



MAPA CURRICULAR
INSTITUTO LAS AMÉRICAS DE NAYARIT
INGENIERÍA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
LICENCIATURA
MODALIDAD: ESCOLARIZADA
DURACIÓN DEL CUATRIMESTRE: 16 SEMANAS

PRIMER CUATRIMESTRE	SEGUNDO CUATRIMESTRE	TERCER CUATRIMESTRE	CUARTO CUATRIMESTRE	QUINTO CUATRIMESTRE	SEXTO CUATRIMESTRE	SEPTIMO CUATRIMESTRE	OCTAVO CUATRIMESTRE	NOVENO CUATRIMESTRE
IPG Introducción a la programación S D I C n 96 32 8	PG I Programación I S D I C IPG 96 32 8	PG II Programación II S D I C PGI 96 32 8	PGIII Programación III S D I C PGII 96 32 8	GRFI Gráficos I S D I C DBJII 64 32 6	GRFII Gráficos II S D I C GRFI 64 32 6	GRFIII Gráficos III S D I C GRFII 64 32 6	DJPC Desarrollo de juegos para consolas S D I C PGII 96 32 8	ALCJ Aspectos legales y comerciales de los juegos S D I C n 96 32 8
MATI Matemáticas I S D I C n 96 32 8	MATII Matemáticas II S D I C MATI 96 32 8	DJII Diseño de Juegos II S D I C DJI 96 32 8	DJIII Diseño de Juegos III S D I C DJII 96 32 8	DJIV Diseño de Juegos IV S D I C DJIII 96 32 8	TIRV Taller Interactivo V S D I C TIRIV 64 32 6	ADP Administración de Proyectos S D I C n 64 48 7	DJPI Desarrollo de Juegos para internet S D I C PGII 96 32 8	ETI Ética S D I C n 96 32 8
FIS Física S D I C n 96 32 8	DJI Diseño de Juegos I S D I C IDJ 96 32 8	TIRII Taller Interactivo II S D I C TIRI 64 32 6	TIRIII Taller Interactivo III S D I C TIRII 64 32 6	TIRIV Taller Interactivo IV S D I C TIRIII 64 32 6	A3D Animación 3D S D I C AVJI 96 32 8	TIRVI Taller Interactivo VI S D I C TIRV 64 32 6	PJM Programación de juegos multijugador S D I C PGII 96 32 8	DEM Desarrollo de emprendedores S D I C ADP 96 32 8
IDJ Introducción al diseño de Juegos S D I C n 96 32 8	TIRI Taller Interactivo I S D I C n 64 32 6	DEJUI Desarrollo de Juegos I S D I C PGI 96 32 8	DEJUII Desarrollo de Juegos II S D I C DEJUI 96 32 8	DEJUIII Desarrollo de Juegos III S D I C DEJUII 96 32 8	MOD Modelado S D I C TIRI 96 32 8	DJDM Desarrollo de juegos para dispositivos móviles S D I C PGII 96 32 8	DNV Diseño de niveles S D I C A3D 96 32 8	SETI Seminario de titulación S D I C n 96 64 10
INGI Inglés I S D I C n 64 32 6	INGII Inglés II S D I C INGI 64 32 6	AVJI Animación para videojuegos I S D I C n 96 32 8	AVJII Animación para videojuegos II S D I C AVJI 96 32 8	IAII Inteligencia Artificial II S D I C IAI 96 32 8	GPJ Guión para Juegos S D I C n 96 32 8			
DBJI Dibujo I S D I C n 64 32 6	DBJII Dibujo II S D I C DBJI 64 32 6	ADG Audio para videojuegos S D I C n 64 32 6	IAI Inteligencia Artificial I S D I C PGI 96 32 8					

Total de horas con docente 3936

Total de horas de estudio independiente 1520

Total de horas del plan de estudios 5456

Total de créditos del plan de estudios 341

S: Clave de seriación

D: Horas con docente

I: Horas de estudio independiente

C: Créditos de la asignatura

ESQUEMA DEL PLAN DE ESTUDIOS

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:	INSTITUTO LAS AMÉRICAS DE NAYARIT
NOMBRE DEL PLAN DE ESTUDIOS:	INGENIERÍA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
NIVEL EDUCATIVO:	LICENCIATURA
MODALIDAD:	ESCOLARIZADA
TIPO DE CICLO:	CUATRIMESTRAL
DURACIÓN DEL CICLO:	16 SEMANAS
DURACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS:	9 CUATRIMESTRES
NIVEL EDUCATIVO ANTECEDENTE:	BACHILLERATO

VIGENCIA DEL PLAN DE ESTUDIOS: A PARTIR DEL CICLO ESCOLAR 2013-2014

OBJETIVO GENERAL DEL PLAN DE ESTUDIOS

Formar profesionistas especializados para colaborar en el proceso de elaboración de tecnología de entretenimiento, a través de los conocimientos matemáticos para la aplicación de la inteligencia artificial y procesamiento de gráficas en consolas, computadoras y dispositivos móviles.

PERFIL DE INGRESO

Conocimientos:

- Egresado de bachillerato

Habilidades:

- Creativo
- Pensamiento lógico y matemático
- Disciplinado
- Facilidad en la expresión gráfica y visual
- Facilidad para la resolución de problemas
- Facilidad de integración
- Trabajo en equipo

Actitudes:

- Afinidad por la tecnología
- Interés en los juegos y videojuegos
- Ser participativo
- Amplio sentido de responsabilidad
- Emprendedor
- Ser proactivo
- Facilidad en la expresión gráfica y visual
- Habilidad lógica y matemática

PERFIL DEL EGRESADO

Conocimientos:

- Generar aplicaciones multimedia en 2D y 3D para el desarrollo de juegos para plataformas como PC, Xbox 360, PS3, Android e iOS.
- Diseñar, administrar y ejecutar estrategias de producción de software para la creación de entretenimiento interactivo.
- Capacidad de realizar Inteligencia Artificial creando efectos y acciones dentro de un entorno tridimensional.
- Editar entretenimiento interactivo en herramientas internacionales y estandarizadas de desarrollo tales como Epic® Unreal Development Kit®, Unity3D engine®, GarageGames Torque®, Stone Trip Shiva3D® y Crytek® CryEngine®
- Desarrollar Código en plataformas de programación basadas en Microsoft Visual Studio® (C++, C#) y Oracle JAVA® utilizadas como estándares en la Industria de Videojuegos.
- Conocer la historia, desarrollo y el potencial de las gráficas computacionales así como los procesos científicos y matemáticos para la aceleración vectorial mediante el uso de las API´s DirectX® y OpenGL®.

Habilidades:

- Diseñar, administrar y ejecutar estrategias de producción de software para la creación de entretenimiento interactivo.
- Crear y publicar Propiedad Intelectual en diversos dispositivos móviles, consolas, computadoras o consolas NextGen.
- Realizar de pruebas de control de calidad de videojuegos para depuración de códigos.