



RECUERDA QUE A LO LARGO DE TU CARRERA DEBERÁS CURSAR **AL MENOS DOS ASIGNATURAS DEL BLOQUE PROFESIONAL TOTALMENTE EN LÍNEA Y AL MENOS DOS EN IDIOMA INGLÉS.**  
TE RECOMENDAMOS INSCRIBIR AL MENOS UNA ASIGNATURA DE HUMANIDADES EN CADA SEMESTRE PARA QUE LOGRES TERMINAR TU CARRERA EN EL TIEMPO QUE TIENES PLANEADO.

PLANEA EL AVANCE DE TUS ESTUDIOS

Este mapa curricular muestra un ordenamiento propicio de cómo puedes cursar tus materias. En su elaboración, el personal académico consideró la complejidad, dificultad y progresión de los contenidos de las materias.

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO MULTIMEDIA PLAN 2016										
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos	
BLOQUE PROFESIONAL	Clave: DIS1306  <b>Morfología</b>  Créditos: 4 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 5	Clave: DIS1305  <b>Fundamentos del diseño</b>  Créditos: 7 Horas: 6  Pre-requisito: DIS1306 (Morfología)  Competencia: 5	Clave: DIS2312  <b>Proyectos de comunicación visual</b>  Créditos: 7 Horas: 6  Pre-requisito: DIS1305 (Fundamentos del diseño) / DIS1301 (Color)  Competencia: 7	Clave: MUL2303  <b>Diseño editorial para medios digitales</b>  Créditos: 7 Horas: 6  Pre-requisito: MUL2302 (Tipografía aplicada)  Competencia: 7	Clave: INT3324  <b>Practicum I: Diseño multimedia</b>  Créditos: 7 Horas: 6  Pre-requisito: MUL2303 (Diseño editorial para medios digitales)  Competencia: 7	Clave: MUL3303  <b>Diseño web</b>  Créditos: 7 Horas: 6  Pre-requisito: CMP3305 (Programación multimedia II)  Competencia: 7	Clave: INT4356  <b>Practicum II: Diseño multimedia</b>  Créditos: 7 Horas: 6  Pre-requisito: INT3324 (Practicum I: Diseño multimedia)  Competencia: 9	Clave: INT4357  <b>Practicum III: Diseño multimedia</b>  Créditos: 7 Horas: 6  Pre-requisito: INT4356 (Practicum II: Diseño multimedia)  Competencia: 10		
	Clave: DIB1310  <b>Dibujo geométrico básico</b>  Créditos: 4 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 5	Clave: ANM2302  <b>Fundamentos 3D</b>  Créditos: 6 Horas: 4.5  Pre-requisito: DIB1310 (Dibujo geométrico básico)  Competencia: 7	Clave: MUL2301  <b>Narrativa audiovisual</b>  Créditos: 4 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 6	Clave: CMP2307  <b>Programación multimedia I</b>  Créditos: 6 Horas: 4.5  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 5	Clave: ADM3311  <b>Común</b> <b>Administración de proyectos de diseño</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: MUL2303 (Diseño editorial para medios digitales)  Competencia: 6	Clave: CMP3306  <b>Programación web</b>  Créditos: 6 Horas: 4.5  Pre-requisito: CMP3305 (Programación multimedia II)  Competencia: 5	Clave: ADM2302  <b>Emprendimiento e innovación</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 4 y 10	Clave: DER4348  <b>Semipresencial / Común</b> <b>Aspectos legales del diseño</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: ADM3311 (Administración de proyectos de diseño)  Competencia: 2 y 6		
	Clave: DIS1301  <b>Color</b>  Créditos: 6 Horas: 4.5  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 5	Clave: DIS1311  <b>Pensamiento creativo</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 6	Clave: DIB2319  <b>Dibujo de narrativa visual</b>  Créditos: 6 Horas: 4.5  Pre-requisito: DIB1309 (Dibujo analítico)  Competencia: 5	Clave: MUL3301  <b>Audio digital</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 5	Clave: CMP3305  <b>Programación multimedia II</b>  Créditos: 6 Horas: 4.5  Pre-requisito: CMP2307 (Programación multimedia I)  Competencia: 5		Clave: DIS2314  <b>En línea / Común</b> <b>Tendencias del diseño</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: HIS2302 (Historia del diseño)  Competencia: 6	Clave: MER4303  <b>Mercadotecnia en negocios digitales</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 7		
	Clave: DIB1311  <b>Principios del dibujo</b>  Créditos: 7 Horas: 6  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 5	Clave: DIB1309  <b>Dibujo analítico</b>  Créditos: 7 Horas: 6  Pre-requisito: DIB1311 (Principios del dibujo)  Competencia: 5	Clave: MUL2302  <b>Tipografía aplicada</b>  Créditos: 6 Horas: 4.5  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 5	Clave: CMP2305  <b>Video digital</b>  Créditos: 6 Horas: 4.5  Pre-requisito: MUL2301 (Narrativa audiovisual)  Competencia: 5	Clave: MUL3305  <b>Producción audiovisual</b>  Créditos: 6 Horas: 4.5  Pre-requisito: CMP2305 (Video digital) / MUL3301 (Audio digital)  Competencia: 8	Clave: MUL3302  <b>En Inglés</b> <b>Diseño de interfaces</b>  Créditos: 4 Horas: 3  Pre-requisito: MUL3304 (Fundamentos de interactividad)  Competencia: 7	Clave: DIS4319  <b>Diseño de información</b>  Créditos: 4 Horas: 3  Pre-requisito: DIS2323 (Infografía)  Competencia: 7	Clave: ADM4317  <b>Gestión y comercialización de proyectos digitales</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: INT4356 (Practicum II: Diseño)  Competencia: 10		
	Clave: CMP1307	Clave: FOT1301	Clave: CMP2304	Clave: ANM2305	Clave: CMP3307		Clave: MUL4301	Clave: MUL4302		



