

	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 10
CIENCIAS BÁSICAS	Matemática	Cálculo Diferencial Álgebra	Cálculo Integral Álgebra Lineal	Cálculo Vectorial	Ecuaciones Diferenciales					
CIENCIAS DE LA INGENIERÍA	Introducción a la Ingeniería Introducción a la Programación	Programación Orientada a Objetos		Mecánica	Ondas y Calor Probabilidad y Estadística	Electrónica Análisis y Procesamiento de Señales	Mecatrónica Física en Entornos Interactivos	Ingeniería Económica y Evaluación de Proyectos		
REALIDAD EXTENDIDA Y ROBÓTICA			Programación en Entornos Interactivos I	Programación en Entornos Interactivos II	Proyecto I Software Interactivo	Desarrollo de Realidad Extendida I	Desarrollo de Realidad Extendida II	Proyecto II Virtualización Industrial Robótica e IoT	Electivo I	Tópicos Avanzados en Virtualización Computacional
DISEÑO E INTERACCIÓN HUMANO-MÁQUINA	Diseño de Videojuegos I Taller I Arte y Estética	Diseño e Ilustración Taller II Narrativa y Modelación	Taller III Prototipado y Fabricación	Diseño de Videojuegos II	Desarrollo de Aplicaciones Móviles	Modeling and Animation I	Modeling and Animation II	Serious Games y Gamificación	Electivo II	Electivo III Electivo IV
FUNDAMENTOS DE COMPUTACIÓN			Estructura de Datos y Algoritmos	Arquitectura y Sistemas Operativos	Inteligencia Artificial y Machine Learning I Redes de Comunicación para Computación	High Performance Computing Bases de Datos y Desarrollo en la Nube	Inteligencia Artificial y Machine Learning II Computación Gráfica	Ingeniería de Software Simulación Computacional	Inteligencia Artificial y Machine Learning III	
PRÁCTICAS PRE-PROFESIONAL Y PROFESIONAL						Práctica Inicial			Práctica Pre-profesional	Proyecto de Título I Proyecto de Título II
	Identidad Personal Taller de Expresión Escrita	Antropología Taller de Pensamiento, Comunicación y Arte	Ética Inglés I	Persona y Trascendencia Inglés II						
								Programa de Desarrollo Profesional		

EVALUACIÓN INTERMEDIA DE COMPETENCIAS

LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA INGENIERÍA

TÍTULO PROFESIONAL INGENIERO/A CIVIL EN REALIDAD VIRTUAL Y VIDEOJUEGOS

*Malla referencial y sujeta a modificaciones.

■ **Área de Realidad Extendida y Robótica:**

Asignaturas que refieren al desarrollo de soluciones de software y hardware basadas en Realidad Extendida (virtual, aumentada y mixta) y Robótica con sólidos fundamentos de Ingeniería y con perspectiva estratégica e innovadora para la Industrias.

■ **Área de Diseño e Interacción Humano-Máquina:**

Asignaturas que contemplan el arte, diseño, modelación, prototipado e implementación de productos y servicios con tecnología interactiva, tecnología audiovisual, aplicaciones móviles Interactivas, Serious Games y videojuegos para aportar a la Industria del Entretenimiento y a la mejora de procesos Industriales y organizacionales.

■ **Área de Fundamentos de la Computación e Inteligencia Artificial**

Asignaturas que utilizan los fundamentos de la computación para diseñar y gestionar procesos de desarrollo de software e incorporar Inteligencia Artificial y Machine Learning en el desarrollo de interfaces inteligentes, sistemas de simulación, sistemas de cómputo paralelo y desarrollo de software en la nube.

■ **Programa de Desarrollo Profesional conducente a Minor**

¿Por qué esta carrera en la finis?

Desarrollo de soluciones integrando el Arte, Diseño, Robótica e Inteligencia Artificial.

Adscrita a
GRATUIDAD