

Ingeniería en Diseño Multimedia

Estructura y Organización Curricular

El programa educativo de Ingeniería en Diseño Multimedia está estructurado para ser cursado en un periodo de **4 años**, es decir, en 8 ciclos largos de 16 semanas cada uno. En este periodo se incluye el servicio social y prácticas profesionales. Sin embargo, existen las condiciones de concluir los créditos hasta en 3 años.

El año lectivo de estudio efectivo en la UNACAR corresponde a 40 semanas, dividido en cuatro ciclos; dos largos de 16 semanas promedio y dos cortos de 4 semanas. Las 12 restantes corresponden a vacaciones, días festivos y para el ajuste de los días efectivos laborables. En los ciclos cortos de invierno y verano, los estudiantes podrán:

- a) Adelantar cursos dado el caso que sean alumnos regulares,
- b) Volver a cursar los no aprobados en el ciclo anterior inmediato,
- c) Presentar exámenes de suficiencia,
- d) Realizar proyectos vinculados a uno o más cursos, y
- e) Cubrir un prerrequisito de un curso futuro inmediato.

La estructura curricular del programa educativo está representada gráficamente en tres mallas curriculares, en donde se pueden identificar cursos, talleres y otras actividades de aprendizaje necesarios, de tal manera que permite obtener la visión global; sus relaciones vertical, horizontal y transversal; asimismo las áreas disciplinarias en que están organizadas tomando como base las de los Consejos para la Acreditación de la Educación Superior(COPAES); las horas teóricas, prácticas, actividades de trabajo independiente, los créditos y las claves de los cursos y otros. Sin descuidar los niveles y bloques de cursos que la Universidad ha establecido.

La estructura curricular se dividen en tres niveles: **Básico, Profesionalizante y Terminal**, que se integran con *58 cursos, Actividades de Formación Integral (AFI's), Prácticas Profesionales y Servicio Social*, con un total de **365 créditos**, clasificados de la siguiente manera:

Ingeniería en Diseño Multimedia

Nivel Básico			Nivel Profesionalizante	Nivel Terminal	
Cursos de Competencias Genéricas	Cursos del Tronco Común de la DES	Cursos Básicos de la Carrera	Cursos Profesionalizantes	Obligatorios	Optativos
10 cursos y AFI's	3 cursos	14 cursos	13 cursos y Prácticas Profesionales	12 cursos y Servicio Social	6 cursos
44 créditos	18 créditos	91 créditos	91 créditos	85 créditos	36 créditos

Nivel Básico

El nivel básico corresponde al 41.9% del total de créditos de la malla curricular. Dividido en tres bloques de curso.

Los **Cursos de Competencias Genéricas** hacen un total de 44 créditos que se obtienen aprobando 10 cursos que otorgan 36 créditos y cumpliendo con las *Actividades de Formación Integral* que proporcionan 8 créditos más. Siendo los cursos los siguientes:

1. Tecnologías y Manejo de la Información
2. Razonamiento Lógico
3. Taller de Comunicación Oral y Escrita
4. Desarrollo Sustentable
5. Inglés I
6. Inglés II
7. Inglés III
8. Inglés IV
9. Emprendedores
10. Taller Emprendedor o Taller de Formación Temprana de Investigadores

Los **Cursos del Tronco Común de la DES** son 3 y otorgan un total de 18 créditos:

1. Álgebra Lineal
2. Arquitectura de Computadoras
3. Sistemas Operativos I

Los **Cursos Básicos de la Carrera** son un bloque formado por 14 cursos que corresponden a 91 créditos:

1. Química General
2. Dibujo Digital I
3. Fundamentos de la Computación Gráfica
4. Programación Gráfica I
5. Matemáticas Digital
6. Dibujo Digital II
7. Taller de Diseño Digital I
8. Programación Gráfica II
9. Cálculo Diferencial e Integral
10. Modelado 3D I
11. Taller de Diseño Digital II
12. Gestión del Conocimiento y Cadenas Productivas
13. Base de Datos Orientada a Objetos
14. Mecánica Vectorial

Nivel Profesionalizante

Con un 25% de los créditos del programa este nivel está conformado por un solo bloque de cursos identificados como **Cursos Profesionalizantes**, que en el programa educativo de Ingeniería en Diseño Multimedia está formado por 13 cursos que otorgan 85 créditos y las Prácticas Profesionales con un valor de 6 créditos. Siendo los cursos los siguientes:

1. Geometría y Trigonometría Multidimensional
2. Programación Gráfica III
3. Interacción Humano Computadora
4. Óptica y Acústica
5. Modelado 3D II
6. Fotografía Digital
7. Animación 2D
8. Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Web

9. Ecuaciones Diferenciales y Modelos Dinámicos
10. Aplicaciones para Dispositivos Móviles
11. Bases de Datos Multimedia
12. Taller de Diseño Interactivo
13. Redes de Computadoras

Nivel Terminal

Con 33.1% de créditos del programa educativo, correspondientes a un total de 121 créditos, este nivel está conformado por el bloque de **Cursos Terminales Obligatorios** y por el de **Cursos Terminales Optativos**, donde el primero está integrado por 12 cursos con valor de 75 créditos y el Servicio Social con 10 créditos. El segundo bloque está formado por 6 cursos optativos con valor de 36 créditos.

Los cursos terminales obligatorios son:

1. Animación 3D I
2. Animación 3D II
3. Inteligencia Artificial
4. Animación 3D III
5. Redes Multimedia
6. Ingeniería de Audio y Video I
7. Realidad Virtual
8. Proyecto Multimedia I
9. Gestión de Proyectos
10. Servicios Multimedia en la Nube
11. Ingeniería de Audio y Video II
12. Proyecto Multimedia II