

SEM	ASIGNATURAS	FINALIDAD	RAPF1	RAPF2	RAPC1	RAPC2	RAPP1	RAPP2
1	Arte y Diseño Gráfico	Desarrollar habilidades fundamentales en principios de diseño, teoría del color, composición y creación de elementos visuales que servirán como base para todo contenido multimedia.	X					
	Introducción a la Ingeniería	Proporcionar una visión general de la ingeniería multimedia, sus campos de aplicación y metodologías básicas de trabajo en proyectos tecnológicos.						
2	Informática y Redes de Comunicación	Comprender los fundamentos de las redes de computadoras y protocolos de comunicación necesarios para sistemas multimedia distribuidos.			X			
	Programación I	Introducir los conceptos básicos de programación y lógica computacional como base para el desarrollo de aplicaciones multimedia.				X		
3	Audio y Video Digital	Aprender técnicas de captura, edición y procesamiento de audio y video en formato digital.	X	X	X			
	Programación II	Profundizar en conceptos avanzados de programación orientada a objetos y estructuras de datos para aplicaciones multimedia más complejas.						
4	Guión para Medios Digitales	Desarrollar habilidades para crear narrativas y estructuras de contenido efectivas para diferentes medios digitales.	X		X			
	Programación WEB	Aprender tecnologías y lenguajes para el desarrollo de aplicaciones web interactivas y contenido multimedia en línea.			X			
	Bases de Datos Multimedial	Gestionar y organizar diferentes tipos de contenido multimedia en sistemas de bases de datos especializados				X	X	
	Modelado y Animación Digital	Introducir técnicas de modelado 3D y principios de animación digital.		X				
5	Procesamiento de Señales y Audio	Comprender y aplicar técnicas de procesamiento digital de señales, especialmente enfocadas en audio.			X	X		
	Interacción Humano Computador	Estudiar principios de diseño de interfaces y experiencias de usuario centradas en la interacción persona-computadora.				X		
	Interfaces y Experiencia Multimedial de Usuario	Profundizar en el diseño de interfaces específicas para aplicaciones multimedia y evaluación de experiencia de usuario.				X		
	Diseño Multimedial I (Animacón 2D)	Desarrollar habilidades en animación bidimensional y motion graphics.		X	X			
6	Seguridad Informática	Aprender principios y técnicas para proteger sistemas y contenido multimedia de amenazas digitales.						
	Procesamiento Digital de Imágenes	Estudiar técnicas de manipulación y procesamiento de imágenes digitales.		X	X	X		
	Video Juegos	Aprender desarrollo de videojuegos, incluyendo motores de juego, mecánicas y diseño de niveles.				X		
	Realidad Mixta y Virtual	Explorar tecnologías y aplicaciones de realidad virtual y entornos inmersivos.				X		
	Diseño Multimedial II (Animación 3D)	Profundizar en técnicas avanzadas de modelado y animación tridimensional.		X				
7	Servicios Multimedia Basados en Internet	Desarrollar servicios y aplicaciones multimedia distribuidas a través de Internet.				X		
	Gestión de Sistemas y Tecnologías Multimedias	Aprender a gestionar proyectos multimedia y equipos de desarrollo.					X	
	Inteligencia Artificial	Introducir conceptos y aplicaciones de IA en sistemas multimedia interactivos.					X	X
	Realidad Aumentada	Explorar el desarrollo de aplicaciones que combinan elementos virtuales con el mundo real.				X		
	Producción Multimedial	Integrar diferentes elementos multimedia en proyectos completos y profesionales.					X	X
8	Legislación para Contenidos Digitales	Comprender aspectos legales y éticos relacionados con la creación y distribución de contenido digital.					X	X
	Diseño de Experiencias Interactivas	Crear experiencias multimedia inmersivas e interactivas integrando diferentes tecnologías y medios.				X		