

CARRERA	INGENIERÍA EN REALIDAD VIRTUAL Y DISEÑO DE JUEGOS DIGITALES
MODALIDAD	PRESENCIAL
JORNADA	DIURNA
DURACIÓN DE ESTUDIOS	9 SEMESTRES
GRADO	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA
MENTIONES	NO APLICA
TÍTULO	INGENIERO EN REALIDAD VIRTUAL Y DISEÑO DE JUEGOS DIGITALES

CONDICIONES DE GRADUACIÓN Y TITULACIÓN
EL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA SE OBTIENE LUEGO DE HABER APROBADO LAS ASIGNATURAS HASTA EL OCTAVO SEMESTRE INCLUSIVE. ASIMISMO, PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE INGENIERO EN REALIDAD VIRTUAL Y VIDEOJUEGOS, EL/LA ESTUDIANTE DEBERÁ TENER APROBADAS TODAS LAS ASIGNATURAS CORRESPONDIENTES AL CICLO DE TITULACIÓN Y/O ESPECIALIZACIÓN.

FACULTAD DE INGENIERÍA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA, CARRERA DE INGENIERÍA EN REALIDAD VIRTUAL Y DISEÑO DE JUEGOS DIGITALES									
CICLO DE LICENCIATURA								CICLO DE TITULACIÓN Y/O ESPECIALIZACIÓN	
	1° SEMESTRE	2° SEMESTRE	3° SEMESTRE	4° SEMESTRE	5° SEMESTRE	6° SEMESTRE	7° SEMESTRE	8° SEMESTRE	9° SEMESTRE
Formación Básica	Álgebra SCT 6	Geometría Analítica SCT 5	Estadística SCT 6						
		Cálculo SCT 6	Mecánica para Simulación SCT 6						
Formación Disciplinar	Algoritmos Multimedia SCT 6	POO Multimedia SCT 6	Estructura de Datos SCT 5	Economía SCT 4	Contabilidad y Costos SCT 4	Lógica Digital y Hápticos SCT 5	Innovación, Tecnología y Analítica de Datos (*) SCT 4	Realidad Virtual (**) SCT 6	Actividad de Titulación SCT 7
	Tecnologías Multimedia SCT 5	Producción 2D SCT 6	Fundamentos de Videojuegos SCT 6	Física para Videojuegos SCT 6	Modelos de Administración de Datos SCT 4	Desarrollo Web SCT 6	Diseño de Videojuegos en Línea SCT 6	Administración y Gestión del Talento Humano SCT 6	Optativo de Certificación (**) SCT 3
	Producción Multimedia SCT 6			Programación Avanzada SCT 7	Inteligencia Artificial para videojuegos SCT 6	Nuevas Tecnologías de Desarrollo 3D SCT 6	Interfaces y Experiencia de Usuario SCT 5	Nuevas Tecnologías Aplicadas SCT 6	
				Herramientas 3D SCT 6	Modelado Orgánico SCT 4	Animación Avanzada SCT 6	Efectos Especiales SCT 5	Marketing Digital SCT 6	
					Animación SCT 5	Optimización de Videojuegos SCT 5	Videojuegos Mobile SCT 5	I+D para Inteligencia Artificial SCT 6	
					Escenario de Videojuegos SCT 5		Preparación de Proyectos y Metodología SCT 5		
Formación General	Identidad Universitaria I SCT 3	Identidad Universitaria II SCT 3	Formación Ética para el Desarrollo Sostenible SCT 3	Responsabilidad Social Universitaria SCT 3	Electivo de Formación General I SCT 2	Electivo de Formación General II SCT 2			
	Lengua Extranjera I SCT 4	Lengua Extranjera II SCT 4	Lengua Extranjera III SCT 4	Lengua Extranjera IV SCT 4					
Formación Práctica									Práctica Profesional SCT 20

(*) Esta asignatura contribuye a la Certificación Académica Sello de la Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.
 (**) Esta asignatura contribuye a la Certificación Académica Disciplinar.

SEMESTRE	ASIGNATURA	PRERREQUISITO
Segundo	Lengua Extranjera II	Lengua Extranjera I
Segundo	Identidad Universitaria II	Identidad Universitaria I
Segundo	Geometría Analítica	Álgebra
Segundo	POO Multimedia	Algoritmos Multimedia
Segundo	Producción 2D	Tecnologías Multimedia
Tercero	Estadística	Cálculo
Tercero	Estructura de Datos	POO Multimedia
Tercero	Fundamentos de Videojuegos	Producción Multimedia
Tercero	Lengua Extranjera III	Lengua Extranjera II
Cuarto	Lengua Extranjera IV	Lengua Extranjera III
Cuarto	Responsabilidad Social Universitaria	Formación Ética para el Desarrollo Sostenible
Cuarto	Física para Videojuegos	Mecánica para Simulación
Cuarto	Programación Avanzada	Estructura de Datos
Quinto	Contabilidad y Costos	Economía
Quinto	Inteligencia Artificial para Videojuegos	Programación Avanzada
Quinto	Modelado Orgánico	Herramientas 3D
Quinto	Animación	Herramientas 3D
Quinto	Escenario de Videojuegos	Herramientas 3D
Sexto	Nuevas Tecnologías de Desarrollo 3D	Modelado Orgánico
Sexto	Animación Avanzada	Animación
Sexto	Optimización de Videojuegos	Escenario de Videojuegos
Séptimo	Diseño de Videojuegos en Línea	Programación Avanzada
Séptimo	Videojuegos Mobile	Fundamentos de Videojuegos
Octavo	Nuevas Tecnologías Aplicadas	Lógica Digital y Hápticos
Octavo	Realidad Virtual	Videojuegos Mobile
Octavo	I+D para Inteligencia Artificial	Preparación de Proyectos y Metodología