RECUERDA QUE A LO LARGO DE TU CARRERA DEBERÁS CURSAR **AL MENOS DOS ASIGNATURAS DEL BLOQUE PROFESIONAL TOTALMENTE EN LÍNEA Y AL MENOS DOS EN IDIOMA INGLÉS.**

TE RECOMENDAMOS INSCRIBIR AL MENOS UNA ASIGNATURA DE HUMANIDADES EN CADA SEMESTRE PARA QUE LOGRES TERMINAR TU CARRERA EN EL TIEMPO QUE TIENES PLANEADO.

PLANEA EL AVANCE DE TUS ESTUDIOS

Este mapa curricular muestra un ordenamiento propicio de cómo puedes cursar tus materias. En su elaboración, el personal académico consideró la complejidad, dificultad y progresión de los contenidos de las materias.

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO MULTIMEDIA PLAN 2016										
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos	
OBLIGATORIO	<b>Dibujo vectorial</b> Créditos: 4 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 5	<b>Fotografía digital</b> Créditos: 6 Horas: 4.5 Pre-requisito: ninguno Competencia: 5	<b>Producción y retoque digital</b> Créditos: 4 Horas: 3 Pre-requisito: FOT1301 (Fotografía digital) Competencia: 2 y 5	<b>Animación 2D</b> Créditos: 6 Horas: 4.5 Pre-requisito: ANM1301 (Fundamentos y técnicas de animación) Competencia: 5	<b>Taller de efectos visuales</b> Créditos: 6 Horas: 4.5 Pre-requisito: MUL3301 (Audio digital) / CMP2305 (Video digital) Competencia: 5		<b>Desarrollo y programación de aplicaciones móviles</b> Créditos: 7 Horas: 6 Pre-requisito: MUL3302 (Diseño de interfaces) Competencia: 7	<b>Diseño multimedia y nuevas tecnologías</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: DIS2314 (Tendencias del diseño) Competencia: 9	En Inglés	
	Clave: ANM1301 <b>Fundamentos y técnicas de animación</b> Créditos: 6 Horas: 4.5 Pre-requisito: ninguno Competencia: 5	Clave: LIT1301 <b>Elementos de semiótica para el diseño</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: DIS1304 (Forma y percepción) Competencia: 1 y 6	Clave: HIS2302 <b>Semipresencial / Común</b> <b>Historia del diseño</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 1 y 6	Clave: DIS2323 <b>Infografía</b> Créditos: 4 Horas: 3 Pre-requisito: DIS1311 (Pensamiento creativo) Competencia: 7	Clave: MUL3304 <b>Fundamentos de interactividad</b> Créditos: 4 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7					



