

Datos Generales

Nombre:	Licenciatura en Arte Digital
Nivel Educativo:	Licenciatura
Modalidad:	Escolarizada
Duración del Plan:	
Dedicación en Horas:	4,378 mínimas / 5,026 máximas
Tiempo Mínimo y Máximo:	3.5 años a 6.5 años
Créditos Mínimos y Máximos:	222 mínimos / 258 máximos
Tipo de Plan de Estudios:	Científico - Práctico
Título que se otorga:	Licenciado (a) en Arte Digital
Certificado que se otorga:	Licenciado (a) en Arte Digital
Unidad Académica:	Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales
Generación:	2021

1. Misión y Visión del Plan de Estudio

Misión

Ofrecer una alternativa de formación académica y profesional socialmente responsable a través de la Licenciatura en Arte Digital que, al combinar el trabajo artístico con el pensamiento abstracto y el uso de tecnología, genere posibilidades de ejercicio profesional tanto productivas como creativas y se integre a las necesidades y características propias de nuestro tiempo desde Puebla y para el mundo.

Visión

Ser un programa cuyos egresados sean reconocidos por su talento, dedicación, creatividad, ética y desempeño, además de contar con el reconocimiento académico y creativo de los organismos externos pertinentes.

Consolidar una propuesta pedagógica y de producción que genere una línea de trabajo y pensamiento en torno al arte digital cuya presencia e influencia se extienda desde el ámbito local hasta el internacional. Esto es, hacer escuela en el arte digital.

2. Propósito

Formar profesionales del arte digital con una visión responsable, crítica y humanista, con capacidad de representar y transformar su entorno. Con los conocimientos y habilidades técnicas necesarios para producir contenido digital 2D y 3D, animado e interactivo, y además con la sensibilidad, ética e imaginación para generar su propio proyecto creativo.

3. Perfil de Ingreso

El aspirante por ingresar a esta carrera debe, además de haber cumplido satisfactoriamente con sus estudios de bachillerato, poseer espíritu lúdico, haber tenido experiencias con el arte, tener interés por el mundo digital, además de poseer los siguientes atributos:

Conocimientos:

- De las ciencias exactas, especialmente física y matemáticas
- De la historia de México y del mundo, para permanecer consciente de su situación sociohistórica
- De la multiculturalidad planetaria y nacional, para reconocerla y apreciarla más allá de los prejuicios etnocéntricos

Habilidades:

- De lectura y comprensión de textos
- Del idioma inglés
- De comunicación interpersonal
- Del uso de las computadoras
- De autoaprendizaje

Actitudes y Valores:

- Disposición para integrarse a equipos de trabajo interdisciplinarios
- Capacidad autocrítica
- Respeto y tolerancia a la diversidad
- Conciencia de que el conocimiento, la imaginación y la creatividad son productos (y procesos) de creación colectiva

4. Perfil de Egreso

El Licenciado en Arte Digital (LAD) de la BUAP busca un cambio positivo del mundo mediante experiencias sensibles que se realizan a través del arte y la tecnología, transformando al ser humano y sus formas de relacionarse.

Es un profesional que posee los conocimientos y habilidades artísticas, científicas y tecnológicas necesarias para realizar proyectos audiovisuales e interactivos, trabajando en equipos

multidisciplinarios e impulsando su disciplina a través de la investigación y la innovación a partir de lo digital.

Sus principales formas de expresión son el desarrollo de videojuegos y animaciones, así como los procesos creativos que éstas involucran, lo que le permite desempeñarse en áreas relacionadas como la creación de efectos visuales, arte secuencial, diseño de personajes y escenarios, aplicaciones de realidad mixta y diversos tipos de arte experimental e interactivo.

