

I. COMUNIDAD DE MADRID

C) Otras Disposiciones

Universidad Rey Juan Carlos

- 31** *RESOLUCIÓN de 9 de abril de 2026, de la Universidad Rey Juan Carlos, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de la Fundación madrid+d y declarado el carácter oficial del Título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 26 de septiembre de 2014 (publicado en el “Boletín Oficial del Estado” de 18 de octubre de 2014, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 2 de octubre de 2014). Modificado el plan de estudios, con informe favorable de la Fundación madri+d, de 26 de marzo de 2026, este Rectorado, de conformidad en lo dispuesto en el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, reformada por la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril, ha resuelto publicar la modificación del plan de estudios conducente a la obtención del Título de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

El plan de estudios (4. Planificación de las enseñanzas, según con lo dispuesto en los artículos 27, 30 y 32 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre) quedará estructurado conforme al Anexo de la presente Resolución.

Móstoles, a 9 de abril de 2026.—El Rector, Abraham Duarte Muñoz.

ANEXO

4.1 ESTRUCTURA DE LAS ENSEÑANZAS

TABLA 1.1: RESUMEN DE LAS MATERIAS Y DISTRIBUCIÓN EN CRÉDITOS ECTS

TIPO DE MATERIA	CRÉDITOS
Formación básica	60
Obligatorios	120
Optativos	36
Prácticas Académicas Externas	12
Trabajo fin de Grado	12
CRÉDITOS TOTALES	240

ITINERARIO FORMATIVO DE LA ENSEÑANZA

CURSO 1º				
SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CARÁCTER	CRÉDITOS
1	Programación	Programación I	FB	6
1	Matemáticas y estadística	Matemática discreta y álgebra	FB	6
1	Diseño artístico	Ilustración digital para videojuegos	OB	6
1	Diseño de videojuegos	Fundamentos del diseño y la jugabilidad	OB	6
1	Interdisciplinar	Sostenibilidad y compromiso social (ODS)	FB	6
2	Programación	Programación II	FB	6
2	Desarrollo de juegos	Motores de videojuegos	OB	6
2	Matemáticas y estadística	Cálculo	FB	6
2	Diseño técnico	Diseño digital 3d	OB	6
2	Ingeniería de software y empresa	Ingeniería de software para videojuegos	OB	6

CURSO 2º				
SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CARÁCTER	CRÉDITOS
1	Programación	Estructuras de datos	FB	6
1	Matemáticas y estadística	Estadística	FB	6
1	Física	Física para videojuegos	OB	6
1	Diseño de videojuegos	Juego y narración	OB	6
1	Diseño artístico	Concept art de personajes y escenarios	OB	3
Anual	Idioma moderno	Idioma moderno	FB	6
2	Programación	Programación avanzada para videojuegos	OB	3
2	Matemáticas y estadística	Geometría para videojuegos	OB	6
2	Arquitectura de computadores	Arquitectura de computadores	FB	6
2	Ingeniería de software y empresa	Emprendimiento y videojuegos	OB	3
2	Programación	Bases de datos	FB	6
2	Diseño técnico	Diseño de sonido en videojuegos	OB	3

CURSO 3º				
SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CARÁCTER	CRÉDITOS
1	Inteligencia artificial	Desarrollo de inteligencia artificial para videojuegos	OB	6
1	Informática gráfica	Informática gráfica	OB	6
1	Ingeniería de software y empresa	Interacción persona-máquina y usabilidad	OB	6
1		Optativa 1	OP	6
1		Optativa 2	OP	6
2	Programación	Concurrencia y entornos multijugador	OB	6
2	Arquitectura de computadores	Procesadores gráficos avanzados	OB	6
2	Ingeniería de software y empresa	Gestión y dirección de proyectos	OB	6
2	Diseño técnico	Animación 3D	OB	6
2	Diseño de videojuegos	Lenguaje audiovisual y guion	OB	6

CURSO 4º				
SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CARÁCTER	CRÉDITOS
1	Desarrollo de juegos	Desarrollo de juegos	OB	6
1		Optativa 3	OP	6
1		Optativa 4	OP	6
1		Optativa 5	OP	6
1		Optativa 6	OP	6
Anual	Trabajo fin de grado	Trabajo fin de grado	TFG	12
Anual	Prácticas académicas externas	Prácticas académicas externas	PAE	12
2	Reconocimiento académico de créditos	Reconocimiento académico de créditos	OB	6

OPTATIVAS

OPTATIVAS MENCIÓN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS				
CURSO	SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CRÉDITOS
3	1	Programación	Algoritmos para juegos	6
3	1	Desarrollo de juegos	Realidad virtual	6
4	1	Desarrollo de juegos	Juegos para dispositivos móviles	6
4	1	Inteligencia artificial	Inteligencia artificial para desarrolladores	6
4	1	Informática gráfica	Simulación y programación de efectos visuales	6
4	1	Programación	Programación orientada a altas prestaciones	6

OPTATIVAS MENCIÓN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS				
CURSO	SEMESTRE	MATERIA	ASIGNATURA	CRÉDITOS
3	1	Diseño de videojuegos	Diseño de niveles	6
3	1	Diseño técnico	Texturizado e iluminación 3d	6
4	1	Diseño artístico	Concept art avanzado	6
4	1	Diseño artístico	Arte final	6
4	1	Diseño técnico	Efectos visuales para videojuegos	6
4	1	Diseño de videojuegos	Diseño de géneros e interfaces	6

Más información sobre el plan de estudios en la web de la Universidad Rey Juan Carlos www.urjc.es

(03/8.014/26)