RECUERDA QUE A LO LARGO DE TU CARRERA DEBERÁS CURSAR **AL MENOS DOS ASIGNATURAS DEL BLOQUE PROFESIONAL TOTALMENTE EN LÍNEA Y AL MENOS DOS EN IDIOMA INGLÉS.**

TE RECOMENDAMOS INSCRIBIR AL MENOS UNA ASIGNATURA DE HUMANIDADES EN CADA SEMESTRE PARA QUE LOGRES TERMINAR TU CARRERA EN EL TIEMPO QUE TIENES PLANEADO.

PLANEA EL AVANCE DE TUS ESTUDIOS

Este mapa curricular muestra un ordenamiento propicio de cómo puedes cursar tus materias. En su elaboración, el personal académico consideró la complejidad, dificultad y progresión de los contenidos de las materias.

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO MULTIMEDIA PLAN 2016									
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos
	Clave: MUL1301  <b>Introducción al medio digital</b>  Créditos: 4 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 6						Clave: INV4308 <b>ENFOQUE REGIONAL</b> <b>Seminario de investigación en diseño multimedia I</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: INT3324 (Practicum I: Diseño multimedia)  Competencia: 4 y 6	Clave: INV4309 <b>ENFOQUE REGIONAL</b> <b>Seminario de investigación en diseño multimedia II</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: INV4308 (Seminario de investigación en diseño multimedia I)  Competencia: 4 y 8	
	Clave: DIS1304  <b>Forma y percepción</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 1 y 6						Clave: SOC2305 <b>ANÁHUAC</b> <b>En línea / Común</b> <b>Responsabilidad social y sustentabilidad</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: HUM2301 (Ética)  Competencia: 2	Clave: ADM2302 <b>ANÁHUAC</b> <b>Común</b> <b>Emprendimiento e innovación</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 4	
<b>BLOQUE PROFESIONAL ELECTIVO (elige 4 materias del catálogo de tu carrera, se enlistan abajo)</b>					<b>Electiva Bloque Profesional 1</b> Créditos: 6	<b>Electiva Bloque Profesional 2</b> Créditos: 6	<b>Electiva Bloque Profesional 3</b> Créditos: 6	<b>Electiva Bloque Profesional 4</b> Créditos: 6	24
<b>BLOQUE ANÁHUAC (HUMANIDADES)</b>	Clave: HUM1303  <b>Ser universitario</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 1	Clave: HUM1302  <b>Persona y sentido de vida</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: HUM1303 (Ser universitario)  Competencia: 3	Clave: HUM2301  <b>Ética</b>  Créditos: 9 Horas: 4.5  Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida)  Competencia: 2	Clave: HUM2302  <b>Persona y trascendencia</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: HUM1302 (Persona y sentido de vida)  Competencia: 3	Clave: HUM3301  <b>Humanismo clásico y contemporáneo</b>  Créditos: 9 Horas: 4.5  Pre-requisito: 110 créditos  Competencia: 1	Clave: LDR3301  <b>Liderazgo</b>  Créditos: 6 Horas: 3  Pre-requisito: ninguno  Competencia: 3 y 4			42
		<b>Asignatura electiva libre 1</b>	<b>Taller o actividad electiva 1</b>	<b>Taller o actividad electiva 3</b>				<b>Asignatura electiva libre 2</b>	



RECUERDA QUE A LO LARGO DE TU CARRERA DEBERÁS CURSAR **AL MENOS DOS ASIGNATURAS DEL BLOQUE PROFESIONAL TOTALMENTE EN LÍNEA Y AL MENOS DOS EN IDIOMA INGLÉS.**

TE RECOMENDAMOS INSCRIBIR AL MENOS UNA ASIGNATURA DE HUMANIDADES EN CADA SEMESTRE PARA QUE LOGRES TERMINAR TU CARRERA EN EL TIEMPO QUE TIENES PLANEADO.

