

**PLAN DE ESTUDIOS DE LA TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO Y
PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS**

Año	Cuat.	Asignatura	Horas de clase					
			Teoría		Práctica		Total	
			p/sem	p/cuat	p/sem	p/cuat.	p/sem	p/cuat.
1°	1°	Álgebra y Geometría para Programación	3	48	3	48	6	96
		Introducción al Diseño de Videojuegos	4	64	2	32	6	96
		Fundamentos de Programación en Videojuegos I	4	64	4	64	8	128
		Emprendedorismo y Creación de Negocios	2	32	2	32	4	64
	2°	Taller de Arte 2D	3	48	3	48	6	96
		Narrativa y Guiones	2	32	2	32	4	64
		Producción y Planificación	4	64	4	64	8	128
		Fundamentos de Programación en Videojuegos II	4	64	4	64	8	128
2°	1°	Taller de Arte 3D	2	32	4	64	6	96
		Motores Gráficos	3	48	3	48	6	96
		Historia de los Videojuegos	2	32	0	0	2	32
		Diseño de Sonido PV	2	32	2	32	4	64
	2°	Taller de Desarrollo de Juegos para Dispositivos Móviles	2	32	2	32	4	64
		Taller de Desarrollo de Juegos Multijugador	3	48	3	48	6	96
		Modelos y Métodos Inteligentes	2	32	2	32	4	64
		Taller de Animación	2	32	4	64	6	96
TOTAL CARRERA:				704		704		1408