

Licenciatura en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

1^o

Cuatrimestre

Asignaturas

- INTRODUCCIÓN A LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS
- FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN
- ÁLGEBRA Y GEOMETRÍA PARA VIDEOJUEGOS
- COMPUTACIÓN GRÁFICA I
- DIBUJO Y ANATOMÍA BÁSICA

2^o

Cuatrimestre

Asignaturas

- NARRATIVA Y GUIÓN PARA VIDEOJUEGOS
- MATEMÁTICAS DISCRETAS
- BASES DE DATOS I
- FUNDAMENTOS DE ARTE DIGITAL
- PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

3^o

Cuatrimestre

Asignaturas

- DISEÑO DE INTERFACES Y UX
- DISEÑO DE NIVELES I (LEVEL DESIGN)
- PSICOLOGÍA DEL JUGADOR Y GAMIFICACIÓN
- FÍSICA PARA VIDEOJUEGOS
- DISEÑO DE SONIDO Y MÚSICA

4^o

Cuatrimestre

Asignaturas

- ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL I
- ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS
- CONCEPT ART Y PREPRODUCCIÓN
- ANIMACIÓN 2D

5^o

Cuatrimestre

Asignaturas

- COMPUTACIÓN GRÁFICA II
- ÉTICA Y RESPONSABILIDAD SOCIAL
- ESTADÍSTICA PARA ANÁLISIS DE DATOS
- DISEÑO DE PERSONAJES
- PROGRAMACIÓN DE MOTORES BÁSICOS

Licenciatura en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

6°

Cuatrimestre

Asignaturas

- PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
- DISEÑO DE NIVELES II (ESCENARIOS COMPLEJOS)
- PROGRAMACIÓN AVANZADA DE MOTORES DE JUEGO
- DISEÑO DE SISTEMAS Y MECÁNICAS DE JUEGO

7°

Cuatrimestre

Asignaturas

- MODELADO Y RENDERING 3D
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL II
- REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA
- TESTING Y CONTROL DE CALIDAD (QA)

8°

Cuatrimestre

Asignaturas

- MONETIZACIÓN Y MODELOS DE NEGOCIO
- REDES Y CONECTIVIDAD (JUEGOS MULTIJUGADOR)
- ANIMACIÓN 3D Y CINEMÁTICAS
- ESTRUCTURAS DE DATOS AVANZADAS

9°

Cuatrimestre

Asignaturas

- NARRATIVA INTERACTIVA Y STORYTELLING AVANZADO
- EMPRENDIMIENTO Y MARKETING DE VIDEOJUEGOS
- SEMINARIO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (PROYECTO FINAL)
- INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD APLICADAS

10°

Cuatrimestre

Asignaturas

- SUSTENTABILIDAD Y DISEÑO ÉTICO
- LIDERAZGO Y PENSAMIENTO CRÍTICO
- COMPROMISO SOCIAL Y TECNOLÓGICO
- SEMINARIO INTEGRADOR Y PROYECTO FINAL