

PRIMER SEMESTRE	1º GRADO (AULA G1)			
Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
9:00 - 10:30		Inglés profesional I		Inglés profesional I
10:45 - 12:15	Matemáticas aplicadas a videojuegos	Historia y Tendencia de los Videojuegos	Matemáticas aplicadas a videojuegos	Historia y Tendencia de los Videojuegos
12:30 - 14:00	Guion y narrativa para cine y videojuegos	Introducción al lenguaje gráfico	Guion y narrativa para cine y videojuegos	Introducción al lenguaje gráfico
SEGUNDO SEMESTRE	1º GRADO (AULA G1)			
Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
9:00 - 10:30	Modelado 3D		Modelado 3D	
10:45 - 12:15	Animación 2D	Desarrollo gráfico de personajes	Animación 2D	Desarrollo gráfico de personajes
12:30 - 14:00	Introducción a lenguajes de programación y sistemas informáticos	Física aplicada a videojuegos	Introducción a lenguajes de programación y sistemas informáticos	Física aplicada a videojuegos

PRIMER SEMESTRE	CURSO ADAPTACIÓN (AULA G2)			
Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
15:00-16:30	Lenguaje audiovisual y estética del videojuego	Matemáticas aplicadas a videojuegos	Lenguaje audiovisual y estética del videojuego	Matemáticas aplicadas a videojuegos
16:30-18:00	Bases del Diseño del Videojuego	Inglés profesional I	Bases del Diseño del Videojuego	Inglés profesional I
18:00-1G:30	Producción Virtual y Realización en tiempo real I		Producción Virtual y Realización en tiempo real I	
SEGUNDO SEMESTRE	CURSO ADAPTACIÓN (AULA G2)			
Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
15:00-16:30	Física aplicada a videojuegos	Programación II	Física aplicada a videojuegos	Programación II
16:30-18:00	Desarrollo gráfico de personajes	Dispositivos de captura de movimiento	Desarrollo gráfico de personajes	Dispositivos de captura de movimiento
18:00-1G:30	Inglés Profesional II		Inglés Profesional II	