Competencias Genéricas

- Participa de manera comprometida dentro de su medio sociocultural para contribuir al desarrollo social, la preservación del medio ambiente y el cuidado de la salud, considerando los lenguajes científicos, tecnológicos y artísticos de su disciplina profesional al colaborar en la solución de problemas de manera interdisciplinaria.
- Reflexiona y toma decisiones de manera crítica y creativa, a partir de analizar y relacionar elementos desde una visión compleja e interdisciplinaria para generar alternativas de solución de acuerdo a las necesidades del contexto.
- Utiliza una lengua extranjera de manera integral con la finalidad de realizar procesos de comunicación relacionados con los contenidos y actividades propias de su disciplina, los cuales le permiten establecer relaciones interculturales y colaborativas para explorar y construir saberes dentro de la misma, con ética, responsabilidad social y el apoyo de diversas herramientas tecnológicas.
- Gestiona la información, las tecnologías y los procesos de comunicación para fortalecer la formación personal y profesional a través de las TIC al utilizar adecuadamente fuentes académicas y científicas de manera ética, creativa y asertiva.

- Analiza los componentes del contexto, a partir de identificar la información necesaria y el uso de metodologías adecuadas para construir propuestas de solución y comunicar los resultados obtenidos.
- Emprende proyectos de impacto social de calidad para generar valor en los diferentes ámbitos sociales con base en metodologías de innovación.

Competencias Específicas

- Analiza la naturaleza del movimiento y la imagen para comunicar historias, ideas y emociones a través de representaciones gráficas y reflexiones estéticas.
- Sistematiza los elementos de experiencias audiovisuales y/o interactivas para crear videojuegos, simulaciones por computadora, expresiones artísticas y herramientas digitales, desarrollando un pensamiento lógico y matemático.
- Crea representaciones digitales de fenómenos reales o imaginarios aplicando un pensamiento computacional, para lograr una interacción entre estas representaciones y el ser humano, y así, transformar su sensibilidad e inteligencia.
- Maneja de manera profesional tecnología especializada (software y hardware) para la creación de arte digital, como aplicaciones de creación de contenido digital, motores de juegos, entre otros.
- Utiliza sus conocimientos teóricos, técnicos y tecnológicos para la resolución de problemas de forma creativa e innovadora, ejecutando proyectos artísticos de impacto social y cultural.
- Desarrolla habilidades sociales y emocionales, a través de la sensibilidad y la apreciación artística, para lograr metas personales y colectivas, establecer y mantener relaciones de apoyo, y tomar decisiones responsables.
- Desarrolla competencias profesionales de forma autodidacta para mantenerse a la vanguardia de las técnicas, conocimientos y habilidades propias de su disciplina.

5. Perfil Profesional

La Licenciatura en Arte Digital de la BUAP es un programa científico-práctico, es decir, que la formación de nuestros estudiantes hará hincapié en la práctica profesional, pero con un alto contenido de ciencias básicas y humanidades. De esta manera, nuestros egresados contarán con habilidades específicas que le permitirán desarrollarse como un profesional altamente calificado en la producción de proyectos audiovisuales e interactivos tanto de manera independiente para realizar sus propios proyectos creativos, como integrado a la industria, donde podrá organizar y conducir equipos de trabajo.

Áreas de Competencia Profesional

Las funciones y actividades profesionales que pueden realizar los egresados de la Licenciatura en Arte Digital incluyen, pero no están limitados a las siguientes:

- Diseño de juegos, videojuegos y experiencias interactivas
- Programación de videojuegos, sistemas y herramientas digitales
- Animación por computadora de personajes y elementos gráficos
- Ilustración y creación de cómics, novelas gráficas y elementos publicitarios.
- Diseño, conceptualización y desarrollo visual de personajes, escenarios y elementos narrativos
- Creación de guiones gráficos, storyboards y maquetación para producciones audiovisuales
- Modelado, texturizado y sombreado de objetos, escenarios y personajes tridimensionales virtuales
- Creación de efectos visuales para producciones cinematográficas y videojuegos
- Diseño, configuración y manipulación de controles, esqueletos y estructuras de animación por computadora.
- Simulación por computadora de fenómenos físicos (visuales) para producciones cinematográficas, publicitarias o de visualización científica

Campo de Trabajo

Los principales campos de trabajo en donde puede participar el egresado de este programa son los siguientes:

- En empresas especializadas en la producción de videojuegos, animaciones, cine y audiovisuales, ya sea de contenido artístico o publicitario
- En el sector educativo, en la realización de materiales audiovisuales interactivos para fomentar el aprendizaje, laboratorios virtuales y similares, o bien, como docente o investigador del área
- En empresas de base tecnológica realizando propuestas de simulación de procesos
- En organizaciones públicas o privadas, ofreciendo soluciones lúdicas a problemáticas específicas para incrementar la productividad o las ventas (gamification)
- Como profesional independiente prestando servicios de creación audiovisual, o bien, formando su propio estudio o empresa dentro de las industrias creativas.

