

MALLA CURRICULAR *Ingeniería Civil en Sistemas Inteligentes y Videojuegos*



AÑO 1		AÑO 2		AÑO 3		AÑO 4		AÑO 5	
Semestre	Semestre	Semestre	Semestre	Semestre	Semestre	Semestre	Semestre	Semestre	Semestre
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Introducción a las Matemáticas	Cálculo en una Variable	Cálculo en Varias Variables	Ecuaciones Diferenciales	Lengua Extranjera Principiante I	Lengua Extranjera Principiante II	Lengua Extranjera Intermedio I	Electivo 1	Taller de Videojuegos y Sistemas Inteligentes II	Memoria de Título
7 SCT	6 SCT	6 SCT	6 SCT	5 SCT	5 SCT	5 SCT	5 SCT	8 SCT	16 SCT
Introducción a las Ciencias para Ingeniería	Álgebra	Álgebra Lineal	Física y Simulación para Videojuegos	Probabilidad y Estadística	Taller de Sistemas Inteligentes y Videojuegos I	Interacción Humano Computador	Simulación Virtual	Dispositivos y Aplicaciones Móviles	Electivo 4
6 SCT	6 SCT	6 SCT	7 SCT	6 SCT	7 SCT	6 SCT	5 SCT	6 SCT	5 SCT
Introducción a la Ingeniería en Sistemas Inteligentes y Videojuegos	Diseño de Videojuegos	Diseño de Experiencia de Usuario	Programación de Videojuegos	Producción Gráfica	Animación Digital	Innovación y Emprendimiento	Formulación y Evaluación de Proyectos	Desarrollo Web	Electivo 5
6 SCT	6 SCT	5 SCT	7 SCT	6 SCT	6 SCT	6 SCT	6 SCT	7 SCT	5 SCT
Programación Estructurada	Programación Orientada a Objetos	Algoritmos y Estructuras de Datos	Sistemas Operativos	Bases de Datos	Fundamentos para la Gestión Organizacional	Planificación y Requisitos de Software	Diseño y Calidad de Software	Electivo 2	
6 SCT	6 SCT	7 SCT	6 SCT	6 SCT	6 SCT	5 SCT	5 SCT	5 SCT	
Formación Inicial Transversal	Formación Cultural y Ciudadana	Física General	Inteligencia Artificial y Generación Procedural de Contenidos para Videojuegos	Agentes Inteligentes	Aprendizaje Automático y reforzado	Aprendizaje Profundo Aplicado	Formación Colaborativa y Social	Electivo 3	
4 SCT	4 SCT	6 SCT	6 SCT	6 SCT	6 SCT	6 SCT	6 SCT	5 SCT	
29 SCT	28 SCT	30 SCT	32 SCT	29 SCT	30 SCT	30 SCT	27 SCT	31 SCT	26 SCT

Total de créditos: 310 SCT

*Malla sujeta a modificaciones