PLANEA EL AVANCE DE TUS ESTUDIOS

Este mapa curricular muestra un ordenamiento propicio de cómo puedes cursar tus materias. En su elaboración, el personal académico consideró la complejidad, dificultad y progresión de los contenidos de las materias.

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO MULTIMEDIA PLAN 2016									
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos
<b>BLOQUE ELECTIVO DE ESTUDIOS GENERALES</b> Puedes elegir 2 asignaturas de 6 créditos c/u y 3 talleres o actividades de 3 créditos c/u)		Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC	Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC	Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC				Créditos: 6 LIBRE Competencia: ANÁHUAC	21
			Taller o actividad electiva 2 Créditos: 3 Competencia: ANÁHUAC						
Créditos	47	44	48	44	47	44	48	43	365
Materias	9	7	9	7	8	8	8	7	63
Créditos totales (Bloque Profesional, Bloque Profesional Electivo, Bloque Anáhuac [Humanidades], Bloque Electivo de Estudios Generales)									365



RECUERDA QUE A LO LARGO DE TU CARRERA DEBERÁS CURSAR **AL MENOS DOS ASIGNATURAS DEL BLOQUE PROFESIONAL TOTALMENTE EN LÍNEA Y AL MENOS DOS EN IDIOMA INGLÉS.**  
 TE RECOMENDAMOS INSCRIBIR AL MENOS UNA ASIGNATURA DE HUMANIDADES EN CADA SEMESTRE PARA QUE LOGRES TERMINAR TU CARRERA EN EL TIEMPO QUE TIENES PLANEADO.

PLANEA EL AVANCE DE TUS ESTUDIOS

Este mapa curricular muestra un ordenamiento propicio de cómo puedes cursar tus materias. En su elaboración, el personal académico consideró la complejidad, dificultad y progresión de los contenidos de las materias.

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO MULTIMEDIA PLAN 2016									
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos

A continuación se muestran las materias del bloque profesional electivo entre las cuales puedes seleccionar las materias que desees cursar

CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Animación			Clave: ANM2304 <b>Modelado 3D I</b> Créditos: 6 Horas: 4.5 Pre-requisito: ANM2302 (Fundamentos 3D) Competencia: 5	Clave: ANM3301 <b>Animación y rigging</b> Créditos: 6 Horas: 4.5 Pre-requisito: ninguno Competencia: 9	Clave: ANM4303 <b>Animación 3D avanzada</b> Créditos: 6 Horas: 4.5 Pre-requisito: ANM3301 (Animación y rigging) Competencia: 5	Clave: ANM4305 <b>Motion capture</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ANM4303 (Animación 3D avanzada) Competencia: 8			
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Diseño de Videojuegos			Clave: ANM2309 <b>La industria del videojuego</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Clave: ANM2308 <b>Diseño de personajes</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: DIB1309 (Dibujo analítico) Competencia: 5	Clave: ANM2307 <b>Diseño de niveles</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 7	Clave: ANM2310 <b>Taller de videojuegos básico</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ANM2307 (Diseño de niveles) Competencia: 8			
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, Área profesional: Multimedia experimental			Clave: MUL2304 <b>Estilo y estética audiovisual</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Clave: MUL2306 <b>Multimedia para espacios ambientales básico</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 8	Clave: MUL2307 <b>Multimedia para espacios ambientales avanzado</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: MUL2306 (Multimedia para espacios ambientales básico) Competencia: 9	Clave: MUL2305 <b>Multimedia experimental</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: MUL2307 (Multimedia para espacios ambientales avanzado) Competencia: 9			
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, otras asignaturas			Clave: DIS2313 <b>Proyectos de identidad</b> Créditos: 7 Horas: 6 Pre-requisito: DIS2312 (Proyectos de comunicación) Competencia: 7	Clave: ADM4339 <b>Planeación e inversión en</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno Competencia: 6	Clave: CMP3308 <b>Taller de efectos visuales</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: CMP3307 (Taller de efectos visuales) Competencia: 7	Clave: CMP2306 <b>Edición de imagen</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: CMP2304 (Producción y retoque digital) Competencia: 7	Clave: ANM2306 <b>Animación 2D avanzada</b> Créditos: 6 Horas: 4.5 Pre-requisito: ANM2305 (Animación 2D) Competencia: 7	Clave: DIB4301 <b>Concept art</b> Créditos: 6 Horas: 4.5 Pre-requisito: DIB2319 (Dibujo de narrativa visual) Competencia: 7	
CATÁLOGO DE MATERIAS ELECTIVAS PROFESIONALES, otras asignaturas			Clave: CUL1301 <b>Temas selectos de ciencia y cultura</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno	Clave: COM1302 <b>Temas selectos de comunicación, arquitectura, arte y diseño</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno	Clave: MUL1302 <b>Temas selectos de diseño multimedia</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno	Clave: HUM1301 <b>Temas selectos universitarios</b> Créditos: 6 Horas: 3 Pre-requisito: ninguno			

