

Universidad Interamericana de Puerto Rico  
Recinto de Barranquitas  
Departamento de Ciencias y Tecnología

**BACHILLERATO EN CIENCIAS EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**

|                                     |                     |   |
|-------------------------------------|---------------------|---|
| Requisitos de Educación General     | 48 créditos         | Los estudiantes de este programa tomarán GEMA 1200 en la categoría de Destrezas Básicas en Matemáticas. |
| Requisitos de Concentración         | 65 créditos         |   |
| Requisitos Distributivos Prescritos | 9 créditos          |   |
| Electivas Libres                    | 6 créditos          |   |
| <b>Total de Créditos Requeridos</b> | <b>128 créditos</b> |   |

**PRIMER AÑO**

| PRIMER SEMESTRE |  |           |                           |          | SEGUNDO SEMESTRE |  |           |                        |          |
|-----------------|--|-----------|---------------------------|----------|------------------|--|-----------|------------------------|----------|
| CÓDIGO          | TÍTULO DEL CURSO                               | CR        | REQUISITO                 | APROBADO | CÓDIGO           | TÍTULO DEL CURSO                           | CR        | REQUISITOS             | APROBADO |
| COMP 2110       | Introducción a Ciencias de Cómputos            | 3         | Concurrente con GEIC 1010 |          | COMP 3900        | Programación Visual                        | 3         | COMP 2110<br>COMP 2120 |          |
| COMP 2120       | Lógica de Programación                         | 3         |                           |          | COMP 2315        | Programación Estructurada                  | 3         | COMP 2120              |          |
| GEIC 1010       | Tecnologías de la Información y la Computación | 3         |                           |          | GEEN ____        | Inglés II                                  | 3         |                        |          |
| GEEN ____       | Inglés I                                       | 3         |                           |          | GESP 1102        | Literatura y Comunicación: Ensayo y Teatro | 3         |                        |          |
| GESP 1101       | Literatura y Comunicación: Narrativa y Poesía  | 3         |                           |          | MATH 1500        | Precálculo                                 | 5         | GEMA 1200              |          |
| GEMA 1200       | Fundamentos de Álgebra                         | 3         |                           |          |                  |  |           |                        |          |
|                 | <b>TOTAL</b>                                   | <b>18</b> |                           |          |                  | <b>TOTAL</b>                               | <b>17</b> |                        |          |

**SEGUNDO AÑO**

| PRIMER SEMESTRE        |   |           |            |          | SEGUNDO SEMESTRE |  |           |                        |          |
|------------------------|---|-----------|------------|----------|------------------|--|-----------|------------------------|----------|
| CÓDIGO                 | TÍTULO DEL CURSO                        | CR        | REQUISITOS | APROBADO | CÓDIGO           | TÍTULO DEL CURSO                         | CR        | REQUISITOS             | APROBADO |
| COMP 2400              | Programación Orientada a Objetos        | 3         | COMP 2315  |          | GEHP 3000        | Salud Integral y Calidad de Vida         | 3         |                        |          |
| COMP 2501              | Estructuras Computacionales Discretas I | 3         | MATH 1500  |          | COMP 2502        | Estructuras Computacionales Discretas II | 3         | COMP 2501              |          |
| GAME 1100              | Diseño de Videojuegos                   | 3         |            |          | GEEC 2000        | Cultura Emprendedora                     | 3         |                        |          |
| <sup>1</sup> GEEN ____ | Inglés III                              | 3         |            |          | COMP 2900        | Estructura de Datos                      | 3         | COMP 2400<br>COMP 2501 |          |
| GESP 2203              | Literatura y Visión del Mundo           | 3         |            |          | MATH 2251        | Cálculo I                                | 5         | MATH 1500              |          |
| GEHS 2010              | Proceso Histórico de Puerto Rico        | 3         |            |          |                  |  |           |                        |          |
|                        | <b>Total</b>                            | <b>18</b> |            |          |                  | <b>Total</b>                             | <b>17</b> |                        |          |

<sup>1</sup>Se requieren tres (3) cursos de inglés consecutivos. Los estudiantes quedarán ubicados en los cursos según su puntuación en el examen de inglés el PEAU o equivalente.

<sup>2</sup>Se requieren tres (3) cursos de español. Aquellos estudiantes cuyo vernáculo no sea el español se le requerirá GESP 1021, 1022 Y 2023.

