

**Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Vicerrectoría de Docencia**

**Matriz 1: Relación de Asignaturas por Niveles de Formación, Horas Teoría, Práctica y de Tral
Plan de Estudios 2021: Licenciatura en Arte Digital**

1. Unidad Académica: **Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales**
2. Modalidad Educativa: **Presencial**
3. Título que se otorga: **Licenciado(a) en Arte Digital**
4. Niveles contemplados en el Mapa Curricular: Básico y Formativo
5. Créditos Mínimos y Máximos para la obtención del Título: **222 min / 258 máx**
6. Horas Mínimas y Máximas para la obtención del Título: **4,378 min/ 5,026 máx**

No.	Código	Asignatura	HT-HP ¹ por periodo	HT por semana	HP por semana	HT-HP por semana
Nivel Básico						
Área de Formación General Universitaria						
1	FGUO 001	Módulo Genérico FGU	54/18	2	1	3
Subtotal Área FGU			72	2	1	3
Área de Formación Artística Se refiere a la sensibilización, apreciación artística precedente y la realiza						
2	ADIS 001	Historia del Arte	72	2	2	4
3	ADIS 002	Historia del Arte Audiovisual	72	2	2	4
4	APLS 001	Teorías de Análisis de la Imagen	72	2	2	4
5	CINS 004	Análisis de Medios	72	2	2	4
Subtotal Área de Formación Artística			288	8	8	16
Área de Lenguaje Visual Se refiere a la conceptualización gráfica y des						
6	ADIS 003	Composición y Teoría del Color	72	2	2	4
7	APLS 007	Dibujo	108	2	4	6
8	ADIS 004	Estudios de Anatomía	72	2	2	4
9	APLS 012	Fotografía I	72	2	2	4
10	CINS 007	Narrativa Audiovisual I	72	2	2	4
11	ADIS 005	Arte Secuencial	72	2	2	4
12	ADIS 006	Ilustración Digital	72	2	2	4
13	ADIS 007	Animación	90	2	3	5
14	ADIS 008	Modelado y Escultura Digital	72	1	3	4
Subtotal Área de Lenguaje Visual			702	17	22	39
Área de Creatividad Se refiere al desarrollo del pensamiento creat						
15	ADIS 009	Taller de Creatividad	54	1	2	3
16	ADIS 010	Diseño de Juegos I	72	1	3	4
17	ADIS 011	Diseño de Juegos II	72	1	3	4
Subtotal Área de Creatividad			198	3	8	11
Área de Ciencia y Tecnología Se refiere al conocimiento científico y habilid. experiencias interactivas						
18	ADIS 012	Programación para Artistas I	72	2	2	4
19	ADIS 013	Programación para Artistas II	72	2	2	4
20	ADIS 014	Programación de Juegos I	90	2	3	5
21	ADIS 015	Programación de Juegos II	90	2	3	5
Subtotal Área de Ciencia y Tecnología			324	8	10	18
Área de Formación Interpersonal Se refiere a competencias sociales y emocion						
22	ADIS 016	Aprendizaje Social y Emocional	72	2	2	4
23	CINS 001	Arte, Lenguaje y Sociedad	72	2	2	4
24	CINS 250	Ética, Cultura y Derecho	72	2	2	4

		Subtotal Área de Formación Interpersonal	216	6	6	12
		Subtotal Nivel Básico	1,800	44	55	99
Nivel Formativo						
		Área de Formación General Universitaria				
25	EMAP 250	Emprendimiento	72	2	2	4
		Subtotal Área de Formación General Universitaria	72	2	2	4
		Área de Formación Artística	Se refiere a la sensibilización, apreciación y valoración artística precedente y la realización de la propia			
26	ADIS 250	Tendencias del Arte y la Tecnología	72	2	2	4
27	ADIS 251	Actuación	72	2	2	4
		Subtotal Área de Formación Artística	144	4	4	8
		Área de Lenguaje Visual	Se refiere a la conceptualización gráfica y desarrollo de la creatividad			
28	ADIS 252	Edición y Gráficos en Movimiento	72	2	2	4
29	ADIS 253	Superficies y Sombreado	72	2	2	4
30	ADIS 254	Diseño de Personajes	72	2	2	4
31	ADIS 255	Animación por Computadora	90	2	3	5
32	ADIS 256	Animación de Personajes	72	2	2	4
		Subtotal Área de Lenguaje Visual	378	10	11	21
		Área de Creatividad	Se refiere al desarrollo del pensamiento creativo			
33	ADIS 257	Desarrollo de Historias	72	2	2	4
34	ADIS 258	Narrativa Interactiva	54	1	2	3
35	ADIS 259	Creatividad Computacional	72	2	2	4
36	ADIS 260	Pitching y Portafolio	72	2	2	4
		Subtotal Área de Creatividad	270	7	8	15
		Área de Ciencia y Tecnología	Se refiere al conocimiento científico y habilidades prácticas y experiencias interactivas			
37	ADIS 261	Realidad X y Medios Inmersivos	72	2	2	4
38	ADIS 262	Simulación	72	2	2	4
39	CINS 252	Metodologías de Investigación para las Artes	72	2	2	4
40	ADIS 263	Fundamentos de Mercadotecnia Digital	72	2	2	4
		Subtotal Área de Ciencia y Tecnología	288	8	8	16
		Área de Formación Interpersonal	Se refiere a competencias sociales y emocionales			
41	ADIS 264	Gestión Cultural	72	2	2	4
		Subtotal Área de Formación Interpersonal	72	2	2	4
Área de Integración Disciplinaria						
		Área de Integración Disciplinaria	Se refiere a la integración de conocimientos de diferentes disciplinas en la producción propia			
No.	Código	Asignaturas	HP-HT / HTI² (Proyectos de Impacto Social) por periodo	HT por semana	HP por semana	HP/HT por semana
42	ISAP 200	Taller de Proyectos Interdisciplinarios	72/40	2	2	4
43	ISDI 200	Proyecto de Animación	72/40	1	3	4
44	ISDI 201	Proyecto de Videojuego	72/40	1	3	4
		Subtotal Asignaturas Integradoras	336	4	8	12
		Práctica Profesional Crítica				

