

CARRERA DE ANIMACION Y ARTE PARA VIDEO JUEGOS

Plan de estudios (Malla) 30-04-24-DMCL

Período	Campo de formación	Asignaturas	Horas de Docencia	Horas de Experimentación	Horas de trabajo autónomo	Prácticas pre profesionales	Total horas	Créditos de 48 horas	Unidades / contenido
1	Teoría	Informática 1	32	32	32		96	2	Ilustración digital - IA
	Adaptación e innovación tecnológica	Recursos digitales 1	160	144	128		432	2	Animación 3D 1
								2	Modelado 3D 1
								2	Rigging 3D 1
								2	Herramientas de desarrollo de videojuegos
								1	Herramientas de sonorización 1
	Videojuegos 1	64	64	64	192		2	Diseño de Videojuegos 1	
2							Arte de Videojuegos 1		
Cultura	Cultura de videojuegos	32	8	8		48	1	Cultura de videojuegos	
Lenguas	Inglés 1	32	8	8		48	1	Inglés 1	

Total período 1: 320 256 240 816 17

2	Teoría	Informática 2	32	32	32		96	2	Efectos visuales - IA
	Adaptación e innovación tecnológica	Recursos digitales 2	160	144	128		432	2	Animación 3D 2
								2	Modelado 3D 2
								2	Rigging 3D 2
								2	Efectos visuales para videojuegos 1
								1	Herramientas de sonorización 2
	Videojuegos 2	64	64	64	192		2	Diseño de Videojuegos 2	
2							Arte de Videojuegos 2		
Cultura	Lenguaje cinematográfico	32	8	8		48	1	Lenguaje cinematográfico	
Lenguas	Inglés 2	32	8	8		48	1	Inglés 2	

Total período 2: 320 256 240 816 17

3	Adaptación e innovación tecnológica	Recursos digitales 3	96	96	96		288	2	Animación 3D 3
								2	Composición digital 3D
								2	Efectos visuales para videojuegos 2
	Unidad de titulación	Trabajo de titulación	192	64	32		288	6	Producción y publicación de Videojuegos
	Prácticas	Prácticas profesionales					192	192	4
60							60	1,25	Servicio a la comunidad
Lenguas	Inglés 3	32	8	8		48	1	Inglés 3	

Total período 3: 320 168 136 252 876 18,25

Total de la carrera: 960 680 616 252 2508 52,25