

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
	Trabajo de titulación	Trabajo de titulación	192	64	32		288	6	Producción y publicación de Videojuegos
	Prácticas	Prácticas profesionales						192	Prácticas laborales
60								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	

|