**TERCER AÑO**

Universidad Interamericana de Puerto Rico  
Recinto de Barranquitas  
Departamento de Ciencias y Tecnología

| PRIMER SEMESTRE |                               |           |                        |          | SEGUNDO SEMESTRE |                                |           |                        |          |
|-----------------|-------------------------------|-----------|------------------------|----------|------------------|--------------------------------|-----------|------------------------|----------|
| CÓDIGO          | TÍTULO DEL CURSO              | CR        | REQUISITOS             | APROBADO | CÓDIGO           | TÍTULO DEL CURSO               | CR        | REQUISITOS             | APROBADO |
| GEPE 3010       | Apreciación del Arte o        | 3         | Elegir (1) un curso    |          | GECF 1010        | Introducción a la Fe Cristiana | 3         |                        |          |
| GEPE 3020       | Apreciación de la Música o    |           |                        |          |                  |                                |           |                        |          |
| GEPE 3030       | Apreciación del Teatro        |           |                        |          |                  |                                |           |                        |          |
| COMP 3400       | Ingeniería de Software        | 3         | COMP 2800<br>COMP 2900 |          | PHYS 3300        | Física para Videojuegos        | 4         | COMP 2300<br>MATH 2251 |          |
| GAME ____       | Distributivo Prescrito        | 3         |                        |          | GAME ____        | Distributivo Prescrito         | 3         |                        |          |
| GAME 3101       | Programación de Videojuegos I | 3         | COMP 2400              |          | GAME 3102        | Programación de Videojuegos II | 3         | GAME 3101              |          |
| GAME 3201       | Gráficas de Videojuegos I     | 3         | COMP 2501              |          | GAME 3202        | Gráficas de Videojuegos II     | 3         | COMP 2302<br>GAME 3201 |          |
| <b>Total</b>    |                               | <b>15</b> |                        |          | <b>Total</b>     |                                | <b>16</b> |                        |          |

**CUARTO AÑO**

| PRIMER SEMESTRE |   |           |  |          | SEGUNDO SEMESTRE |  |           |                 |          |
|-----------------|---|-----------|--|----------|------------------|--|-----------|-----------------|----------|
| CÓDIGO          | TÍTULO DEL CURSO  | CR        | REQUISITOS                             | APROBADO | CÓDIGO           | TÍTULO DEL CURSO   | CR        | REQUISITOS      | APROBADO |
| GEPE 4040       | Ética y Responsabilidad Social                              | 3         |  |          | GEST 2020        | El ambiente natural y ser humano<br>Tecnología y Ambiente  | 3         | Elegir un curso |          |
| GAME 3103       | Programación de Videojuegos III                             | 3         | GAME 3102<br>PHYS 3300                 |          | GEST 2030        |  |           |                 |          |
| GAME 3203       | Gráficas de Videojuegos III                                 | 3         | GAME 3202                              |          | GAME ____        | Distributivo Prescrito   | 3         |                 |          |
| GAME 4100       | Proyecto: Diseño, Desarrollo y Publicación de un Videojuego | 3         | COMP 3400<br>GAME 1100,<br>3102 Y 3202 |          | ELECTIVA         | Electiva Libre   | 3         |                 |          |
| ELECTIVA        | Electiva Libre  | 3         |  |          | GEHS 3020        | Sociedad Global<br>Formación Humana, Sociedad y Cultura<br>Civilización Occidental Antigua y Medieval<br>Civilización Occidental Moderna y Contemporánea | 3         | Elegir un curso |          |
|                 |   |           |  |          | GEHS 3050        |  |           |                 |          |
|                 |   |           |  |          | GEHS 4020        |  |           |                 |          |
|                 |   |           |  |          | GEHS 4030        |  |           |                 |          |
| <b>Total</b>    |   | <b>15</b> |  |          | <b>Total</b>     |  | <b>12</b> |                 |          |

**CURSOS DISTRIBUTIVOS PRESCRITOS – 9 créditos**

| CÓDIGO    | TÍTULO DEL CURSO                           | CR | REQUISITOS                                | APROBADO | CÓDIGO    | TÍTULO DEL CURSO   | CR | REQUISITOS                               | APROBADO |
|-----------|--|----|---|----------|-----------|--|----|--|----------|
| GAME 1200 | Narrativa Interactiva para Videojuegos     | 3  |   |          | GAME 4400 | Desarrollo de Videojuegos para consolas y equipos portátiles | 3  | COMP 3400 Y<br>GAME 1100,<br>3102 Y 3202 |          |
| GAME 3400 | Inteligencia Artificial para Videojuegos   | 3  | COMP 2900                                 |          | GAME 4500 | Emuladores   | 3  | COMP 3200 Y<br>3400                      |          |
| GAME 4300 | Temas Emergentes en el área de videojuegos | 3  | COMP 3400<br>GAME<br>1100, 3103<br>Y 3203 |          | GAME 4910 | Internado: Experiencia en la Industria de Videojuegos        | 3  | COMP 3400<br>GAME 1100,<br>3102 Y 3202   |          |

Nota: Este secuencial no sustituye el catálogo del año de ingreso o de reingreso.