



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

CONSEJO ACADÉMICO DE LA UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN

ACUERDO 33

de 30 de octubre de 2017

ACTA 1574

Por el cual se modifica el plan de formación del programa en Comunicación y Entretenimiento Digital, adscrito a la Facultad de Comunicación y conducente al título de Comunicador en Entretenimiento Digital.

EL CONSEJO ACADÉMICO DE LA UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN, en ejercicio de sus atribuciones estatutarias y,

CONSIDERANDO:

Que de conformidad con los fines y objetivos de la educación superior establecidos en la Constitución Política de Colombia, en la Ley 30 de 1992 y en el Decreto 1075 de 2015 y demás normas aplicables, los planes de formación deben responder a la internacionalización del conocimiento, a las necesidades investigativas y a la solución de problemas;

Que la Universidad de Medellín adelanta un trabajo interdisciplinario y permanente orientado a la renovación curricular de sus programas académicos, como mecanismo de actualización que responde a la necesidad de ofrecer programas de alta calidad;

Que los planes de formación deben responder a procesos continuos de autoevaluación y autorregulación que evidencien la reflexión y el análisis sobre las tendencias y las líneas de desarrollo de la disciplina o profesión.

Que el Consejo de la Facultad de Comunicación, previo concepto del Comité de Currículo del Programa, determinó ajustar el número de horas de trabajo independiente en las asignaturas del Programa, con el fin de establecer una clara correspondencia entre el número de créditos académicos (150) y la distribución de la dedicación presencial (4.576) e independiente (2.624); variar las asignaturas Taller de Escritura Creativa y Contenidos Transmedia: Manifestaciones culturales a través del entretenimiento, del segundo y octavo semestre, respectivamente, por las de Introducción a la Programación y Producción en Realidad Virtual y Realidad Aumentada; y modificar la denominación de algunas asignaturas con el fin de evidenciar la coherencia entre la temática de su diseño curricular y su denominación.

ACUERDA:

Artículo 1. Objeto. Modificar el plan de formación del programa Comunicación y Entretenimiento Digital, adscrito a la Facultad de Comunicación y conducente al título de Comunicador en Entretenimiento Digital.

Artículo 2. Plan de Formación. Modificar el plan de formación del Programa Comunicación y Entretenimiento Digital que con la organización por niveles y su correspondiente distribución del trabajo académico en créditos, queda como sigue:



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Nivel	Obligatorio	Electivo	Créditos Académicos	Horas de trabajo académico		
				Horas de trabajo directo	Horas de trabajo independiente	Horas de trabajo totales
NIVEL I						
Expresión Escrita	X		3	64	80	144
Taller de Lectura y Escritura Analítica I	X		2	64	32	96
Introducción a las Ciencias de la Comunicación	X		2	64	32	96
Taller Gráfico I	X		2	64	32	96
Estética	X		2	64	32	96
Fotografía	X		2	64	32	96
Fundamentos de Derecho	X		2	64	32	96
Total horas			15	448	272	720
NIVEL II						
Cátedra Institucional Ciencia y Libertad	X		2	32	64	96
Taller de Lectura y Escritura Analítica II	X		2	64	32	96
Teorías de la Comunicación	X		2	64	32	96
Diseño de Juegos	X		2	64	32	96
Taller de Narrativa Audiovisual	X		2	64	32	96
Dibujo y Composición Digital	X		2	64	32	96
Introducción a la Programación	X		2	64	32	96
Total horas			14	416	256	672
Nivel	Obligatorio	Electivo	Créditos Académicos	Horas de trabajo académico		
				Horas de trabajo directo	Horas de trabajo independiente	Horas de trabajo totales
NIVEL III						
Actividad Deportiva y Cultural	X		1	64		64
Taller de Lectura y Escritura Analítica III	X		2	64	32	96



