

	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 10
CIENCIAS BÁSICAS	Matemáticas	Cálculo Diferencial Álgebra	Cálculo Integral Álgebra Lineal	Cálculo Vectorial Ecuaciones Diferenciales						
CIENCIAS DE LA INGENIERÍA	Química Introducción a la Ingeniería Introducción a la Programación	Mecánica Programación orientada a Objetos	Ondas y Calor	Mecatrónica	Robótica			Simulación		
REALIDAD EXTENDIDA			Programación en Entornos Interactivos 2D	Programación Avanzada	Desarrollo de Prototipos I	Ingeniería Económica Programación en Entornos Interactivos 3D Realidad Aumentada	Computación Gráfica Física en Entornos Interactivos	Evaluación de Proyectos Desarrollo de Prototipos II Realidad Virtual	Optimización Game Engine Electivo de Realidad Extendida	
DISEÑO E INTERACCIÓN HUMANO-MÁQUINA	Diseño de Videojuegos I	Taller de Videojuegos	Diseño e Ilustración	Diseño de Videojuegos II	Aplicaciones Móviles	Diseño y Modelado 3D Diseño de Experiencia de Usuario I	Animación 3D	Serious Games y Gamificación	Diseño de Exp. de Usuario II Electivo de Interacción Humano-Máquina	
FUNDAMENTOS DE COMPUTACIÓN			Estructura de Datos y Algoritmos	Sistemas Operativos y Conectividad	Inteligencia Artificial y Machine Learning I	Inteligencia Artificial y Machine Learning II	Aplicaciones y Servicios Online	Ingeniería de Software		Electivo de Fundamentos de Computación
PRÁCTICAS PRE-PROFESIONAL Y PROFESIONAL							Práctica Inicial		Práctica Pre-profesional	Proyecto de Título I Proyecto de Título II
HABILIDADES Y COMPETENCIAS	Taller de Expresión Escrita	Taller de Expresión Oral								I+D+i y Emprendimiento
FORMACIÓN GENERAL	Identidad Personal	Inglés I	Inglés II	Inglés III	Antropología Filosófica Inglés IV	Ética	Persona y Trascendencia Apreciación de los Lenguajes Artísticos	Filosofía de las Ciencias		

EVALUACIÓN INTERMEDIA DE COMETENCIAS

LICENCIADO/LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA INGENIERÍA

TÍTULO PROFESIONAL – INGENIERO/A CIVIL EN REALIDAD VIRTUAL Y VIDEOJUEGOS

*Malla referencial y sujeta a modificaciones.

- Área de Realidad Extendida: Asignaturas que refieren al desarrollo de soluciones software y hardware basadas en la Realidad Extendida (Virtual, Aumentada y Mixta) y Gráficas Computacionales con sólidos fundamentos de ingeniería y con una perspectiva estratégica e innovadora.
- Área de Diseño e Interacción Humano-Máquina: Asignaturas que contemplan el diseño, modelado e implementación de Multimedia Interactiva, Aplicaciones Móviles, Simulaciones, Serious Games y Gamificación para mejorar la experiencia de usuario, seguridad, operación y estrategia de procesos organizacionales e industriales.
- Área de Fundamentos de la Computación e Inteligencia Artificial: Asignaturas que utilizan los fundamentos de la Computación para diseñar y gestionar procesos de desarrollo de software e incorporar Inteligencia Artificial y Machine Learning en el desarrollo de interfaces, comportamientos e interacción de sistemas de software.
- Asignaturas Integradoras: Asignaturas Integradoras que permiten evidenciar el desarrollo de las competencias profesionales mediante el desarrollo de prototipos que aumentan su complejidad conforme el estudiante avanza en la carrera.