

Ingeniería en:

VIDEOJUEGOS

RVOE: LIC111026

ESTIMAD@ASPIRANTE

¡Atrévete a vivir la experiencia de ser alumno de la Universidad de Morelia! La Ingeniería en Videojuegos está diseñada para responder a las exigencias que el mercado laboral demanda, además:

- Contarás con un espacio exclusivo con equipo de la más alta tecnología para realizar tus actividades y explotar tu creatividad al máximo.
- Podrás diseñar, administrar y ejecutar estrategias de producción de software para la creación de entretenimiento interactivo.
- Desarrollarás códigos en plataformas de programación basadas en Microsoft Visual Studio y Oracle Java utilizando como estándares en la industria de los videojuegos.
- Crearás y publicarás propiedad intelectual en diversos dispositivos móviles, consolas, computadoras o consolas NextGen.

PROGRAMA
ESCOLARIZADO
SEMESTRAL

Lunes
a Viernes
14:00 a 21:00hrs

INSCRIPCIÓN
SEMESTRAL

\$2,175.00
más seguro contra
accidentes escolares
\$130.00

COLEGIATURA
\$4,744.00

Scanea o da click para
realizar tu examen

CONTACTO

y



PLANDE 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

SEGUNDO SEMESTRE

- Teoría del Entretenimiento Interactivo II
- Pensamiento Creativo
- Programación II
- Protocolos y Redes
- Matemáticas II
- Física II
- Metodología de la Investigación II

TERCER SEMESTRE

- Diseño del Entretenimiento Interactivo I
- Bases de Datos
- Programación III
- Estadística
- Matemáticas III
- Modelado Tridimensional I
- Fotografía y Texturizado para Videojuegos

CUARTO SEMESTRE

- Diseño del Entretenimiento Interactivo II
- Multimedia
- Interfaces de Usuario
- Despliegue Visual Avanzado I
- Inteligencia Artificial I
- Administración de Proyectos
- Modelado Tridimensional 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

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

SÉPTIMO SEMESTRE

- Prototipado I
- Diseño Sonoro para Videojuegos
- Editores para Videojuegos II
- Captura de Movimiento II
- Administración de Empresas
- Guionismo y Narrativa para Videojuegos
- Animación Tridimensional II

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