

Universidad de Morelia

Programa videojuegos o aplicaciones para diferentes plataformas, además de realidad virtual y aumentada.

Licenciatura en:

INGENIERÍA EN VIDEOJUEGOS

RVOE: LIC111026

udemorelia.edu.mx

 **UDEM**
Universidad de Morelia

Somos la **U** de Morelia

PLAN DE ESTUDIOS

- 4 años
- Programa **Semestral**
- **Vespertino**

PRIMER SEMESTRE

- Introducción a la Ingeniería en Videojuegos.
- **Teoría del entretenimiento interactivo I.**
- Programación I.
- Matemáticas I.
- Física I.
- **Literatura y videojuegos.**
- Metodología de la investigación I.

CUARTO SEMESTRE

- Diseño del entretenimiento interactivo II.
- Multimedia.
- **Interfaces de usuario.**
- Despliegue visual avanzado I.
- **Inteligencia artificial I.**
- Administración de proyectos.
- Modelado tridimensional II.

SÉPTIMO SEMESTRE

- Prototipado I.
- Diseño sonoro para videojuegos.
- **Editores para videojuegos.**
- Captura de movimiento II.
- Administración de empresas.
- **Guionismo y narrativa para videojuegos.**
- Animación tridimensional II.

SEGUNDO SEMESTRE

- Teoría del entretenimiento interactivo II.
- **Pensamiento creativo.**
- Programación II.
- **Protocolos y redes.**
- Matemáticas II.
- Física II.
- Metodología de la investigación II.

QUINTO SEMESTRE

- Arquitectura de sistemas de cómputo.
- Diseño del entretenimiento interactivo III.
- **Metodología para el desarrollo de software.**
- Compiladores y rutinas de software.
- Despliegue visual avanzado II.
- **Inteligencia artificial II.**
- Modelado tridimensional III.

OCTAVO SEMESTRE

- **Seminario de videojuegos y sociedad.**
- Auditoría de propiedad intelectual.
- Prototipado II.
- Edición no lineal de video.
- Seminario de desarrollo empresarial.
- **Régimen legal de la industria de videojuegos.**
- Seminario de titulación.

TERCER SEMESTRE

- **Diseño del entretenimiento interactivo I.**
- Bases de datos.
- Programación III.
- Estadística.
- Matemáticas III.
- Modelado Tridimensional I.
- **Fotografía y texturizado para videojuegos.**

SEXTO SEMESTRE

- Sistemas operativos de cómputo.
- **Realidades virtual y aumentada.**
- Editores para videojuegos I.
- **Captura de movimiento I.**
- Física virtual aplicada.
- Arte conceptual en videojuegos.
- Animación tridimensional I.

Fray Antonio de Lisboa 22
Col. Cinco de Mayo.
Morelia, Mich. CP 58230



4435 128 613

¡Bienvenido!
Escanea y conoce
más de la
Universidad y tu
licenciatura.

