

EXPERTO EN DISEÑO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS (2018-19)

Código: 9182	Fecha de aprobación: 26/06/2014	Precio: 90 Créditos en 1ª matrícula
Créditos: 20	Título: Estudio Propio (ECTS)	

RAMA

Sin definir

PLAN

EXPERTO EN DISEÑO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

TIPO DE ENSEÑANZA

Sin definir

CENTROS DONDE SE IMPARTE

Centro de Formación Permanente

ESTUDIO IMPARTIDO CONJUNTAMENTE CON

Solo se imparte en esta universidad

FECHAS DE EXAMEN

[Acceda al listado de fechas de examen para esta titulación.](#)

PLAN DE ESTUDIOS OFERTADO EN EL CURSO 2018-19

Leyenda: No ofertada Sin docencia

ÚNICO

OBLIGATORIAS 15 créditos

Curso	Título	Créditos	Asignatura
1	OBLIGATORIAS	2	77860 - MODELADO DE PERSONAJES Y ESCENARIOS
1	OBLIGATORIAS	3	77861 - DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
1	OBLIGATORIAS	3	77862 - DIRECCION DE ARTE, DISEÑO GRÁFICO Y ANIMACIÓN
1	OBLIGATORIAS	1	77863 - PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS
1	OBLIGATORIAS	1	77864 - LA BANDA SONORA DEL VIDEOJUEGO
1	OBLIGATORIAS	5	77865 - PROYECTO DE UN VIDEOJUEGO

OPTATIVAS 5 créditos

Curso	Título	Créditos	Asignatura
1	OPTATIVAS	5	77859 - MOTORES PARA VIDEOJUEGOS
1	OPTATIVAS	5	78736 - CONCEPT ART Y MODELAJE AVANZADO

Superado este bloque se obtiene
EXPERTO EN DISEÑO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Capacitación profesional para la creación de videojuegos, incluyendo su concepción, diseño, desarrollo y distribución.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES

- CG1:Capacidad de organización y planificación.
- CG2:Capacidad para trabajar en equipos interdisciplinarios.
- CG3:Capacidad de razonamiento crítico.
- CG4:Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG5:Capacidad para imaginar nuevos productos y servicios en el ámbito de la profesión.
- CG6:Tener dotes de liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE1:Conocer las herramientas y los métodos necesarios para la elaboración profesional de videojuegos desde estos cuatro ámbitos: diseño, programación, arte y gestión de proyectos.
- CE2:Conocer la industria del videojuego, los tipos de videojuegos y las características que definen cada grupo.
- CE3:Entender la relación del videojuego con otras formas de comunicación publicitaria así como con las fuentes de las que se nutre: cine, televisión, y novela.
- CE4:Aprender las técnicas de guionización, estructura, diseño gráfico, concept art y bandas sonoras que componen los aspectos narrativos y comunicativos de un videojuego.
- CE5:Capacitar profesionalmente para el desarrollo de videojuegos que permita la incorporación de los egresados en las empresas del sector o incluso la creación de empresas que desarrollen este tipo de productos.
- CE6:Ser capaz de crear videojuegos publicitarios y utilizar el videojuego como nuevo soporte publicitario.
- CE7:Conocer los componentes básicos de un juego y las características de las plataformas para las que se desarrollan, para así ser capaces de diseñar juegos que se adapten de forma correcta a cada dispositivo.
- CE8:Ser capaz de modelar y animar personajes y escenarios, conociendo las particularidades y las técnicas que habitualmente se emplean en cada uno de estos elementos.
- CE9:Conocer las características y servicios que ofrecen diferentes motores gráficos, físicos y de inteligencia artificial, y saber utilizarlos para la creación de un videojuego.

El Experto en Diseño y Creación de Videojuegos consta de 20 créditos ECTS distribuidos de la siguiente forma:

Tipo de asignaturas	Créditos
Obligatorias (OB)	15
Optativas (OP)	0
Trabajo Final (OB)	5
TOTAL CRÉDITOS	20

Cada crédito ECTS computa 25 horas de carga de trabajo del estudiante.

En el apartado "Plan de estudios" del menú lateral se puede consultar la información sobre cada una de las asignaturas que integran el plan de estudios.