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Análisis de Públicos	X		2	64	32	96
Diseño de Interfaces y experiencias de usuario	X		3	64	80	144
Radio	X		2	64	32	96
Animación 2D: Diseño de personajes	X		3	96	48	144
Diseño de Arquitectura	X		2	64	32	96
Total horas			15	480	256	736
NIVEL IV						
Libre Elección I		X	2	64	32	96
Antropología Cultural	X		2	64	32	96
Sicología de las Organizaciones	X		2	64	32	96
Programación orientada a Objetos	X		3	64	80	144
Televisión	X		2	64	32	96
Animación 3D para videojuegos	X		3	96	48	144
Historia del Entretenimiento Digital, Animación y Videojuegos	X		2	64	32	96
Total horas			16	480	288	768
Nivel	Obligatorio	Electivo	Créditos Académicos	Horas de trabajo académico		
				Horas de trabajo directo	Horas de trabajo independiente	Horas de trabajo totales
NIVEL V						
Libre Elección II		X	2	64	32	96
Retórica y Argumentación	X		2	64	32	96
Sociología de las Organizaciones	X		2	64	32	96
Lenguajes de Programación para Web	X		2	64	32	96
Comunicación Digital	X		2	64	32	96
Juegos para Dispositivos Móviles	X		3	64	80	144
Guion Transmedia	X		2	64	32	96
Total horas			15	448	272	720



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

NIVEL VI						
Libre Elección III		X	2	64	32	96
Semiótica	X		2	64	32	96
Métodos Cuantitativos	X		2	64	32	96
Gestión de la Comunicación	X		2	64	32	96
Producción de Contenidos Transmedia	X		3	64	80	144
Introducción a la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada	X		3	64	80	144
Arte, Audio e Imagen Visual	X		2	64	32	96
Total horas			16	448	320	768
Nivel	Obligatorio	Electivo	Créditos Académicos	Horas de trabajo académico		
				Horas de trabajo directo	Horas de trabajo independiente	Horas de trabajo totales
NIVEL VII						
Línea de Énfasis I		X	2	64	32	96
Seminario de Historia y Geografía	X		2	64	32	96
Metodología de la Investigación en Comunicación	X		2	64	32	96
Programación de Mecánica del Videojuego	X		3	96	48	144
Audio Música, Efectos y Sonidos 3D	X		2	64	32	96
Intervenciones Digitales en Espacios Reales	X		3	64	80	144
Seminario de Industrias Culturales, Juego y Sociedad	X		2	64	32	96
Total horas			16	480	288	768
NIVEL VIII						
Línea de Énfasis II		X	2	64	32	96
Legislación de la Comunicación	X		2	64	32	96
Geopolítica	X		2	64	32	96



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Producción en Realidad Virtual y Realidad Aumentada	X		3	64	80	144
Entretención Digital. Producción y Creación de Videojuegos	X		3	64	80	144
Plan Variable	X		2	64	32	96
Gestión de la Industria del Entretención	X		2	64	32	96
Total horas			16	448	320	768
NIVEL IX						
Línea de Énfasis III		X	2	64	32	96
Ética	X		2	64	32	96
Seminario de Ciencia, Tecnología y Sociedad	X		2	64	32	96
Lenguajes de Programación Multimediales	X		3	96	48	144
Monetización y mercadeo de contenidos digitales	X		2	64	32	96
Proyecto aplicado de Entretención Digital	X		2	64	32	96
Plan Variable Entretención Digital	X		2	64	32	96
Total horas			15	480	240	720
NIVEL X						
Práctica-Trabajo de Grado		X	12	448	112	560
Total horas			12	448	112	560
TOTAL GENERAL			150	4576	2624	7200

Parágrafo. Las Líneas de Énfasis forman parte de la flexibilidad del currículo, cada una la integran 3 asignaturas, que pueden variarse en el tiempo de acuerdo con las necesidades del medio. El estudiante deberá matricular una de las Líneas de Énfasis y permanecer en ella durante los tres niveles. Si desea cambiar el área de su interés deberá iniciar desde el énfasis I.

