



La planificación temporal del máster será la siguiente:

Plan de estudios			ECTS	S1	S2
Materias Obligatorias	Módulo Diseño	Planificación y desarrollo de videojuegos	4	4	
		Interfaces de Usuario	3	3	
		Fundamentos para el desarrollo de videojuegos	3	3	
		Mecánica y Validación del juego	5	3	2
	Módulo Arte	Arte conceptual y Diseño visual	5	5	
		Arte y Animación 3D	5	5	
		Arte y Animación 2D	3	3	
		Narrativa audiovisual Storytelling	4	4	
	Seminarios		2		2
	Materias Optativas* (2x4)	Módulo de asignaturas Optativas	Diseño y animación de personajes	4	
Interacción con mundos virtuales			4		4*
Texturizado y mapping			4		4*
Marketing y monetización			4		4*
Juegos para Web			4		4*
Prácticas en empresa		10		10	
Trabajo Fin de máster		8		8	
CRÉDITOS SEMESTRE			30 ECTS	30 ECTS	