



# INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR COMUNITARIO PENSUM TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES DE ANIMACION DIGITAL Y VIDEOJUEGOS

Aprobado por el Consejo Nacional de Educación Superior, Ciencia y Tecnología (CONESCyT),  
mediante resolución 272024 de fecha 24 de octubre de 2024 y vigente a partir septiembre de 2025

## PRIMER CUATRIMESTRE

CLAVE	ASIGNATURA	CR.	HT	HP	TH	PRE-REQ.	REQ-CR.
CGF-101	COMUNICACIÓN PROFESIONAL	3	2	2	4	-	-
CGF-102	RAZONAMIENTO LÓGICO Y APLICACIONES MATEMÁTICAS	3	2	2	4	-	-
INC-101	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	3	2	2	4		-
INC-102	ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS Y SISTEMAS OPERATIVOS	2	1	2	4	-	-
ANV-101	INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ANIMACIÓN	3	2	2	4	-	
		<b>14</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>19</b>		

## SEGUNDO CUATRIMESTRE

CLAVE	ASIGNATURA	CR.	HT	HP	TH	PRE-REQ.	REQ-CR.
INC-103	FUNDAMENTOS DE REDES Y PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN	3	2	2	4	-	
INC-104	BASES DE DATOS Y ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN	3	2	2	4	-	
CGF-105	ESTADÍSTICA APLICADA Y ANÁLISIS DE DATOS	3	2	2	4	CGF-102	
ANV-102	DISEÑO DIGITAL Y AUDIOVISUAL	3	2	2	4	-	
ANV-103	NARRATIVA Y ESCRITURA PARA VIDEOJUEGOS	3	2	2	4	ANV-101	
		<b>15</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>20</b>		

## TERCER CUATRIMESTRE

							REQ-CR.
INC-201	SEGURIDAD INFORMÁTICA BÁSICA	3	2	2	4	INC-102, INC 103	
ANV-201	ANIMACIÓN DIGITAL 2D Y 3D	3	2	2	4	ANV-102	
ANV-202	DISEÑO DE PERSONAJES Y ESCENARIOS	3	2	2	4	ANV-102, ANV-103	
ANV-203	INTERFACES GRÁFICAS Y EXPERIENCIA DE USUARIO (UI/UX)	3	2	2	4	ANV-102	
ANV-204	MODELADO 3D Y RENDERIZACIÓN	3	2	2	4	ANV-102	
		<b>15</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>20</b>		

## CUARTO CUATRIMESTRE

INC-202	INFRAESTRUCTURA EN LA NUBE Y VIRTUALIZACIÓN	3	2	2	4	INC-102, INC 103	
INC-203	ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS Y PLATAFORMAS DIGITALES	3	2	2	4	INC-102, INC 104	
ANV-301	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS I	3	2	2	4	ANV-101, INC 101	
ANV-303	SONIDO Y EFECTOS PARA VIDEOJUEGOS	3	2	2	4	ANV-102	
ANV-302	INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	3	2	2	4	ANV-103, INC 101	
		<b>15</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>20</b>		

QUINTO CUATRIMESTRE

CLAVE	ASIGNATURA	CR.	HT	HP	TH	PRE-REQ.	REQ-CR.
ANV-401	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS II	3	2	2	4	ANV-301	
ANV-402	OPTIMIZACIÓN DE RECURSOS GRÁFICOS Y DE CÓDIGO	3	2	2	4	ANV-204, ANV-301	
ANV-403	PRODUCCIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS DIGITALES	3	2	2	4	ANV-301, INC 203	
ANV-404	TALLER DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO EN VIDEOJUEGOS	3	2	2	4	-	
ANV-405	PROYECTO PREINTEGRADOR DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS	3	1	4	5	Haber aprobado 4.º cuatrimestre	
		<b>15</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>22</b>		

SEXTO CUATRIMESTRE

CLAVE	ASIGNATURA	CR.	HT	HP	TH	PRE-REQ.	REQ-CR.
PFI-601	PROYECTO FINAL INTEGRADOR	6	2	8	10	Asignaturas técnicas del 5.º cuatrimestre aprobadas	-
ANV-501	PRÁCTICA PROFESIONAL EN ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS	6	0	12	12	Haber aprobado todas las asignaturas técnicas y de formación general hasta el quinto cuatrimestre.	-
		<b>12</b>	<b>2</b>	<b>20</b>	<b>22</b>		

**INFORMACION PLAN DE ESTUDIOS**

**LEYENDA**

**CR.:** Créditos    **HT:** Horas Teóricas    **HP:** Horas Practicas    **TH:** Total de Horas    **PRE-REQ.:** Pre-Requisitos.    **REQ-CR.** Requisitos de Créditos.

- 1) Primeras asignaturas a inscribirse en el ITSC.
- 2) El dominio del idioma inglés en nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) constituye un requisito de graduación para los programas de Técnico Superior del ITSC. Este nivel podrá ser demostrado mediante certificación institucional o externa reconocida, conforme al protocolo establecido por el departamento correspondiente del ITSC
- 3) El estudiante cursará 45 horas de educación permanente en su área de formación programada para estos fines por la coordinación de carrera correspondiente y 30 horas comunitarias programadas por el departamento de extensión. Si el estudiante cursa o realiza actividades fuera del programa, deberá contar con la autorización de su coordinador(a).
- 4) El Proyecto Final Integrador (PFI) es un requisito de egreso de los programas de Técnico Superior del ITSC y se desarrolla conforme al Protocolo Institucional de Evaluación del PFI, aprobado por la Vicerrectoría Académica.

TOTAL DE PERIODOS ACADEMICOS CUATRIMESTRALES	6
TOTAL DE ASIGNATURAS	27
TOTAL DE CREDITOS	86
TOTAL DE HORAS TEORICAS	750
TOTAL DE HORAS PRACTICAS	930
TOTAL DE HORAS TEORICO-PRACTICAS	1680
VERSION DE PROGRAMA	01

**TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES DE ANIMACION DIGITAL Y VIDEOJUEGOS**