

# LISTA DE CURSOS DEL PLAN DE ESTUDIO\*

## PRIMER AÑO

### PRIMERA CICLO

EG-	I	Curso Integrado de Humanidades I
TM-	1100	Introducción a la Informática y a la Tecnología Multimedia
TM-	1200	Taller de Experimentación
TM-	1300	Fundamentos de Diseño
TM-	1400	Fundamentos de Dibujo
TM-	1500	Lógica Matemática para Computación

### SEGUNDA CICLO

EG-	II	Curso Integrado de Humanidades II
TM-	2100	Fundamentos de Programación
EG-		Curso de Arte
TM-	2200	Medios Digitales para Diseñar
TM-	2300	Expresión Artística a través del Dibujo
TM-	2400	Captura de Imágenes Digitales

## SEGUNDO AÑO

### TERCERA CICLO

TM-	3100	Programación
TM-	3200	Diseño de Bases de Datos
TM-	3300	Redes y Comunicaciones de Datos
TM-	3400	Manipulación de la Imagen
EF-		Actividad Deportiva
TM-	2400	Historia de las Artes Visuales

### CUARTA CICLO

TM-	4100	Desarrollo de Aplicaciones Interactivas I
TM-	4200	Seguridad en las Aplicaciones Interactivas
TM-	4300	Inglés Oral para Informática
TM-	4400	Imagen en Movimiento
SR-	I	Seminario de Realidad Nacional I
TM-	4500	Diseño Gráfico para Tecnología Multimedia

## TERCER AÑO

### QUINTA CICLO

TM-	5100	Desarrollo de Aplicaciones Interactivas II
SR-	II	Seminario de Realidad Nacional II
TM-	5200	Manipulación de Audio y Video
TM-	5300	Lectura en Inglés para Informática
TM-	5400	Ingeniería de Aplicaciones Interactivas
TM-	5500	Diseño de Sitios WEB

### SEXTA CICLO

TM-	6100	Taller de Multimedia
TM-	6200	Desarrollo Empresarial
TM-	6300	Gramática y Composición Inglesa I
TM-	6400	Comunicación Escrita
OPT-		Optativa 1/

## CUARTO AÑO

### SÉPTIMA CICLO

TM-	7100	Gramática y Composición Inglesa II
TM-	7200	Desarrollo Rápido de Aplicaciones
TM-	7300	Comercio Electrónico
OPT-		Optativa 2/
OPT-		Optativa 2/

### OCTAVA CICLO

TM-	8100	Práctica Profesional Supervisada
RP-		Repertorio
TM-	8200	Responsabilidad Social de la Informática

Se obtiene el Bachillerato en Informática y Tecnología Multimedia, previa aprobación de 300 horas de Trabajo Comunal Universitario.

Los cursos de Licenciatura son optativos, en cada ciclo puede escoger 4 cursos de la siguiente lista:

### OPTATIVAS NOVENO CICLO

TM-	8300	Fundamentos de Diseño Interactivo
TM-	8400	Diseño de Juegos
TM-	8500	Animación 3D
TM-	8600	Creación de Historias Transmedia
TM-	8700	Lenguaje Visual de la Imagen en Movimiento
TM-	8800	Implicaciones Legales en los Videojuegos
TM-	8900	Administración de Proyectos en Desarrollo de Juegos

### OPTATIVAS DÉCIMO CICLO

TM-	1001	Diseño para Medios Interactivos
TM-	1002	Producción de Juegos
TM-	1003	Animación 3D Avanzada
TM-	1004	Diseño de Personajes
TM-	1005	Ambientes y Efectos Artificiales
TM-	1006	Creación de Guiones para Videojuegos
TM-	1007	Desarrollo de Juegos con Participantes Múltiples

Se obtiene la Licenciatura en Informática y Tecnología Multimedia, previa aprobación del Trabajo Final de Graduación

VD-R-8790-2012

\*Durante la matrícula, verifique el plan de estudios en la unidad académica o mediante el sistema de matrícula por Internet.

**Para mayor información sobre la carrera, diríjase a la Sede del Pacífico, ubicada en Puntarenas detrás de los tanques del AyA, El Cocal, o llame a los teléfonos 2511-7422 / 2511-7405, o visite el sitio web: [www.srp.ucr.ac.cr](http://www.srp.ucr.ac.cr)**

FICHA PROFESIOGRÁFICA

Informática y Tecnología Multimedia



Universidad de Costa Rica



Centro de Orientación Vocacional-Ocupacional

## **PRESENTACIÓN**

---

La Coordinación de Informática y Tecnología Multimedia de la Sede del Pacífico y la Oficina de Orientación ofrecen a la comunidad universitaria y nacional la presente ficha profesiográfica de la carrera de Informática y Tecnología Multimedia.

Este documento, editado con fines de orientación vocacional, contiene la información que toda persona interesada en estudiar dicha carrera debe conocer.

La carrera de Informática y Tecnología Multimedia forma profesionales capacitados para desarrollar aplicaciones informáticas seguras, dinámicas, portables y con interfaces gráficas que cumplan con los fundamentos teóricos del diseño gráfico.

## **HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS DESEABLES**

---

- Gusto por el arte, diseño, fotografía y manipulación de imágenes.
- Mostrar disposición a crear video juegos y animaciones por computadora.
- Interés por la Informática y la programación.
- Disposición a utilizar las nuevas tecnologías de información e investigar sobre sus avances.
- Facilidad para comunicar sus ideas tanto en forma escrita como oral.
- Seguro de sí mismo, con iniciativa y dispuesto a tomar decisiones ante los retos que se le presenten.
- Disposición para el trabajo en equipo y cualidades de liderazgo que permitan crear un ambiente adecuado para el logro de las metas propuestas.
- Facilidad o interés para la abstracción y razonamiento lógico matemático.
- Creatividad, innovación y proactividad.
- Poseer una actitud de respeto y honestidad con las personas de su entorno.

## **TAREAS TÍPICAS DEL ESTUDIANTE DURANTE LA CARRERA**

---

- Leer, interpretar y entender manuales técnicos en español e inglés.
- Interés para aprender por sí mismo.
- Realizar actividades con un alto grado de creatividad e innovación.
- Manipular imágenes.
- Abstraer soluciones a problemas presentados y traducirlas a un lenguaje de programación.
- Participar en trabajos de investigación, prácticas en empresas.

## **PERFIL PROFESIONAL**

---

El profesional en Computación e Informática está capacitado para:

- Desarrollar aplicaciones multimedia con un alto grado de utilidad y seguridad.
- Diseñar cualquier tipo de aplicación interactiva (videojuegos y animaciones digitales).
- Desempeñarse en el manejo de redes, bases de datos, diseño gráfico, animación y programación.
- Generar investigaciones en el campo de conocimiento de las tecnologías multimedia.
- Desarrollar una actitud emprendedora y propositiva, con facilidad para la toma correcta de decisiones.
- Manifestar una actitud reflexiva y crítica mediante la observación, abstracción, análisis y síntesis del texto histórico artístico.

## **MERCADO LABORAL**

---

El profesional en Informática y Tecnología Multimedia puede desempeñar funciones en:

- Instituciones autónomas
- Gobierno central
- Industrias
- Empresas privadas
- Educación superior estatal y privada
- Centros de investigación
- Oficinas dedicadas a la consultoría y servicios computacionales