

Grado en Desarrollo de Aplicaciones 3D Interactivas y Videojuegos por la Universidad de Salamanca.

Plan de Estudios

Tabla 1. Distribución del plan de estudios del Grado en créditos ECTS por tipo de materia.

Tipo de Materia	Nº ECTS
Formación Básica (FB)	60
Obligatorias (OB)	144
Optativas (OP)	24
Prácticas Externas (PE)	0
Trabajo Fin de Grado (TFG)	12
TOTAL	240

Nota: En este plan de estudios **las prácticas externas profesionales** constituyen una asignatura optativa de 6 ECTS.

Tabla 2. Distribución de las asignaturas del plan de estudios por curso, semestre, tipo de materia y nº de ECTS.

PRIMER CURSO					
PRIMER SEMESTRE			SEGUNDO SEMESTRE		
Asignatura	Tipo	ECTS	Asignatura	Tipo	ECTS
Programación I	FB	6	Programación II	FB	6
Métodos matemáticos	FB	6	Matemática discreta y lógica	FB	6
Fundamentos de física para simulación digital	FB	6	Fundamentos gráficos y geométricos	FB	6
Técnicas de dibujo 2D y 3D	FB	6	Introducción a los motores de desarrollo	OB	6
Modelado y visualización 3D	FB	6	Historia de los gráficos por ordenador	OB	6
TOTAL		30	TOTAL		30

SEGUNDO CURSO					
TERCER SEMESTRE			CUARTO SEMESTRE		
Asignatura	Tipo	ECTS	Asignatura	Tipo	ECTS
Métodos algorítmicos y estructuras de datos	FB	6	Bases de datos	FB	6
Teoría y fundamentos de los sistemas interactivos	OB	6	Desarrollo de aplicaciones interactivas I	OB	6
Fundamentos de los sistemas mecánicos	OB	6	Materiales, iluminación y render	OB	6
Diseño y modelado de entornos 3D	OB	6	Narrativa y guiones	OB	6
Diseño de arte	OB	6	Proyecto I	OB	6
TOTAL		30	TOTAL		30

TERCER CURSO					
QUINTO SEMESTRE			SEXTO SEMESTRE		
Asignatura	Tipo	ECTS	Asignatura	Tipo	ECTS
Desarrollo de aplicaciones interactivas II	OB	6	Trabajo con personajes animados	OB	6
Simulación y animación de mecanismos	OB	6	Componentes sonoros	OB	6
Redes y sistemas multiusuario	OB	6	Diseño de interfaces	OB	6
Simulación física y motores de físicas	OB	6	Modelado fotogramétrico	OB	6
Diseño de producción	OB	6	Proyecto II	OB	6
TOTAL		30	TOTAL		30

CUARTO CURSO					
SÉPTIMO SEMESTRE			OCTAVO SEMESTRE		
Asignatura	Tipo	ECTS	Asignatura	Tipo	ECTS
Aplicaciones móviles	OB	6	Iniciativa emprendedora y modelos de negocio	OB	6
Aplicaciones para la web	OB	6	Optativa 3	OP	6
Documentación y localización de contenidos	OB	6	Optativa 4	OP	6
Optativa 1	OP	6	Trabajo Fin de Grado	TFG	12
Optativa 2	OP	6			
TOTAL		30	TOTAL		30

Nota: ver las optativas en la tabla 3.

Tabla 3. Relación de asignaturas optativas en el séptimo y octavo semestre por nº de créditos ECTS

SÉPTIMO SEMESTRE		OCTAVO SEMESTRE	
Asignatura optativa	ECTS	Asignatura optativa	ECTS
Aplicaciones didácticas	6	Paradigmas de interacción (RV, RA, RX)	6
Autómatas programables e Industria 4.0	6	Métodos numéricos	6
Captura de movimiento	6	Big Data	6
Legislación	6	Sensores y actuadores	6
Inteligencia artificial	6	Prácticas de empresa	6
Usos, procesos y efectos de los videojuegos	6		

Nota: la modificación NO sustancial (CPCGUSAL21/11/2022) consiste en la oferta, a partir de 2023-24, de la nueva optativa "Usos, procesos y efectos de los videojuegos", de 6 ECTS en el 7º semestre del Grado.