No.	Código	Asignatura	HPPC ³ por periodo		Créditos por periodo	
45	SSDI 100	Servicio Social	480		10	
46	PPDI 101	Práctica Profesional	250		5	
Subtotal Práctica Profesional Crítica			730		15	
Subtotal Integración Disciplinaria			1,066	4	8	12
		Área de Optativas Disciplinarias Obligatorias	Seleccionadas entre 8 categorías: Desarrollo Técnico, Arte Interactivo, Narrativa, Investigación Interdisciplinarias, y Formación Flexible			
47		Optativa Disciplinaria I	72	2	2	4
48		Optativa Disciplinaria II	72	2	2	4
49		Optativa Disciplinaria III	72	2	2	4
50		Optativa Disciplinaria IV	72	2	2	4
Subtotal Área de Optativas Disciplinarias Obligatorias			288	8	8	16
Sub Total Nivel Formativo			2,578	45	51	96
Total Mínimos			4,378	89	106	195
		Área Optativas Complementarias	Seleccionadas entre 8 categorías: Desarrollo Técnico, Arte Interactivo, Narrativa, Investigación Interdisciplinarias, y Formación Flexible			
51		Optativa Complementaria I	72	2	2	4
52		Optativa Complementaria II	72	2	2	4
53		Optativa Complementaria III	72	2	2	4
54		Optativa Complementaria IV	72	2	2	4
55		Optativa Complementaria V	72	2	2	4
56		Optativa Complementaria VI	72	2	2	4
57		Optativa Complementaria VII	72	2	2	4
58		Optativa Complementaria VIII	72	2	2	4
59		Optativa Complementaria IX	72	2	2	4
Subtotal Optativas Complementarias			648	18	18	36
Total Máximos			5,026	107	124	231

¹**HT/HP:** Horas Teoría/Horas Práctica (16 horas = 1 crédito por periodo)

²**HTI:** Horas de Trabajo Independiente (20 horas = 1 crédito por periodo)

³**HPPC:** Horas de Práctica Profesional Crítica (50 horas = 1 crédito por periodo)

Nota: Práctica Profesional (250 horas), Servicio Social (480 horas) y la acreditación de una lengua extranjera

bajo Independiente

Créditos por periodo	Requisito
4	S/R
4	
y valoración de la tradición ción de la propia	
4	S/R
4	ADIS 001
4	ADIS 001
4	ADIS 002
16	
arrollo visual	
4	S/R
7	S/R
4	APLS 007
4	S/R
4	S/R
4	CINS 007
4	APLS 007 APLS 012
6	ADIS 006
4	ADIS 006
41	
ivo y la innovación	
3	S/R
4	S/R
4	ADIS 010
11	
ades tecnológicas para crear	
4	S/R
4	ADIS 012
6	ADIS 013
6	ADIS 014
20	
ales	
4	S/R
4	S/R
4	FGUO 001

12	
104	
4	FGUO 001
4	
valoración de la tradición poética	
4	ADIS 002
4	ADIS 007
8	
desarrollo visual	
4	CINS 007
4	ADIS 008
4	ADIS 008
6	ADIS 007
4	ADIS 255
22	
creatividad y la innovación	
4	CINS 007
3	ADIS 257
4	ADIS 261
4	ADIS 263
15	
herramientas tecnológicas para crear	
4	ADIS 015
4	ADIS 013 ADIS 253
4	CINS 004
4	ADIS 264
16	
temas	
4	CINS 250
4	
de manera práctica en una	
Total de Créditos por periodo	Requisitos
6	ADIS 250
6	ADIS 256
6	ADIS 261
18	

Requisito	
70% créditos	
70% créditos	
33	
Visual, Animación, Arte ción y Docencia,	
4	Las establecidas por la UA
4	Las establecidas por la UA
4	Las establecidas por la UA
4	Las establecidas por la UA
16	
118	
222	
Visual, Animación, Arte ción y Docencia,	
4	Las establecidas por la UA
4	Las establecidas por la UA
4	Las establecidas por la UA
4	Las establecidas por la UA
4	Las establecidas por la UA
4	Las establecidas por la UA
4	Las establecidas por la UA
4	Las establecidas por la UA
4	Las establecidas por la UA
36	
258	

a son requisitos de egreso