

**Benemérita Universidad Autónoma de Puebla**  
**Vicerrectoría de Docencia**  
**Matriz 4: Mapa Curricular**  
**Plan de Estudios 2021: Licenciatura en Arte Digital**  
**PROPUESTA CURRICULAR**

1. Unidad Académica: **Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales**
2. Nombre del Plan de Estudios: **Licenciatura en Arte Digital**
3. Modalidad educativa: **Escolarizada**
4. Título que se otorga: **Licenciado(a) en Arte Digital**
5. Niveles contemplados en el mapa curricular: **Básico y Formativo**
6. Créditos para la obtención del Título: 222 mín/ 258 máx.
7. Horas para la obtención del título: 4378 mín/ 5026 máx.

Eje Central		Formación Integral y Pertinente del Estudiante									
Niveles		Básico				Formativo					
Años		1°		2°		3°		4°		5°	
Periodos		1er periodo	2° Periodo	3er Periodo	4° Periodo	5° Periodo	6° Periodo	7° Periodo	8° Periodo	9° Periodo	10° Periodo
Ejes transversales	Área de Formación Artística	Historia del Arte (72,4)	Historia del Arte Audiovisual (72,4)	Teorías de Análisis de la Imagen (72,4)	Análisis de Medios (72,4)		Tendencias del Arte y la Tecnología (72,4)	Actuación (72,4)			
	Área de Lenguaje Visual	Composición y Teoría del Color (72,4)	Estudios de Anatomía (72,4)	Arte Secuencial (72,4)	Animación (90,6)	Edición y Gráficos en Movimiento (72,4)	Diseño de Personajes (72,4)				
		Dibujo (108, 7)	Fotografía I (72,4)	Ilustración Digital (72,4)	Modelado y Escultura Digital (72,4)	Superficies y Sombreado (72,4)	Animación por Computadora (90,6)	Animación de Personajes (72,4)			
			Narrativa Audiovisual I (72,4)								
	Área de Creatividad	Taller de Creatividad (54,3)		Diseño de Juegos I (72,4)	Diseño de Juegos II (72,4)	Desarrollo de Historias (72,4)	Narrativa interactiva (54,3)		Creatividad Computacional (72,4)	Pitching y Portafolio (72,4)	
	Área de Ciencia y Tecnología	Programación para Artistas I (72,4)	Programación para Artistas II (72,4)	Programación de Juegos I (90,6)	Programación de Juegos II (90,6)	Realidad X y Medios Inmersivos (72,4)	Simulación (72,4)	Metodología de la Investigación para las Artes (72,4)	Fundamentos de Mercadotecnia Digital (72,4)		
	Área de Formación Interpersonal		Aprendizaje Social y Emocional (72,4)	Arte, Lenguaje y Sociedad (72,4)	Ética, Cultura y Derecho (72,4)	Gestión Cultural (72,4)					
Área de integración disciplinaria	Práctica Profesional Crítica									Servicio social (480,10)	Práctica profesional (250,5)
	Asignaturas integradoras							Taller de Proyectos Interdisciplinarios (112,6)	Proyecto de Videojuego (112,6)	Proyecto de Animación (112,6)	
Área de Formación General Universitaria (FGU)		Módulo de Formación General Universitaria (72,4)								Emprendimiento (72,4)	
Optativas	Disciplinarias					Optativa Disciplinaria I (72,4)	Optativa Disciplinaria II (72,4)	Optativa Disciplinaria III (72,4)	Optativa Disciplinaria IV (72,4)		
								Optativa Complementaria I (72,4)	Optativa Complementaria II (72,4)	Optativa Complementaria IV (72,4)	Optativa Complementaria VII (72,4)
	Complementarias								Optativa Complementaria III (72,4)	Optativa Complementaria V (72,4)	Optativa Complementaria VIII (72,4)
										Optativa Complementaria VI (72,4)	Seminario de Titulación (72,4)
<b>Total de Créditos Mínimos</b>		<b>26</b>	<b>24</b>	<b>26</b>	<b>28</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>22</b>	<b>18</b>	<b>24</b>	<b>5</b>
<b>Total de Horas Mínimas</b>		<b>450</b>	<b>432</b>	<b>450</b>	<b>468</b>	<b>432</b>	<b>432</b>	<b>400</b>	<b>328</b>	<b>736</b>	<b>250</b>
<b>Total de Créditos Máximos</b>		<b>26</b>	<b>24</b>	<b>26</b>	<b>28</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>36</b>	<b>17</b>
<b>Total de Horas Máximas</b>		<b>450</b>	<b>432</b>	<b>450</b>	<b>468</b>	<b>432</b>	<b>432</b>	<b>472</b>	<b>472</b>	<b>952</b>	<b>466</b>