Servicios a la Sociedad

Es un hecho que la imagen visual ha ganado enorme terreno en los últimos años en la sociedad, con las consecuencias positivas y negativas que esto representa. El avance tecnológico y los medios de comunicación masiva han tenido un impacto definitivo en este proceso. Aprovechar esta circunstancia y, al mismo tiempo, mitigar los efectos nocivos de la comunicación visual (que anula la reflexión crítica), significa ofrecer a la sociedad profesionales capaces de generar no sólo productos visualmente atractivos sino provistos de contenidos de calidad, que contribuyan efectivamente a generar acceso al conocimiento y contribuyan a mejorar las relaciones entre las personas.

6. Perfil del Profesorado

Dado que el perfil del egresado de la Licenciatura en Arte Digital combina la precisión en el uso de la tecnología como la sensibilidad artística, el profesorado idóneo para participar en este programa educativo provendrá de distintas disciplinas para trabajar de modo colaborativo. Los atributos comunes que deberá demostrar son los siguientes:

Competencia Disciplinaria

Grado de maestría o su equivalente no académico para el caso de los artistas digitales con trayectoria. Conocimiento de la disciplina que se imparta, preferentemente con formación académica en la materia; experiencia profesional demostrable a través de un portafolio, demo reel o publicaciones académicas.

Capacidad Didáctica

- Aptitud o suficiencia para promover conocimientos en la modalidad escolarizada.
- Dominar los métodos y técnicas de enseñanza acordes con el Modelo Universitario Minerva.
- Saber diseñar ambientes de aprendizaje, preparar actividades, dirigir el trabajo de los estudiantes, evaluar adecuadamente y, finalmente, utilizar la investigación e innovación en el campo.
- Debe poseer la sensibilidad para captar los sentimientos de los demás y saber tratarlos; además deberá vincular esa capacidad, por medio del intercambio de información y experiencias con otros académicos, el ejercicio constante de la observación de los estudiantes y la autoevaluación de su práctica docente con una visión crítica y autocrítica.

Capacidad para el Manejo de la Información y la Comunicación

- Actitud de aceptación para la incorporación de las tecnologías de la información en su práctica docente cotidiana.
- Habilidades para el diseño e implementación de cursos, actividades, foros, proyectos, evaluación en línea y en consecuencia tener un buen manejo de la computadora.
- Realizar su labor docente con perspectiva de género y respeto a la diversidad.

7. Requisitos de Ingreso, Permanencia y Egreso

Se aplicarán los requisitos establecidos en la normatividad de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

10. Anexo

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Vicerrectoría de Docencia
Matriz 1: Relación de Asignaturas por Niveles de Formación, Horas Teoría, Práctica y de Trabajo
Independiente
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	Créditos por periodo	Requisito
Nivel Básico								
		Área de Formación General Universitaria						
1	FGUO 001	Módulo Genérico FGU	54/18	2	1	3	4	S/R
		Subtotal Área FGU	72	2	1	3	4	
		Área de Formación Artística	Se refiere a la sensibilización, apreciación y valoración de la tradición artística precedente y la realización de la propia					
2	ADIS 001	Historia del Arte	72	2	2	4	4	S/R
3	ADIS 002	Historia del Arte Audiovisual	72	2	2	4	4	ADIS 001
4	APLS 001	Teorías de Análisis de la Imagen	72	2	2	4	4	ADIS 001
5	CINS 004	Análisis de Medios	72	2	2	4	4	ADIS 002
		Subtotal Área de Formación Artística	288	8	8	16	16	
		Área de Lenguaje Visual	Se refiere a la conceptualización gráfica y desarrollo visual					
6	ADIS 003	Composición y Teoría del Color	72	2	2	4	4	S/R