Tras superar el total de créditos se obtiene el título propio de **EXPERTO EN DISEÑO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS**

- [Requisitos de acceso](#)
- [Dirigido a](#)
- [Criterios de admisión](#)
- [Preinscripción y matriculación](#)
- [Tasas](#)

REQUISITOS DE ACCESO

Con carácter general, para acceder a las enseñanzas conducentes a la obtención del título propio de Experto se requiere:

- Estar en posesión de un título oficial de Educación Superior (Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico, Licenciado, Ingeniero, Arquitecto, Grado, Máster, Doctor)
- También podrán acceder quienes estén cursando un título oficial de educación superior y le resten menos de 18 créditos para su obtención.
- Cumplir los requisitos de acceso a estudios universitarios oficiales en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).
- A este título de Experto también se podrá acceder mediante una prueba especial de acceso para alumnado con experiencia profesional. Para más información sobre esta prueba se debe consultar con los organizadores del estudio (ver apartado "+info").

DIRIGIDO A

Dirigido preferentemente a titulados/as o alumnos de segundo ciclo en Ingeniería Informática, Ingeniería Técnica en Informática (Sistemas y Gestión) y Publicidad y RR.PP, Ingeniería de las Telecomunicaciones (Imagen y Sonido), Comunicación Audiovisual, Periodismo y Bellas Artes.

CRITERIOS DE ADMISIÓN

1. Titulados en Ingeniería Informática, Multimedia, Telecomunicaciones, Publicidad y Relaciones Públicas, Bellas Artes y Comunicación Audiovisual.
2. Alumnos de segundo ciclo de Ingeniería Informática o Licenciatura en Publicidad y Relaciones Públicas. Titulados en Ingeniería Técnica en Informática de Gestión o de Sistemas y de Ingeniería Técnica en Telecomunicaciones.
3. Otros titulados.
4. No titulados que cumplan los requisitos de acceso a la universidad

Se dará prioridad a obtener un grupo mixto con paridad de alumnos de perfil técnico y creativo. Dentro de cada grupo de titulados, la preferencia vendrá determinada por el expediente académico.

PREINSCRIPCIÓN Y MATRICULACIÓN

La preinscripción se realiza en la secretaría administrativa del estudio, en los plazos que para cada curso académico establezca la dirección de estudios (ver datos de contacto en el apartado "+info" del menú lateral).

Una vez realizada la preinscripción y tras la aplicación de los criterios de admisión, quienes sean admitidos recibirán un correo electrónico con las instrucciones para realizar la matrícula.

TASAS

La información completa sobre las tasas administrativas a satisfacer para cada curso académico se puede consultar en la página:

<http://web.ua.es/es/continua/tasas.html>

El Experto en Diseño y Creación de Videojuegos es un título propio de la Universidad de Alicante.

La legislación vigente permite que las universidades, en uso de su autonomía, puedan impartir enseñanzas conducentes a la obtención de otros títulos distintos a los títulos oficiales de Grado, Máster y Doctorado:

- Disposición adicional undécima del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales ([Boletín Oficial del Estado de 30 de octubre de 2007](#))

- Normativa de la Universidad de Alicante sobre enseñanzas propias de postgrado y especialización (Aprobada por el Consejo de Gobierno el 14 de abril de 2014, [BOUA 15 de abril de 2014](#)). Esta Normativa recoge las recomendaciones realizadas por el Consejo de la Unión Europea conducentes al espacio europeo de formación permanente (Resolución del Consejo de 27 de junio de 2002 sobre la educación permanente, [DOCE 2002/C163/01](#))

Más información sobre normativa:

<http://web.ua.es/es/continua/normativa.html>

+ INFO

- [Información de contacto](#)
- [Organizadores académicos](#)
- [Dirección académica](#)

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Miguel Ángel Lozano Ortega

Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial

Escuela Politécnica Superior

Edificio Politécnica II

Teléfono: 965 903400 ext. 1248

malozano@ua.es

<http://web.ua.es/es/expertovideojuegos>

<http://web.ua.es/va/expertovideojuegos>

-

ORGANIZADORES ACADÉMICOS

Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial

Departamento de Comunicación y Psicología Social

DIRECCIÓN ACADÉMICA

- Director de estudios:
Miguel Ángel Lozano Ortega
 - Coordinador d'estudis:
María Jesús Ortíz Díaz-Guerra
Daniel Rodríguez Valero
Francisco José Gallego Durán
Faraón Llorens Largo