

# Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Con **grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos** te formarás como profesional capacitado para conceptualizar, diseñar y programar videojuegos y contenidos dirigidos al mundo digital interactivo, aptos para difundirse en diferentes plataformas y dispositivos móviles. El plan de estudios se ha diseñado para que adquieras las competencias multidisciplinares que intervienen en la creación de videojuegos y materiales interactivos, con una sólida base científica en las tecnologías implicadas, la programación con múltiples plataformas, el diseño artístico y gráfico, el modelado y la animación en 2D y 3D. Al terminar el grado, habrás desarrollado diferentes proyectos de videojuego de forma individual y en grupo, adquirirás un amplio conocimiento de la industria y conocerás las claves de la emprendeduría, así como los sistemas de financiación y monetización propios del sector, a partir de la participación activa de las diferentes empresas que participan.

## DATOS GENERALES

### Duración

4 años

### Carga lectiva

240 créditos ECTS (incluido el trabajo de fin de grado). Un crédito equivale a 25-30 horas de trabajo.

### Tipos de docencia

Presencial

### Nota de corte del curso 2021-2022

7,170

### Idiomas

Consulta el idioma de impartición de cada asignatura en la guía docente dentro del plan de estudios y a los horarios de los grupos.

Información sobre el [uso de lenguas en el aula y los derechos lingüísticos de los estudiantes](#).

### Precios y becas

6360 € (por año académico)

[Consulta el porcentaje de minoración en función de la renta \(becas y modalidades de pago\)](#).

### Lugar de impartición

[Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia \(CITM\)](#)

### Título oficial

[Inscrito en el registro del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte](#)

## ACCESO

### Plazas nuevo ingreso

40

### Plazas cambio de estudios

2

### Código de preinscripción

31074

### Nota de corte del curso 2021-2022

**Ponderaciones PAU**

[Tabla de ponderaciones de las materias para la fase específica](#)

**Cómo acceder**

[Todas las vías de acceso, preinscripción y matrícula.](#)

**Convalidaciones de CFGS**

[Convalidaciones de CFGS](#)

**Legalización de documentos**

Los documentos expedidos por estados no miembros de la Unión Europea ni firmantes del Acuerdo sobre el espacio económico europeo tienen que estar [legalizados por vía diplomática o con correspondiente apostilla](#).

**SALIDAS PROFESIONALES****Salidas profesionales**

- Experto/a en desarrollo de videojuegos.
- Experto/a en programación de aplicaciones gráficas interactivas en tiempo real.
- Programador/a de apps.
- Diseñador/a de videojuegos.
- Productor/a de videojuegos.
- Artista técnico/a.
- Diseñador/a 3D.
- Animador/a 2D y 3D para videojuegos y contenidos digitales.
- Analista de datos de videojuegos.
- Control de calidad, ensayo y balanceo.
- Consultor en ludificación.

**ORGANIZACIÓN ACADÉMICA: NORMATIVAS, CALENDARIOS****Calendario académico**

[Calendario académico de los estudios universitarios de la UPC](#)

**Normativas académicas**

[Normativa académica de los estudios de grado de la UPC](#)

**Acreditación y reconocimiento de idiomas**

Los estudiantes de grado deben acreditar la competencia en una tercera lengua para obtener el título de grado.  
[Certifica tu nivel de idiomas.](#)

Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia (CITM)

**PLAN DE ESTUDIOS**

| Asignaturas                        | créditos ECTS | Tipo        |
|------------------------------------|---------------|-------------|
| <b>PRIMER CURSO</b>                |               |             |
| Arquitectura y Sistemas Operativos | 6             | Obligatoria |
| Arte Conceptual                    | 6             | Obligatoria |
| Física                             | 6             | Obligatoria |
| Fundamentos del Diseño             | 6             | Obligatoria |

| <b>Asignaturas</b>                    | <b>créditos ECTS</b> | <b>Tipo</b> |
|---------------------------------------|----------------------|-------------|
| Industria de los Videojuegos          | 6                    | Obligatoria |
| Matemáticas                           | 6                    | Obligatoria |
| Modelado 3D                           | 6                    | Obligatoria |
| Programación I                        | 6                    | Obligatoria |
| Programación II                       | 6                    | Obligatoria |
| Proyecto I                            | 6                    | Obligatoria |
| <b>SEGUNDO CURSO</b>                  |                      |             |
| Animación 2D                          | 6                    | Obligatoria |
| Desarrollo de Videojuegos             | 6                    | Obligatoria |
| Diseño de Videojuegos I               | 6                    | Obligatoria |
| Empresa                               | 6                    | Obligatoria |
| Escenarios 3D                         | 6                    | Obligatoria |
| Física II                             | 6                    | Obligatoria |
| Interacción y Diseño de Interfaces    | 6                    | Obligatoria |
| Matemáticas II                        | 6                    | Obligatoria |
| Narrativa Audiovisual                 | 6                    | Obligatoria |
| Proyecto II                           | 6                    | Obligatoria |
| <b>TERCER CURSO</b>                   |                      |             |
| Animación 3D                          | 6                    | Obligatoria |
| Audio Digital                         | 6                    | Obligatoria |
| Diseño de Videojuegos II              | 6                    | Obligatoria |
| Dispositivos Móviles                  | 6                    | Obligatoria |
| Distribución Digital y Marketing      | 6                    | Obligatoria |
| Gamificación                          | 6                    | Obligatoria |
| Inteligencia Artificial               | 6                    | Obligatoria |
| Motores de Videojuegos                | 6                    | Obligatoria |
| Proyecto III                          | 6                    | Obligatoria |
| Realidad Aumentada                    | 6                    | Obligatoria |
| <b>CUARTO CURSO</b>                   |                      |             |
| Análisis de Datos                     | 6                    | Obligatoria |
| Animación y Stop Motion               | 6                    | Optativa    |
| Arte Generativo con Processing        | 6                    | Optativa    |
| Comunicación y Liderazgo              | 6                    | Obligatoria |
| Diseño de Juegos Serios               | 6                    | Optativa    |
| Diseño de Niveles                     | 6                    | Optativa    |
| Emprededuría y Innovación Tecnológica | 6                    | Optativa    |
| Financiación y Modelos de Negocio     | 6                    | Obligatoria |
| Fundamentos, Diseño y Edición Sonora  | 6                    | Optativa    |

| <b>Asignaturas</b>                | <b>créditos ECTS</b> | <b>Tipo</b> |
|-----------------------------------|----------------------|-------------|
| Gestión de Comunidades Virtuales  | 6                    | Optativa    |
| Laboratorio de Creación           | 6                    | Optativa    |
| Laboratorio de Creatividad 360    | 6                    | Optativa    |
| Modelado y Animación 3D Avanzada  | 6                    | Optativa    |
| Narrativa en Tiempo Real          | 6                    | Optativa    |
| Postproducción y Efectos Visuales | 6                    | Optativa    |
| Prácticas Externas en Empresa     | 12                   | Optativa    |
| Producción Transmedia             | 6                    | Optativa    |
| Programación Gráfica Avanzada     | 6                    | Optativa    |
| Redes y Juegos Online             | 6                    | Obligatoria |
| Visualización de Datos            | 6                    | Optativa    |
| Trabajo de Fin de Grado           | 12                   | Proyecto    |