



Subdirección General
de Formación Profesional
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Comunidad de Madrid

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PROPUESTA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

UNIVERSIDAD: CAMILO JOSÉ CELA							
Titulación en Técnico Superior en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos (RD 54/2013)							
Titulación Universitaria: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS							
MÓDULOS PROFESIONALES		ASIGNATURAS			Tipo de asignatura (1)	Créditos a reconocer	
Diseño, dibujo y modelado para animación.		Dibujo Artístico Sistemas de Representación y Perspectiva, Infografía y Modelado 3D			BA BA OB	17	
Animación de elementos 2D y 3D.		Diseño Vectorial Animación 3D			BA/OB	14	
Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D.		Animaciones y Scripting			OB	6	
Color, iluminación y acabados 2D y 3D.		Tratamiento Digital de Imágenes			BA	6	
Proyectos de juegos y entornos interactivos.		Programación Visual para Videojuegos/ Audio en el Videojuego			OB/OB	9	
Realización de proyectos multimedia interactivos		Programación II/ Programación Orientada a Objetos/ Desarrollo para Dispositivos Móviles			BA/OB/ OB	16	
Realización del montaje y postproducción de audiovisuales.		Comunicación Audiovisual			OB	4	
Proyecto de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos.							
Formación y orientación laboral.		Legislación Aplicada			OB	3	
Empresa e iniciativa emprendedora.		Marketing del Videojuego			OB	3	
Inglés Técnico para Grado Superior		Inglés I			BA	6	
Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo							
Formación en Centros de Trabajo*							
Total Créditos Asignaturas Básicas	33	Total Créditos Asignaturas Obligatorias	51	Total Créditos Asignaturas Optativas		84	

(1) Ob = Obligatoria Op = Optativa Ba= Básica

* El reconocimiento de este módulo de Ciclo Formativo de Grado Superior se hará en función a la adecuación del mismo.



PROPUESTA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

UNIVERSIDAD: CAMILO JOSÉ CELA							
Titulación de Formación Profesional: Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web (RD 686/2010)							
Titulación Universitaria: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS							
MÓDULOS PROFESIONALES		ASIGNATURAS			Tipo de asignatura (1)	Créditos a reconocer	
Programación		Fundamentos de la Programación			BA	6	
Desarrollo Web en Entorno Servidor		Redes y Entornos Multijugador			OB	3	
Bases de Datos		Fundamentos de las Bases de Datos			OB	3	
Desarrollo Web en Entorno Cliente		Diseño y Desarrollo de Videojuegos Web			OB	8	
Sistemas Informáticos		Entornos Operativos y Plataformas			OB	3	
Despliegue de Aplicaciones Web							
Empresa e Iniciativa Emprendedora		Marketing del Videojuego			OB	3	
Formación y Orientación Laboral		Legislación Aplicada			OB	3	
Formación en Centros de Trabajo *							
Entornos de desarrollo							
Diseño de Interfaces WEB							
Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web							
Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información							
Total Créditos Asignaturas Básicas	6	Total Créditos Asignaturas Obligatorias	23	Total Créditos Asignaturas Optativas		29	

(1) **Ob** = Obligatoria **Op** = Optativa **Ba**= Básica

* El reconocimiento de este módulo de Ciclo Formativo de Grado Superior se hará en función a la adecuación del mismo.



PROPUESTA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

UNIVERSIDAD: CAMILO JOSÉ CELA									
Titulación de Formación Profesional: Técnico Superior en Desarrollo y Aplicaciones Multiplataforma (RD 450/2010)									
Titulación Universitaria: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS									
MÓDULOS PROFESIONALES			ASIGNATURAS			Tipo de asignatura (1)	Créditos a reconocer		
Programación			Fundamentos de la Programación			BA	6		
Acceso a Datos			Redes y Entornos Multijugador			OB	3		
Bases de Datos			Fundamentos de las Bases de Datos			OB	3		
Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de la Información			Diseño y Desarrollo de Videojuegos Web			OB	8		
Sistemas Informáticos			Entornos Operativos y Plataformas			OB	3		
Desarrollo de Interfaces			Desarrollo para Dispositivos Móviles			OB	5		
Empresa e Iniciativa Emprendedora			Marketing del Videojuego			OB	3		
Formación y Orientación Laboral			Legislación Aplicada			OB	3		
Formación en Centros de Trabajo*									
Entornos de Desarrollo									
Programación Multimedia y Dispositivos Móviles									
Programación de Servicios y Procesos									
Sistemas de Gestión Empresarial									
Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones y Multiplataforma									
Total Créditos Asignaturas Básicas			6	Total Créditos Asignaturas Obligatorias		28	Total Créditos Asignaturas Optativas		34

