

Unidades Curriculares	Créditos	Horas	Previas
Pensamiento creativo aplicado	10	150	No tiene
Diseño centrado en seres humanos	10	150	No tiene
Gestión de proyectos creativos	10	150	No tiene
Liderazgo y trabajo colaborativo	4	60	No tiene
Inglés I	4	60	No tiene
Inglés II	4	60	Inglés I
Inglés III	4	60	Inglés II
Inglés VI	4	60	Inglés III
Datos e Inteligencia Artificial	10	150	No tiene
Fundamentos de Programación para Videojuegos	12	180	No tiene
Construcción de prototipos interactivos 2D/3D	12	180	Fundamentos de Programación para Videojuegos
Sistemas de Juego y Scripting Avanzado	12	180	Fundamentos de Programación para Videojuegos
Edición y montaje digital	12	180	No tiene
Efectos visuales y colorización	12	180	Edición y montaje digital
Narrativas audiovisuales	12	180	Edición y montaje digital
Dibujo digital e ilustración conceptual	12	180	No tiene
Técnicas de animación 2D/3D	12	180	No tiene
Diseño de personajes y storyboarding	12	180	No tiene
Narrativas digitales y storytelling	12	180	No tiene
Estrategias de comunicación multicanal	12	180	No tiene
Laboratorio de campañas digitales	12	180	Estrategias de comunicación multicanal
Actividades de UTECinnova*	8	120	

UNIDADES FORMATIVAS TRANSVERSALES | DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS | POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
 ILUSTRACIÓN Y ANIMACIÓN DIGITAL | COMUNICACIÓN DIGITAL

(*)Actividades de UTECinnova: Los estudiantes tendrán que obtener 8 créditos (2 como máximo por semestre) de las actividades correspondientes a UTECinnova.