Artículo 3. Estructura del plan de formación. El plan de formación del Programa lo integran diez unidades de organización curricular (UOC), así: Universidad de Medellín, Lenguaje y Texto, Comunicación y Ciencias Sociales, Investigación, Imagen Visual, Ciencias Jurídicas, Formación en Lenguajes Audiovisuales, Comunicación y Entretención Digital, Creación



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Digital, y Expresión y Análisis. Los módulos por cada UOC se distribuyen de la siguiente manera:

UOC	Nombre curso	Créditos
Universidad de Medellín	Expresión escrita	3
	Ciencia y libertad	2
	Actividad deportiva y cultural	1
	Libre elección I	2
	Libre elección II	2
	Libre elección III	2
Lenguaje y Texto	Taller de Lectura y Escritura Analítica I	2
	Taller de Lectura y Escritura Analítica II	2
	Taller de Lectura y Escritura Analítica III	2
	Retórica y Argumentación	2
	Semiótica	2
Comunicación y Ciencias Sociales	Introducción a las Ciencias de la Comunicación	2
	Teorías de la comunicación	2
	Análisis de públicos	2
	Sicología de las Organizaciones	2
	Antropología cultural	2
	Sociología de las Organizaciones	2
	Comunicación Digital	2
	Gestión de la Comunicación	2
	Seminario de Historia y Geografía	2
	Geopolítica	2
	Plan Variable	2
	Ética	2
Ciencias Jurídicas	Fundamentos de derecho	2
	Legislación de la comunicación	2
Formación en Lenguajes Audiovisuales	Taller de Narrativa Audiovisual	2
	Radio	2
	Televisión	2
Investigación	Métodos Cuantitativos	2
	Metodología de la Investigación en Comunicación	2
	Seminario de Ciencia, Tecnología y Sociedad	2
	Práctica – Trabajo de Grado	12
Imagen visual	Fotografía	2
	Estética	2
	Taller Gráfico I	2
Comunicación entretenimiento digital	Línea de Énfasis I	2
	Línea de Énfasis II	2
	Línea de Énfasis III	2
	Animación 2D diseño de personajes	3
	Animación 3D para videojuegos	3
	Juegos para Dispositivos Móviles	3
	Guion Transmedia	2
	Producción de Contenidos Transmedia	3
	Introducción a la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada	3
	Arte, Audio e Imagen Visual	2



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

	Audio Música, Efectos y Sonido 3D	2
	Intervenciones digitales en espacios reales	3
	Producción en Realidad Virtual y Realidad Aumentada	3
	Gestión de la Industria del Entretenimiento	2
	Monetización y mercadeo de contenidos digitales	2
	Entretenimiento Digital. Producción y Creación de videojuego	3
	Proyecto aplicado Entretenimiento Digital	2
Creación digital	Dibujo y Composición Digital	2
	Diseño de Juegos	2
	Introducción a la Programación	2
	Diseño de interfaces y experiencia de usuario	3
	Diseño de Arquitectura	2
	Lenguajes de Programación para web	2
	Programación orientada a objetos	3
	Programación de Mecánica del Videojuego	3
	Lenguajes de Programación Multimediales	3
Expresión y análisis	Historia del Entretenimiento Digital, Animación y Video Juegos	2
	Seminario de Industrias Culturales, Juego y Sociedad	2
	Plan Variable Entretenimiento Digital	2
TOTAL CRÉDITOS		150

Artículo 4. Requisitos para cursar algunas asignaturas. Se establecen los siguientes requisitos académicos para cursar las asignaturas que a continuación se indican:

NIVEL II	
PARA CURSAR	HABER APROBADO
Taller de Lectura y Escritura Analítica II	Taller de Lectura y Escritura Analítica I
Teorías de la Comunicación	Introducción a las Ciencias de la Comunicación
Taller de Narrativa Audiovisual	Fotografía
Dibujo y Composición Digital	Estética Taller de Narrativa Audiovisual