7	APLS 007	Dibujo	108	2	4	6	7	S/R
8	ADIS 004	Estudios de Anatomía	72	2	2	4	4	APLS 007
9	APLS 012	Fotografía I	72	2	2	4	4	S/R
10	CINS 007	Narrativa Audiovisual I	72	2	2	4	4	S/R
11	ADIS 005	Arte Secuencial	72	2	2	4	4	CINS 007
12	ADIS 006	Ilustración Digital	72	2	2	4	4	APLS 007 APLS 012
13	ADIS 007	Animación	90	2	3	5	6	ADIS 006
14	ADIS 008	Modelado y Escultura Digital	72	1	3	4	4	ADIS 006
		Subtotal Área de Lenguaje Visual	702	17	22	39	41	
		Área de Creatividad	Se refiere al desarrollo del pensamiento creativo y la innovación					
15	ADIS 009	Taller de Creatividad	54	1	2	3	3	S/R
16	ADIS 010	Diseño de Juegos I	72	1	3	4	4	S/R
17	ADIS 011	Diseño de Juegos II	72	1	3	4	4	ADIS 010
		Subtotal Área de Creatividad	198	3	8	11	11	
		Área de Ciencia y Tecnología	Se refiere al conocimiento científico y habilidades tecnológicas para crear experiencias interactivas					
18	ADIS 012	Programación para Artistas I	72	2	2	4	4	S/R
19	ADIS 013	Programación para Artistas II	72	2	2	4	4	ADIS 012
20	ADIS 014	Programación de Juegos I	90	2	3	5	6	ADIS 013
21	ADIS 015	Programación de Juegos II	90	2	3	5	6	ADIS 014
		Subtotal Área de Ciencia y Tecnología	324	8	10	18	20	
		Área de Formación Interpersonal	Se refiere a competencias sociales y emocionales					
22	ADIS 016	Aprendizaje Social y Emocional	72	2	2	4	4	S/R

23	CINS 001	Arte, Lenguaje y Sociedad	72	2	2	4	4	S/R
24	CINS 250	Ética, Cultura y Derecho	72	2	2	4	4	FGUO 001
		Subtotal Área de Formación Interpersonal	216	6	6	12	12	
		Subtotal Nivel Básico	1,800	44	55	99	104	
Nivel Formativo								
		Área de Formación General Universitaria						
25	EMAP 250	Emprendimiento	72	2	2	4	4	FGUO 001
		Subtotal Área de Formación General Universitaria	72	2	2	4	4	
		Área de Formación Artística	Se refiere a la sensibilización, apreciación y valoración de la tradición artística precedente y la realización de la propia					
26	ADIS 250	Tendencias del Arte y la Tecnología	72	2	2	4	4	ADIS 002
27	ADIS 251	Actuación	72	2	2	4	4	ADIS 007
		Subtotal Área de Formación Artística	144	4	4	8	8	
		Área de Lenguaje Visual	Se refiere a la conceptualización gráfica y desarrollo visual					
28	ADIS 252	Edición y Gráficos en Movimiento	72	2	2	4	4	CINS 007
29	ADIS 253	Superficies y Sombreado	72	2	2	4	4	ADIS 008
30	ADIS 254	Diseño de Personajes	72	2	2	4	4	ADIS 008
31	ADIS 255	Animación por Computadora	90	2	3	5	6	ADIS 007
32	ADIS 256	Animación de Personajes	72	2	2	4	4	ADIS 255
		Subtotal Área de Lenguaje Visual	378	10	11	21	22	
		Área de Creatividad	Se refiere al desarrollo del pensamiento creativo y la innovación					
33	ADIS 257	Desarrollo de Historias	72	2	2	4	4	CINS 007