(1) Ob = Obligatoria Op = Optativa Ba= Básica

* El reconocimiento de este módulo de Ciclo Formativo de Grado Superior se hará en función a la adecuación del mismo.



PROPUESTA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

UNIVERSIDAD: CAMILO JOSÉ CELA								
Titulación de Formación Profesional: Título de Técnico Superior en Administración de Sistemas Informáticos (RD 1629/2009)								
Titulación Universitaria: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS								
MÓDULOS PROFESIONALES			ASIGNATURAS			Tipo de asignatura (1)	Créditos a reconocer	
Implantación de Sistemas Operativos Administración de Sistemas Operativos			Entornos Operativos y Plataformas			OB	3	
Planificación y administración de redes Servicios de Red e Internet			Redes y Entornos Multijugador			OB	3	
Fundamentos del hardware								
Implantación de aplicaciones WEB			Diseño y Desarrollo de Videojuegos WEB			BA	8	
Lenguajes de marcas y sistemas de gestión de información								
Administración de Sistemas de Gestores de Bases de Datos			Fundamentos de las Bases de Datos			OB	6	
Gestión de Bases de Datos								
Seguridad y Alta Disponibilidad								
Proyecto de administración de sistemas informáticos en red								
Formación y Orientación Laboral			Legislación Aplicada			OB	3	
Empresa e Iniciativa Emprendedora			Marketing del Videojuego			OB	3	
Formación en Centros de Trabajo*								
Total Créditos Asignaturas Básicas	8	Total Créditos Asignaturas Obligatorias	18	Total Créditos Asignaturas Optativas			26	

(1) **Ob** = Obligatoria **Op** = Optativa **Ba**= Básica

* El reconocimiento de este módulo de Ciclo Formativo de Grado Superior se hará en función a la adecuación del mismo.



PROPUESTA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

UNIVERSIDAD: CAMILO JOSÉ CELA							
Titulación de Formación Profesional: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Audiovisual (RD 1430/2012)							
Titulación Universitaria: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS							
MÓDULOS PROFESIONALES		ASIGNATURAS			Tipo de asignatura (1)	Créditos a reconocer	
Fundamentos de la Expresión Gráfica y Visual		Dibujo Artístico			BA	6	
Teoría de la Imagen Medios Informáticos Fotografía Técnicas 3D		Tratamiento Digital de Imágenes			BA OB	14	
		Infografía y Modelado 3D					
Historia de la Imagen Audiovisual y Multimedia							
Recursos Gráficos y Tipográficos							
Guión y Estructura Narrativa Lenguaje y Tecnología Audiovisual		Diseño de Videojuegos: Guiones y Storyboarding			BA	8	
		Comunicación Audiovisual			OB	4	
Formación y Orientación Laboral		Legislación Aplicada			BA	3	
Proyecto Integrado							
Proyectos de Gráficas Audiovisual							
Total Créditos Asignaturas Básicas	23	Total Créditos Asignaturas Obligatorias	12	Total Créditos Asignaturas Optativas		35	

(1) Ob = Obligatoria Op = Optativa Ba= Básica



PROPUESTA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

UNIVERSIDAD: CAMILO JOSÉ CELA								
Titulación de Formación Profesional: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración (RD108/2001)								
Titulación Universitaria: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS								
MÓDULOS PROFESIONALES			ASIGNATURAS			Tipo de asignatura (1)	Créditos a reconocer	
Dibujo artístico I Dibujo artístico II			Dibujo artístico			BA	6	
Sistemas de representación espacial			Sistemas de representación y perspectiva			BA	3	
Fundamentos del diseño gráfico								
Diseño gráfico asistido por ordenador			Diseño vectorial			BA	6	
Teoría de la imagen								
Técnicas de ilustración								
Técnicas gráficas tradicionales								
Historia de la imagen gráfica II Historia de la imagen gráfica I			Historia del Arte I			BA	6	
Teoría y práctica de la animación de imágenes								
Proyectos de ilustración								
Fotografía								
Técnicas gráficas industriales								
Formación y orientación laboral								
Prácticas en empresas, estudios o talleres								
Proyecto final								
Total Créditos Asignaturas Básicas	21	Total Créditos Asignaturas Obligatorias		Total Créditos Asignaturas Optativas			21	