NIVEL III	
PARA CURSAR	HABER APROBADO
Taller de Lectura y Escritura Analítica III	Taller de Lectura y Escritura Analítica II
Análisis de Públicos	Teorías de la Comunicación
Diseño de Interfaces y Experiencia de usuario	Diseño de Juegos
Animación 2D: Diseño de Personajes	Dibujo y Composición Digital
Diseño de Arquitectura	Introducción a la Programación Dibujo y Composición Digital

NIVEL IV	
PARA CURSAR	HABER APROBADO
Libre Elección I	
Programación Orientada a Objetos	Introducción a la Programación Diseño de Arquitectura
Televisión	Taller de Narrativa Audiovisual



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Animación 3D para Videojuegos	Animación 2D: Diseño de Personajes
Historia del Entretenimiento Digital, Animación y Videojuegos	N/A

NIVEL V	
PARA CURSAR	HABER APROBADO
Libre Elección II	
Retórica y Argumentación	Taller de Lectura y Escritura Analítica I, Taller de Lectura y Escritura Analítica II, Taller de Lectura y Escritura Analítica III
Lenguajes de Programación para Web	Programación Orientada a Objetos
Comunicación Digital	Televisión
Juegos para Dispositivos Móviles	Programación Orientada a Objetos
Guion Transmedia	Historia del Entretenimiento Digital, Animación y Videojuegos Taller de Lectura y Escritura Analítica I Taller de Lectura y Escritura Analítica II Taller de Lectura y Escritura Analítica III

NIVEL VI	
PARA CURSAR	HABER APROBADO
Libre Elección III	
Semiótica	Estética Retórica y Argumentación
Métodos Cuantitativos	N/A
Gestión de la Comunicación	Teorías de la Comunicación
Producción de Contenidos Transmedia	Guion Transmedia
Introducción a la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada	Juegos para Dispositivos Móviles
Arte, Audio e Imagen Visual	Estética Diseño de Interfaces y Experiencia de Usuario

NIVEL VII	
PARA CURSAR	HABER APROBADO
Seminario de Historia y Geografía	Antropología Cultural
Metodología de la Investigación en Comunicación	Métodos Cuantitativos
Programación de Mecánica del Videojuego	Juegos para Dispositivos Móviles
Audio Música, Efectos y Sonidos 3D	Arte, Audio e Imagen Visual
Intervenciones Digitales en Espacios Reales	Arte, Audio e Imagen Visual

NIVEL VIII	
PARA CURSAR	HABER APROBADO
Línea de Énfasis II	Línea de Énfasis I
Legislación de la Comunicación	Fundamentos de Derecho
Geopolítica	Seminario de Historia y Geografía
Producción en Realidad Virtual y Realidad Aumentada	Introducción a la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Entretenimiento Digital. Producción y Creación de Videojuegos	Programación de Mecánica del Videojuego Animación 3D: Diseño de Videojuego Juegos para Dispositivos Móviles
Gestión de la Industria del Entretenimiento	Seminario de Industrias Culturales, Juego y Sociedad

NIVEL IX	
PARA CURSAR	HABER APROBADO
Línea de Énfasis III	Línea de Énfasis II
Seminario de Ciencia, Tecnología y Sociedad	Metodología de la Investigación en Comunicación. Comunicación Digital
Lenguajes de Programación Multimediales	Lenguajes de Programación para Web
Monetización y Mercadeo de Contenidos Digitales	Gestión de la Industria del Entretenimiento
Proyecto Aplicado. Entretenimiento Digital	Entretenimiento Digital. Producción y Creación de Videojuegos. Intervenciones Digitales en Espacios Reales

Artículo 5. Requisitos de ingreso. Los requisitos de ingreso al programa son los establecidos en el Reglamento Académico y Disciplinario de Pregrado.

