



Universidad Interamericana de Puerto Rico  
 Recinto de Fajardo  
 Departamento de Ciencias de Tecnología

## Bachillerato en Ciencias en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

### Secuencial Curricular

#### REQUISITOS DEL BACHILLERATO

REQUISITOS DEL GRADO	CRÉDITOS
Requisitos de educación general	48
Requisitos de concentración	71
Requisitos distributivos prescritos	6
Cursos electivos	3
<b>TOTAL</b>	<b>128</b>

#### PRIMER AÑO – PRIMER SEMESTRE

CÓDIGO	CURSO	CRS.	PRE-REQUISITO
COMP 2120	Lógica de Programación	3	
GEIC 1010	Tecnología de la Información y la Computación	3	
GEEN	GEEN 1101-Inglés como Segundo Idioma I: Comunicación Oral GEEN 1201-Comunicación en Inglés I GEEN 2311-Lectura y Redacción	3	
GESP 1101	Literatura y Comunicación: Narrativa y Poesía	3	
GEMA 1200	Fundamentos del Álgebra	3	
GAME 1100	Diseño de Videojuegos	3	
<b>TOTAL</b>		<b>18 créditos</b>	

#### PRIMER AÑO – SEGUNDO SEMESTRE

CÓDIGO	CURSO	CRS.	PRE-REQUISITO
GAME 1200	Narrativa Interactiva para Videojuegos	3	
MATH 1500	Precálculo	5	GEMA 1200
COMP 2315	Programación Estructurada	3	COMP 2120
GEEN	GEEN 1102-Inglés como Segundo Idioma II: Lectura GEEN 1202-Comunicación en Inglés II GEEN 2312-Literatura y Redacción	3	GEEN 1101, GEEN 1201 o GEEN 2311
GESP 1102	Literatura y Comunicación: Ensayo y Teatro	3	GESP 1101
<b>TOTAL</b>		<b>17 créditos</b>	

SEGUNDO AÑO – PRIMER SEMESTRE

<b>CÓDIGO</b>	<b>CURSO</b>	<b>CRS.</b>	<b>PRE-REQUISITO</b>
GAME 2101	Gráficas para Videojuegos I	3	
COMP 2400	Programación Orientada a Objetos	3	COMP 2315
MATH 2251	Cálculo I	5	MATH 1500 o 1512
COMP 2501	Estructuras Computacionales Discretas I	3	MATH 1500 o MAEC 2140
GESP 2203	Literatura y Visión del Mundo	3	GESP 1102
<b>TOTAL</b>		<b>17 créditos</b>	

SEGUNDO AÑO – SEGUNDO SEMESTRE

<b>CÓDIGO</b>	<b>CURSO</b>	<b>CRS.</b>	<b>PRE-REQUISITO</b>
GEEN	GEEN 1103-Inglés como Segundo Idioma III: Redacción GEEN 1203-Comunicación en Inglés III GEEN 2313- Redacción e Investigación	3	GEEN 1102, GEEN 1202 o GEEN 2312
GAME 2102	Gráficas para Videojuegos II	3	GAME 2101
COMP 2502	Estructuras Computacionales Discretas II	3	COMP 2501
COMP 2900	Estructuras de Datos	3	COMP 2400 y COMP2501
COMP 2800	Bases de Datos	3	
<b>TOTAL</b>		<b>15 créditos</b>	

TERCER AÑO – PRIMER SEMESTRE

<b>CÓDIGO</b>	<b>CURSO</b>	<b>CRS.</b>	<b>PRE-REQUISITO</b>
GAME 2103	Gráficas para Videojuegos III	3	GAME 2102
GAME 3101	Programación de Videojuegos I	3	COMP 2400
GEPE 3010	Apreciación del Arte	3	
GEPE 3020	Apreciación de la Música		
GEPE 3030	Apreciación del Teatro		
COMP 3015	Programación Web Con Bases de Datos	3	COMP 2800
	Requisito Distributivo Prescrito	3	
<b>TOTAL</b>		<b>15 créditos</b>	

TERCER AÑO – SEGUNDO SEMESTRE

CÓDIGO	CURSO	CRS.	PRE-REQUISITO
	<b>Seleccionar Uno</b>	3	
GEHS 3020	Sociedad Global		
GEHS 3050	Formación Humana, Sociedad y Cultura		
GEHS 4020	Civilización Occidental Antigua y Medieval		
GEHS 4030	Civilización Occidental Moderna y Contemporánea		
GAME 3102	Programación de Videojuegos II	3	
COMP 3400	Ingeniería de "Software"	3	COMP 2800 y COMP 2900
PHYS 3300	Física para Videojuegos	4	COMP 2300 y MATH 2251
	Requisito Distributivo Prescrito	3	
<b>TOTAL</b>	16 créditos		

