



Licenciatura en Ingeniería en Arte Digital y Videojuegos

10 cuatrimestres | 50 asignaturas

Página 1 de 2

01

Primer cuatrimestre

BLOQUE BÁSICO

Fundamentos de programación

Historia y evolución de los videojuegos

Introducción a la ingeniería

Comprensión de texto

Metodología de la investigación

02

Segundo cuatrimestre

BLOQUE BÁSICO

Álgebra lineal

Fundamentos del arte digital

Algoritmos computacionales

Habilidades del pensamiento

Ingeniería de software

03

Tercer cuatrimestre

BLOQUE BÁSICO

Diseño de interfaces y experiencias de usuario

Física para videojuegos

Matemáticas para el arte y la tecnología

Realidad aumentada y realidad virtual

Introducción a la animación 2D

04

Cuarto cuatrimestre

BLOQUE PROFESIONAL

Programación para videojuegos

Dibujo digital y anatomía

Mecánica de juego y prototipado

Psicología del jugador

Introducción a la animación 3D

05

Quinto cuatrimestre

BLOQUE PROFESIONAL

Programación avanzada para videojuegos

Diseño de personajes

Diseño de niveles y ambientes

Narrativa interactiva y diseño de guiones

Modelo y texturizado 3D



Licenciatura en Ingeniería en Arte Digital y Videojuegos

10 cuatrimestres | 50 asignaturas

Página 2 de 2

06 Sexto cuatrimestre BLOQUE PROFESIONAL	Desarrollo multijugador y redes	Sonidos y música para videojuegos	Optimizador y rendimiento de videojuego	Diseño de misiones y narrativa	Renderizado y efectos especiales
07 Séptimo cuatrimestre BLOQUE ESPECIALIZACIÓN	Producción y gestión de proyectos de videojuegos	Diseño de experiencias inmersivas	Diseño de videojuegos para móviles	Narrativa interactiva	Modelado avanzado y escultura digital
08 Octavo cuatrimestre BLOQUE ESPECIALIZACIÓN	Evaluación de pruebas y usabilidad de videojuegos	Aplicación profesional de desarrollo de videojuego	Desarrollo de aplicaciones interactivas	Desarrollo de videojuegos independiente	Desarrollo humano
09 Noveno cuatrimestre BLOQUE ESPECIALIZACIÓN	Legislación en el desarrollo de videojuegos	Mercadotecnia y publicidad en la industria del videojuego	Inteligencia artificial en videojuego	Calidad en el diseño de videojuego	Ciberseguridad
10 Décimo cuatrimestre BLOQUE ESPECIALIZACIÓN	Toma de decisiones	Liderazgo en equipos creativos	Emprendimiento y monetización en videojuegos	Ética profesional	Seminario de tesis