Artículo 6. Evaluación. La evaluación de las asignaturas, Seminarios y Líneas de Énfasis del plan de formación del programa de Comunicación y Entretenimiento Digital se efectuará de conformidad con los lineamientos prescritos en el Reglamento Académico y Disciplinario de Pregrado.

Artículo 7. De los elementos transversales del plan de formación. Son aquellos que sin constituir asignaturas o seminarios hacen parte de las actividades del plan de formación: la formación integral, la solución de problemas, el desarrollo de competencias comunicativas, la práctica y el uso de herramientas tecnológicas.

Artículo 8. Número de créditos, duración y metodología. El plan de formación del programa Comunicación y Entretenimiento Digital está compuesto por un total de 150 créditos académicos, con una duración de 10 semestres, en metodología presencial.

Artículo 9. Régimen de transición. Las asignaturas del plan de formación anterior tienen una equivalencia en el actual plan de formación, tal como se indica a continuación.

PLAN DE FORMACIÓN (Acuerdo 23 de 13 de junio de 2014 del Consejo Académico)		EQUIVALENCIA	
ASIGNATURA	Créditos	ASIGNATURA	Créditos
-----		Introducción a la Programación	2
Sensores, Espacialidad y Entretenimiento	3	Diseño de Interfaces y Experiencia de Usuario	3
Lenguajes de Programación de Objetos	3	Programación Orientada a Objetos	3
Animación 3D: Diseño de Videojuegos	3	Animación 3D para Videojuegos	3
Interfaces Neurales, Realidad Aumentada	3	Introducción a la Realidad Virtual y a la Realidad Aumentada	3



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

PLAN DE FORMACIÓN (Acuerdo 23 de 13 de junio de 2014 del Consejo Académico)		EQUIVALENCIA	
ASIGNATURA	Créditos	ASIGNATURA	Créditos
Performance, Audio y Eventos	2	Arte, Audio e Imagen Visual	2
Desarrollo Aplicabilidad de Vectores	3	Programación de Mecánica del Videojuego	3
Entretenimiento Digital. Espacios, Mapping y VJ	3	Intervenciones Digitales en Espacios Reales	3
-----		Producción en Realidad Virtual y Realidad Aumentada	3
Mercado y Usabilidad	2	Monetización y mercadeo de contenidos digitales	2

Artículo 10. Reconocimiento de créditos. El Programa podrá reconocer a los estudiantes, créditos cursados y aprobados en otros programas de pregrado de la Universidad o de otras instituciones de educación superior, siempre que los objetivos y contenidos sean similares o equivalentes con los del plan de formación vigente.

El reconocimiento de créditos será competencia del Consejo de Facultad en única instancia y se hará en los términos dispuestos por el Reglamento Académico y Disciplinario de Pregrado. El valor de los reconocimientos será fijado por la Honorable Consiliatura para cada período.

Artículo 11. Requisitos para optar al título. Para optar al título de Comunicador en Entretenimiento Digital, el aspirante deberá haber completado la totalidad de créditos del plan de formación, acreditado el conocimiento de una lengua extranjera, en los términos definidos por la Institución, aprobar el trabajo de grado y cumplir con los demás requisitos consignados en el Reglamento Académico y Disciplinario de Pregrado.

Artículo 12. Título que otorga. Cumplidos los requisitos exigidos, la institución otorgará el título de **Comunicador en Entretenimiento Digital**.

Artículo 13. Vigencia. El presente acuerdo rige a partir de la fecha de su expedición y modifica el Acuerdo 23 del 13 de junio de 2014 y será aplicable a la ejecutoria del acto administrativo que expida el Ministerio de Educación Nacional, en el que conste la aprobación de la modificación que por este acto se pretende.

Comuníquese y cúmplase

Dado en Medellín, en la sala de sesiones de la Rectoría, a los treinta (30) días del mes de octubre de dos mil diecisiete (2017).


NÉSTOR HINCAPIÉ VARGAS
Rector


JUAN FELIPE HERNÁNDEZ GIRALDO
Subsecretario General