

31
años

 **UDEM**^{MR}
Universidad de Morelia



Licenciatura en
INGENIERÍA EN VIDEOJUEGOS

RVOE LIC111026 • 13-oct-11 • Modalidad escolarizada



udemorelia.edu.mx 

● Aquí aprenderás:-

- Aplicar herramientas avanzadas de diseño y programación para la producción de software de entretenimiento interactivo.
- Implementar inteligencia artificial y motores gráficos en proyectos interactivos.
- Manejarás los fundamentos básicos del modelado y animación 3D.

➤ Podrás trabajar como:

- Creación de videojuegos para consolas, PC y móviles.
- Desarrollo de experiencias interactivas.
- Desarrollador de realidad virtual y aumentada.
- Creación de proyectos de gamificación para empresas y educación.
- Creador de videojuegos independientes.

*Más que una Universidad,
Somos Comunidad!*

PLAN DE ESTUDIOS

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.

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.

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.

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.