**Competencias profesionales**

1. Reconoce la verdad como fin de la inteligencia y opta por ella como garantía de acierto en la acción.
2. Aplica principios éticos en su desempeño profesional y en sus relaciones interpersonales.
3. Busca el sentido trascendente de la vida y el desarrollo del liderazgo para el servicio a los demás



RECUERDA QUE A LO LARGO DE TU CARRERA DEBERÁS CURSAR **AL MENOS DOS ASIGNATURAS DEL BLOQUE PROFESIONAL TOTALMENTE EN LÍNEA Y AL MENOS DOS EN IDIOMA INGLÉS.**

TE RECOMENDAMOS INSCRIBIR AL MENOS UNA ASIGNATURA DE HUMANIDADES EN CADA SEMESTRE PARA QUE LOGRES TERMINAR TU CARRERA EN EL TIEMPO QUE TIENES PLANEADO.

PLANEA EL AVANCE DE TUS ESTUDIOS

Este mapa curricular muestra un ordenamiento propicio de cómo puedes cursar tus materias. En su elaboración, el personal académico consideró la complejidad, dificultad y progresión de los contenidos de las materias.

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO MULTIMEDIA PLAN 2016									
AREA ACADÉMICA	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	Créditos

4. Se comunica con eficacia y corrección, con libertad y responsabilidad, en lengua materna y extranjera.
5. Integra los conocimientos fundamentales del diseño en la selección de herramientas, métodos y tecnologías, para la configuración de imágenes, objetos, espacios y experiencias multimedia que estén al servicio del ser humano y el mundo que habita.
6. Investiga, analiza contextos socioculturales y económicos, valorando escenarios presentes con metodologías y teorías, para identificar oportunidades en la práctica de Diseño Multimedia y proyectarla a escenarios futuros.
7. Conceptualiza estrategias para desarrollar propuestas de diseño que resuelvan problemas de comunicación multimedia; y consciente de la transformación que sus mensajes provocarán en la sociedad, actúa con integridad desde una perspectiva ética y de respeto por el medio ambiente.
8. Colabora en equipos de trabajo con una visión interdisciplinaria para desarrollar proyectos multimedia en un contexto multicultural considerando las últimas tendencias tecnológicas, con un espíritu de tolerancia y respeto al ser humano.
9. Desarrolla, a través de un proceso creativo, estrategias productos o servicios de Diseño Multimedia para hacer aportaciones de calidad e innovadoras que trabajen en favor de la persona y la sociedad.
10. Emprende y gestiona proyectos multimedia de carácter trans y multidisciplinario para satisfacer las necesidades de la sociedad, con una visión de servicio a los demás de manera viable y sustentable.

### Áreas de conocimiento

Área proyectual

Área histórico-cultural

Área de representación

Área de tecnología y producción

Área de gestión y administración