



UNIVERSIDAD  
DE LIMA

UNIVERSIDAD DE LIMA  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN  
CARRERA DE COMUNICACIÓN

PLAN DE ESTUDIOS DEL DIPLOMA DE ESPECIALIDAD EN VIDEOJUEGOS Y APLICACIONES 2019-1

NIV	DEP.	COD.	ASIGNATURA	REQUISITO	HORAS					
					COD	CRED	CAR	TEO	PARA	TOT
5	5111	550043	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	STORYTELLING		4	E	3	2	5
5	5111	550016	DIRECCIÓN DE ARTE	ESTÉTICAS CONTEMPORÁNEAS		3	E	2	2	4
6	5111	550023	MOTION GRAPHICS	TÉCNICAS DE DISEÑO		4	E	3	2	5
6	5111	8425	DISEÑO SONORO	TALLER DE AUDIO		4	E	3	2	5
7	5111	550030	ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN	FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN		3	E	2	2	4
7	5111	550029	NARRATIVA GRÁFICA	STORYTELLING TÉCNICAS DE DISEÑO		3	E	2	2	4
8	5111	8999	TALLER DE APLICACIONES INTERACTIVAS	TALLER DE PROYECTOS DIGITALES		5	E	4	2	6
8	5111	8317	TALLER DE ANIMACIÓN DIGITAL	TÉCNICAS DE DISEÑO		4	E	3	2	5
9	5111	550043	TALLER DE PROTOTIPADO DE VIDEOJUEGOS	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		5	E	4	2	6
10	5111	550050	LABORATORIO DE VIDEOJUEGOS	TALLER DE PROTOTIPADO DE VIDEOJUEGOS		5	E	4	2	6

TOTAL CRÉDITOS 40

REQUISITOS PARA LA OBTENCIÓN DE LOS DIPLOMAS:

- 1.- TENER EL GRADO DE BACHILLER.
- 2.- HABER OBTENIDO UN PROMEDIO PONDERADO NO MENOR A **13.00** DEL GRUPO DE ASIGNATURAS DEL DIPLOMA.
- 3.- HABER APROBADO TODAS LAS ASIGNATURAS DEL DIPLOMA, MÁXIMO POR SEGUNDA VEZ.
- 4.- HABER REALIZADO POR LO MENOS TRES MESES DE PRÁCTICAS PRE - PROFESIONALES, EN EL ÁREA DEL DIPLOMA O ACTIVIDAD EQUIVALENTE.