

	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	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 COMPETENCIAS

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.