

MALLA CURRICULAR MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN: DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PROGRAMA ACADÉMICO

1
.....
Periodo

- Programación básica**
- Programación orientada a objetos y multitarea**
- Consolas y motores de videojuegos**
- Diseño de assets**
- Consolas y motores de videojuegos**

2
.....
Periodo

- Ingeniería de software**
- Diseño y desarrollo de juegos web**
- Guionización y programación**
- Diseño y animación 3D**
- Trabajo de titulación**

UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR

.....
Unidades identificadas por color

**UNIDAD DE FORMACIÓN
DISCIPLINARIA AVANZADA**

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

UNIDAD DE TITULACIÓN

RESOLUCIÓN DEL PROGRAMA: **RPC-SO-36-No.627-2023**