

ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA COMÚN						
Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas teoría	Horas práctica	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Programación I	CT	26	54	80	7	
Programación II	CT	26	54	80	7	Programación I
Algoritmia y estructura de datos I	C	48	32	80	8	
Algoritmia y estructura de datos II	C	48	32	80	8	Algoritmia y estructura de datos I
Ingeniería de Software	C	48	32	80	8	
Narrativa para videojuegos	C	48	32	80	8	
Arte Conceptual	T	0	80	80	5	
Mercadotecnia para videojuegos	C	48	32	80	8	
Desarrollo de negocios	C	48	32	80	8	
Gestión de proyectos	T	0	80	80	5	
Totales		340	460	800	72	

ÁREA DE FORMACIÓN ESPECIALIZANTE OBLIGATORIA						
Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas teoría	Horas práctica	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Biomecánica para Videojuegos	C	48	32	80	8	
Arte 3D I	C	48	32	80	8	
Arte 3D II	C	48	32	80	8	Arte 3D I
Diseño Gráfico para Videojuegos	CT	48	32	80	8	
Diseño de juegos I	CT	26	54	80	7	
Diseño de juegos II	CT	26	54	80	7	Diseño de juegos I
Diseño de juegos III	CT	26	54	80	7	Diseño de juegos II
Programación de Videojuegos	CT	26	54	80	7	
Producción para videojuegos	C	48	32	80	8	
Gamificación	CT	26	54	80	7	
Psicología social para videojuegos	C	48	32	80	8	
Publicación de videojuegos	T	0	80	80	5	
Totales		418	542	960	88	

ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA PARTICULAR						
Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas teoría	Horas práctica	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Base de Datos I	CT	26	54	80	7	
Base de Datos II	CT	26	54	80	7	Base de Datos I
Física para Videojuegos I	C	48	32	80	8	
Física para videojuegos II	C	48	32	80	8	Física para Videojuegos I
Inteligencia Artificial	C	48	32	80	8	
Matemáticas para videojuegos I	C	48	32	80	8	
Matemáticas para videojuegos II	C	48	32	80	8	Matemáticas para videojuegos I
Matemáticas para videojuegos III	C	48	32	80	8	Matemáticas para videojuegos II
Matemáticas para videojuegos IV	C	48	32	80	8	Matemáticas para videojuegos III
Animación 2D	C	48	32	80	8	
Taller de Gráficos por Computadora	T	26	54	80	7	
Motores Gráficos I	T	0	80	80	5	
Motores Gráficos II	T	0	80	80	5	
Proceso y edición de audio	C	48	32	80	8	
Realidad Virtual I	C	48	32	80	8	
Realidad Virtual II	C	48	32	80	8	Realidad Virtual I
Animación 3D	C	48	32	80	8	
Introducción a los videojuegos	C	48	32	80	8	
Estadística y procesos estocásticos	CT	48	32	80	8	
Totales		750	770	1520	143	

ÁREA DE FORMACIÓN OPTATIVA ABIERTA						
Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas teoría	Horas práctica	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Optativa 1						
Optativa 2						
Optativa 3						
Totales						

ÁREA DE FORMACIÓN ESPECIALIZANTE SELECTIVA						
Unidades de Aprendizaje	Tipo	Horas teoría	Horas práctica	Horas totales	Créditos	Prerrequisitos
Proyecto 1	S				15	
Proyecto 2	S				15	
Formación Integral				125	8	
Totales					38	

Ing. Gustavo Jimenez Franco

Universidad de Guadalajara

Centro Universitario de los Lagos

Secretaría Académica

videojuegos.LAGOS@lagos.udg.mx

Coordinación Sede San Juan

Tel. 474 742 4314

Tel. 395 785 4000 ext. 66651

Ciencia y Cultura para la región