34	ADIS 258	Narrativa Interactiva	54	1	2	3	3	ADIS 257
35	ADIS 259	Creatividad Computacional	72	2	2	4	4	ADIS 261
36	ADIS 260	Pitching y Portafolio	72	2	2	4	4	ADIS 263
		Subtotal Área de Creatividad	270	7	8	15	15	
		Área de Ciencia y Tecnología	Se refiere al conocimiento científico y habilidades tecnológicas para crear experiencias interactivas					
37	ADIS 261	Realidad X y Medios Inmersivos	72	2	2	4	4	ADIS 015
38	ADIS 262	Simulación	72	2	2	4	4	ADIS 013 ADIS 253
39	CINS 252	Metodologías de Investigación para las Artes	72	2	2	4	4	CINS 004
40	ADIS 263	Fundamentos de Mercadotecnia Digital	72	2	2	4	4	ADIS 264
		Subtotal Área de Ciencia y Tecnología	288	8	8	16	16	
		Área de Formación Interpersonal	Se refiere a competencias sociales y emocionales					
41	ADIS 264	Gestión Cultural	72	2	2	4	4	CINS 250
		Subtotal Área de Formación Interpersonal	72	2	2	4	4	
Área de Integración Disciplinaria								
		Área de Integración Disciplinaria	Se refiere a la integración de conocimientos de manera práctica en una producción propia					
No.	Código	Asignaturas	HP-HT / HTI ² (Proyectos de Impacto Social) por periodo	HT por semana	HP por semana	HP/HT por semana	Total de Créditos por periodo	Requisitos
42	ISAP 200	Taller de Proyectos Interdisciplinarios	72/40	2	2	4	6	ADIS 250
43	ISDI 200	Proyecto de Animación	72/40	1	3	4	6	ADIS 256

44	ISDI 201	Proyecto de Videojuego	72/40	1	3	4	6	ADIS 261
		Subtotal Asignaturas Integradoras	336	4	8	12	18	
		Práctica Profesional Crítica						
No.	Código	Asignatura	HPPC³ por periodo		Créditos por periodo		Requisito	
45	SSDI 100	Servicio Social	480		10		70% créditos	
46	PPDI 101	Práctica Profesional	250		5		70% créditos	
		Subtotal Práctica Profesional Crítica	730		15			
		Subtotal Integración Disciplinaria	1,066	4	8	12	33	
		Área de Optativas Disciplinarias Obligatorias	Seleccionadas entre 8 categorías: Desarrollo Visual, Animación, Arte Técnico, Arte Interactivo, Narrativa, Investigación y Docencia, Interdisciplinarias, y Formación Flexible					
47		Optativa Disciplinaria I	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
48		Optativa Disciplinaria II	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
49		Optativa Disciplinaria III	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
50		Optativa Disciplinaria IV	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
		Subtotal Área de Optativas Disciplinarias Obligatorias	288	8	8	16	16	
		Sub Total Nivel Formativo	2,578	45	51	96	118	
		Total Mínimos	4,378	89	106	195	222	

		Área Optativas Complementarias	Seleccionadas entre 8 categorías: Desarrollo Visual, Animación, Arte Técnico, Arte Interactivo, Narrativa, Investigación y Docencia, Interdisciplinarias, y Formación Flexible					
51		Optativa Complementaria I	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
52		Optativa Complementaria II	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
53		Optativa Complementaria III	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
54		Optativa Complementaria IV	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
55		Optativa Complementaria V	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
56		Optativa Complementaria VI	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
57		Optativa Complementaria VII	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
58		Optativa Complementaria VIII	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
59		Optativa Complementaria IX	72	2	2	4	4	Las establecidas por la UA
		Subtotal Optativas Complementarias	648	18	18	36	36	
		Total Máximos	5,026	107	124	231	258	

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 son requisitos de egreso

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 min/ 258 máx.
7. Horas para la obtención del título: 4378 min/ 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)		
	Complementarias							Optativa Complementaria I (72,4)	Optativa Complementaria II (72,4)	Optativa Complementaria IV (72,4)	Optativa Complementaria VII (72,4)
									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)
Total de Créditos Mínimos		26	24	26	28	24	25	22	18	24	5
Total de Horas Mínimas		450	432	450	468	432	432	400	328	736	250
Total de Créditos Máximos		26	24	26	28	24	25	26	26	36	17
Total de Horas Máximas		450	432	450	468	432	432	472	472	952	466