- Fuentes Documentales
- Construcción Narrativa de Sagas en Videojuegos
- Teoría de Juegos Deslocalizados y Multijugador
- Didáctica del Juego
- El Videojuego y la Mujer

**TÍTULO PROPIO DE EXPERTO EN TECHNICAL ARTIST**

**PRIMER CURSO**

- Introducción al Modelado, Concep y Animación 2D
- Testeo y Equilibrado de Juegos
- Scripting y Lenguajes de Programación

**TERCER CURSO**

- Animación 3D
- Iluminación y Renderizado

**SEGUNDO CURSO**

ASIGNATURA

- Teoría del Videojuego
- Probabilidad y Lógica Aplicada
- Animación Interactiva
- Narración en Videojuegos I
- Antropología Fundamental
- Responsabilidad Social
- Uso y Manejo de Editores y Motores Gráficos
- Introducción al Diseño 3D
- Propiedad Intelectual y Derechos de Autor
- Técnicas de Pensamiento Creativo II

**CUARTO CURSO**

ASIGNATURA

- Narración Lineal y Montaje
- Dirección de Proyectos
- Sonido Digital
- Introducción a la Teología Fundamental: el Hombre y la Cuestión de Dios
- Gamificación y Uso del Videojuego en Entornos Empresariales
- Creación de Prototipos y Presentaciones Comerciales
- Prácticas Externas
- Trabajo Fin de Grado
- Optativa III
- Optativa IV

**RELACIÓN DE OPTATIVAS EN 4º CURSO**

ASIGNATURA

- Infografía 3D II
- Recorridos Museológicos e Instalaciones Interactivas
- Planificación de Aplicaciones del Videojuego en el Campo de la Salud
- Diseño de Juegos en Red y Sistemas Multijugador
- Games
- Actividades Formativas Complementarias I
- Actividades Formativas Complementarias II

**SEGUNDO CURSO**

- Modelado 3D y Rigging
- Motores Gráficos Avanzado
- Procedural

**CUARTO CURSO**

- Aplicaciones Interactivas
- Efectos Especiales
- Proyecto Final
- Presentación y Comunicación de Proyectos

Reservados todos los derechos. Este documento no tiene carácter contractual.



GRADO EN  
**CREACIÓN Y NARRACIÓN  
DE VIDEOJUEGOS**

+ TÍTULO PROPIO DE EXPERTO EN TECHNICAL ARTIST



## ■ ¿POR QUÉ UN GRADO UNIVERSITARIO DE CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS?

El sector del videojuego es una industria estratégica en la economía digital. Cifras de facturación superiores al cine y la música juntas, crecimiento del mercado laboral y más de 21 millones de jugadores en España nos indican que estamos ante un fenómeno de masas y un elemento clave en la cultura digital en el mundo.

Por ello, es necesaria la formación de personas capaces de liderar la producción y creación de los contenidos a través del videojuego. Expertos del potencial de este apasionante medio para conectar y generar experiencias únicas con los usuarios.

## ■ UNA FORMACIÓN OFICIAL APASIONANTE

El videojuego es vanguardia en lo tecnológico, lo estético, lo social y una nueva manera de contar historias con fines de entretenimiento, y también con otras finalidades educativas, sanitarias y empresariales.

Como medio de narración digital, el Grado forma parte de la Facultad de Comunicación, una de las mayores comunidades de comunicadores universitarias de España.

## ■ NUESTRA VISIÓN

El Grado abarca una visión global de todos los elementos que intervienen en la construcción del videojuego. Solo con una mirada integrada del conjunto es posible desempeñar de forma competente y competitiva la producción y creación de las narraciones digitales.

Los cinco ejes principales de nuestra formación son:

- **Diseño narrativo y game design:** dominio de los lenguajes empleados para la creación de historias y guiones
- **Dirección creativa:** lidera y emprende proyectos trascendentes e innovadores
- **Arte digital:** aprendizaje del arte en los videojuegos
- **Programación:** engranaje de los elementos del videojuego
- **Emprendimiento:** conocimiento de principio a fin de la creación de los videojuegos para emprender ideas e integrarse en las empresas del sector

## ✓ INSTALACIONES

Contamos con laboratorios de desarrollo de videojuegos; sistemas de captura de movimiento; dispositivos móviles y de realidad virtual; laboratorios IMAC; laboratorios Wacom; 4 platós de TV; y una productora audiovisual que emite un programa semanal de videojuegos.

## ✓ PROFESORES

Porque contamos con grandes profesores que ejercen de manera profesional en las mejores empresas del sector.

## ✓ PRÁCTICAS

Los alumnos realizarán prácticas obligatorias en el último curso en empresas del sector y realizarán un Trabajo de Fin de Grado donde tendrán la oportunidad de producir, crear y diseñar un videojuego comercial. A lo largo del Grado los alumnos tendrán la oportunidad de participar en actividades temáticas, talleres prácticos, encuentros con empresas, viajes y visitas que les ayudarán a completar su formación académica.

## ✓ TÍTULO PROPIO

Cursarás un Título de Experto en Technical Artist, un rol de creciente demanda tanto para las grandes compañías como para las empresas emergentes. Parte de la docencia de este título se imparte en inglés.

## ✓ BECAS

Adaptamos nuestros costes: amplio abanico de becas y ayudas para facilitar los pagos.

## ■ CONVENIOS INTERNACIONALES



- Hallym University (Corea del Sur)
- University of the Incarnate Word (EE.UU)
- Universidad Anáhuac (México)
- Universidad de Monterrey (México)
- South- Eastern Finland University of Applied (Finlandia)
- Uppsala University, (Suecia)

- Bahcesehir University, (Estambul, Turquía)
- Autograft (Francia)
- Ecole Aries (Francia)
- Budapest Metropolitan University (Hungría)
- NHL University of Applied Sciences (Países Bajos)
- Instituto Politécnico de Leiria (Portugal)