(1) Ob = Obligatoria Op = Optativa Ba= Básica



PROPUESTA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

UNIVERSIDAD: CAMILO JOSÉ CELA							
Titulación de Formación Profesional: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva (RD 1428/2012)							
Titulación Universitaria: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS							
MÓDULOS PROFESIONALES				ASIGNATURAS		Tipo de asignatura (1)	Créditos a reconocer
Fundamentos de la Representación y Expresión Visual Fundamentos del Diseño Gráfico				Dibujo Artístico		BA	6
Teoría de la Imagen Medios Informáticos				Diseño Vectorial		BA	6
Fotografía							
Historia de la Imagen Audiovisual y Multimedia							
Recursos Gráficos y Tipográficos							
Lenguaje y Tecnología Audiovisual				Comunicación Audiovisual		OB	6
Lenguaje de Programación							
Proyectos de Gráfica Interactiva							
Interfaces Gráficas de Usuario							
Formación y Orientación Laboral				Legislación Aplicada		OB	3
Proyecto Integrado							
Total Créditos Asignaturas Básicas	12	Total Créditos Asignaturas Obligatorias	9	Total Créditos Asignaturas Optativas			21

PROPUESTA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

UNIVERSIDAD: CAMILO JOSÉ CELA							
Titulación de Formación Profesional: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic (1428/2012)							
Titulación Universitaria: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS							
MÓDULOS PROFESIONALES		ASIGNATURAS			Tipo de asignatura (1)	Créditos a reconocer	
Fundamentos de la Representación y Expresión Visual		Dibujo Artístico			BA	6	
Técnicas de Expresión Gráfica							
Teoría de la Imagen Medios Informáticos		Diseño Vectorial			BA	6	
Fotografía							
Historia del Cómic		Sistemas de Representación y Perspectiva			BA	3	
Representación Espacial Aplicada							
Producción Gráfica Industrial		Diseño de Videojuegos: Guiones y StoryBoarding			BA	6	
Guión y estructura narrativa							
Dibujo Aplicado al Cómic							
Proyectos de Cómic		Legislación Aplicada			OB	3	
Formación y Orientación Laboral							
Proyecto Integrado							
Fases de Formación Práctica en empresas, estudios o talleres							
Total Créditos Asignaturas Básicas	21	Total Créditos Asignaturas Obligatorias	3	Total Créditos Asignaturas Optativas		24	

(1) **Ob** = Obligatoria **Op** = Optativa **Ba**= Básica

PROPUESTA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

UNIVERSIDAD: CAMILO JOSÉ CELA								
Titulación de Formación Profesional: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación (RD 1427/2012)								
Titulación Universitaria: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS								
MÓDULOS PROFESIONALES			ASIGNATURAS			Tipo de asignatura (1)	Créditos a reconocer	
Fundamentos de la Representación y Expresión Visual			Dibujo Artístico			BA	6	
Dibujo Aplicado a la Animación								
Teoría de la Imagen Medios Informáticos			Diseño Vectorial			BA	6	
Fotografía								
Historia de la animación								
Lenguaje y Tecnología Audiovisual			Comunicación Audiovisual			OB	4	
Guión y estructura narrativa Técnicas de Animación			Desarrollo de Videojuegos: Guiones y Storyboarding			BA	8	
Formación y Orientación Laboral			Legislación Aplicada			OB	3	
Proyecto Integrado								
Fases de Formación Práctica en empresas, estudios o talleres								
Proyectos de Animación								
Total Créditos Asignaturas Básicas	20	Total Créditos Asignaturas Obligatorias	7	Total Créditos Asignaturas Optativas			27	

(1) **Ob** = Obligatoria **Op** = Optativa **Ba**= Básica