CUARTO AÑO – PRIMER SEMESTRE

CÓDIGO	CURSO	CRS.	PRE-REQUISITO
GAME 3103	Programación de Videojuegos III	3	COMP 2900 y GAME 3102
COMP 3900	Computación Visual	3	COMP 3015
GEHS 2010	Proceso Histórico del Puerto Rico Contemporáneo	3	
GEPE 4040	Ética y Responsabilidad Social	3	
GECF 1010	Introducción a la Fe Cristiana	3	
<b>TOTAL</b>		<b>15 créditos</b>	

CUARTO AÑO – SEGUNDO SEMESTRE

CÓDIGO	CURSO	CRS.	PRE-REQUISITO
GAME 4100	Proyecto: Diseño, Desarrollo y Publicación de Un Videojuego	3	COMP 3400, GAME 1100, GAME 2103 y GAME 3103
GEEC 2000	Cultura Emprendedora	3	
	<b>Seleccionar uno</b>	3	
GEST 2020	El Ser Humano y el Ambiente		
GEST 2030	Tecnología y Ambiente		
GEHP 3000	Salud Integral y Calidad de Vida	3	
	Electiva Libre	3	
<b>TOTAL</b>		<b>15 créditos</b>	

Contenido Curricular  
Educación General (48) Créditos

<b>CÓDIGO</b>	<b>CURSO</b>	<b>CRS.</b>
GEEN ____	GEEN 1101-Inglés como Segundo Idioma I: Comunicación Oral GEEN 1201-Comunicación en Inglés I GEEN 2311-Lectura y Redacción	3
GEEN ____	GEEN 1102-Inglés como Segundo Idioma II: Lectura GEEN 1202-Comunicación en Inglés II GEEN 2312-Literatura y Redacción	3
GEEN ____	GEEN 1103-Inglés como Segundo Idioma III: Redacción GEEN 1203-Comunicación en Inglés III GEEN 2313- Redacción e Investigación	3
GESP 1101	Literatura y Comunicación: Narrativa y Poesía	3
GESP 1102	Literatura y Comunicación: Ensayo y Teatro	3
GESP 2203	Literatura y Visión del Mundo	3
GEMA 1200	Fundamentos del Álgebra	3
GEIC 1010	Tecnología de la Información y la Computación	3
	<b>Seleccionar uno</b>	3
GEPE 3010	Apreciación del Arte	
GEPE 3020	Apreciación de la Música	
GEPE 3030	Apreciación del Teatro	
GEPE 4040	Ética y Responsabilidad Social	3
GECF 1010	Introducción a la Fe Cristiana	3
GEEC 2000	Cultura Emprendedora	3
GEHS 2010	Proceso Histórico del Puerto Rico Contemporáneo	3
	<b>Seleccionar uno</b>	3
GEHS 3020	Sociedad Global	
GEHS 3050	Formación Humana, Sociedad y Cultura	
GEHS 4020	Civilización Occidental Antigua y Medieval	
GEHS 4030	Civilización Occidental Moderna y Contemporánea	
GEST 2020	El Ser Humano y el Ambiente	3
GEST 2030	Tecnología y Ambiente	
GEHP 3000	Salud Integral y Calidad de Vida	3
<b>TOTAL</b>		<b>48</b>

Concentración (71) Créditos

<b>CÓDIGO</b>	<b>CURSO</b>	<b>CRS.</b>
COMP 2120	Lógica de Programación	3
COMP 2315	Programación Estructurada	3
COMP 2400	Programación Orientada a Objetos	3
COMP 2501	Estructuras Computacionales Discretas I	3
COMP 2502	Estructuras Computacionales Discretas II	3
COMP 2800	Bases de Datos	3
COMP 2900	Estructuras de Datos	3
COMP 3015	Programación Web Con Bases de Datos	3
COMP 3400	Ingeniería de "Software"	3
COMP 3900	Computación Visual	3
GAME 1100	Diseño de Videojuegos	3

<b>CÓDIGO</b>	<b>CURSO</b>	<b>CRS.</b>
GAME 1200	Narrativa Interactiva para Videojuegos	3
GAME 2101	Gráficas para Videojuegos I	3
GAME 2102	Gráficas para Videojuegos II	3
GAME 2103	Gráficas para Videojuegos III	3
GAME 3101	Programación de Videojuegos I	3
GAME 3102	Programación de Videojuegos II	3
GAME 3103	Programación de Videojuegos III	3
GAME 4100	Proyecto: Diseño, Desarrollo y Publicación de Un Videojuego	3
MATH 1500	Precálculo	5
MATH 2251	Cálculo I	5
PHYS 3300	Física para Videojuegos	4
<b>TOTAL</b>		<b>71</b>

Cursos Distributivos Prescritos (6) Créditos

<b>CÓDIGO</b>	<b>CURSO</b>	<b>CRS.</b>
COMP 2850	Computación Móvil	3
COMU 1051	Técnicas de Producción de Sonido	3
GAME 3400	Inteligencia Artificial para Videojuegos	3
GAME 4300	Temas Emergentes en el Área de Videojuegos	3
GAME 4400	Desarrollo de Videojuegos para Consolas y Equipos portátiles	3
GAME 4500	Emuladores	3
GAME 4910	Internado: Experiencia en la Industria de Videojuegos	3
<b>TOTAL</b>		