



UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN

CONSEJO ACADÉMICO DE LA UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN

ACUERDO 23

de 13 de junio de 2014

Acta 1.498

Por el cual se crea el programa de pregrado en Comunicación y Entretenimiento Digital, adscrito a la Facultad de Comunicación.

El Consejo Académico de la Universidad de Medellín, en ejercicio de sus atribuciones estatutarias y de lo preceptuado en el artículo 28 de la Ley 30 de 28 de diciembre de 1992.

CONSIDERANDO:

Que de conformidad con la legislación educativa, los programas universitarios deben propender por la formación de personas con capacidad de diseñar, construir controlar, transformar y operar los medios y los procesos que han de favorecer la acción del hombre en la solución de los problemas en el sector productivo y de servicios.

Qué de acuerdo con la Ley 30 de Educación Superior, los programas de formación universitaria deben tener un carácter científico y, además de preparar para el cultivo del intelecto y para el ejercicio académico, han de desarrollar la dimensión instrumental de los profesionales.

Que en el Proyecto Educativo Institucional el concepto de la ciencia es un pilar fundamental para el progreso y desarrollo humano, en la medida que sus productos indiquen directamente en la sociedad.

Que es voluntad de la institución adoptar los planes de formación de programas de pregrado conforme a lo establecido por el Decreto 1295 de 2010 sobre las condiciones de calidad exigidas por el Ministerio de Educación Nacional.

Que el programa en Comunicación y Entretenimiento Digital se presenta como una opción para la formación de profesionales en la generación de contenidos relacionados con la industria del entretenimiento digital y vinculada a los videos juegos, la animación, el video jockey, mapping, realidad aumentada, performance digital, diseño de sonido, aplicaciones móviles, procesos de gamificación, juegos off-line, creatives trasnmedia y la transmisión de información en cuanto a interfaces neurales.

Que el programa de pregrado en Comunicación y Entretenimiento Digital es la respuesta a la comprensión y el desarrollo de competencias para la producción de la industria del entretenimiento digital en sus elementos técnicos y de mercado, requeridos para la generación de propuestas tecnológicas.

ACUERDA:

Artículo 1. Crear el **Programa de Comunicación y Entretenimiento Digital**, adscrito a la Facultad de Comunicación, conducente al título de Comunicador en Entretenimiento Digital



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Acuerdo 23 de 13 de junio de 2014
(Acta 1.498)

2

Artículo 2. Adoptar el plan de formación, que con la organización de las asignaturas por niveles y su correspondiente distribución de trabajo académico, es el siguiente:

NIVEL 1 ASIGNATURAS	Horas Presenciales	Horas Independientes	Créditos	Horas Semanales
Expresión escrita	64	80	3	4
Taller de Lectura y Escritura Analítica I	64	80	2	4
Introducción a las Ciencias de la Comunicación	64	80	2	4
Taller Gráfico I	64	80	2	4
Estética	64	80	2	4
Fotografía	64	80	2	4
Fundamentos de Derecho	64	80	2	4
TOTAL NIVEL 1	448	560	15	28

NIVEL 2 ASIGNATURAS	Horas Presenciales	Horas Independientes	Créditos	Horas Semanales
Ciencia y libertad	32	64	2	4
Taller de Lectura y Escritura Analítica II	64	80	2	4
Teorías de la Comunicación	64	80	2	4
Jugabilidad y Arquitectura de Niveles	64	80	2	4
Taller de Narrativa Audiovisual	64	80	2	4
Dibujo y Composición Digital	64	80	2	4
Taller de Escritura Creativa	64	80	2	4
TOTAL NIVEL 2	416	544	14	28

NIVEL 3 ASIGNATURAS	Horas Presenciales	Horas Independientes	Créditos	Horas Semanales
Actividad deportiva y cultural	64	80	1	4
Taller de Lectura y Escritura Analítica III	64	80	2	4
Análisis de públicos	64	80	2	4
Sensores Espacialidad y Entretenimiento	64	80	3	4
Radio	64	80	2	4
Animación 2D diseño de personajes	96	100	3	6
Diseño de Arquitectura	64	80	2	4
TOTAL NIVEL 3	480	580	15	30

NIVEL 4 ASIGNATURAS	Horas Presenciales	Horas Independientes	Créditos	Horas Semanales
--------------------------------	-------------------------------	---------------------------------	-----------------	----------------------------

REACREDITACIÓN INSTITUCIONAL RESOLUCIÓN N° 10606 DEL 12 DE AGOSTO DE 2013

Nit. 890.902.920-1 • Carrera 87 No. 30 - 65 • Teléfono: (574) 340 5555 • Fax: (574) 340 5216 • Apartado Aéreo 1983 • www.udem.edu.co
Medellín, Colombia, Sur América

COPIA DE PROGRAMAS DE FORMACIÓN MEDIANTE EL ACUERDO # 33 DE OCTUBRE 30 DE 2017
MODIFICADO



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Acuerdo 23 de 13 de junio de 2014
(Acta 1.498)

3

Libre elección I	64	80	2	4
Antropología cultural	64	80	2	4
Sicología de las Organizaciones	64	80	2	4
Lenguajes de Programación objetos	64	80	3	4
Televisión	64	80	2	4
Animación 3D. Diseño de video juego	96	100	3	6
Historia del Entretenimiento Digital, Animación y Video Juegos	64	80	2	4
TOTAL NIVEL 4	480	580	16	30

NIVEL 5 ASIGNATURAS	Horas Presenciales	Horas Independientes	Créditos	Horas Semanales
Libre elección II	64	80	2	4
Retórica y Argumentación	64	80	2	4
Sociología de las Organizaciones	64	80	2	4
Lenguajes de Programación para web	64	80	2	4
Comunicación Digital	64	80	2	4
Juegos para Dispositivos Móviles	64	80	3	4
Guion Transmedia	64	80	2	4
TOTAL NIVEL 5	448	460	15	28

NIVEL 6 ASIGNATURAS	Horas Presenciales	Horas Independientes	Créditos	Horas Semanales
Libre elección III	64	80	2	4
Semiótica	64	80	2	4
Métodos Cuantitativos	64	80	2	4
Gestión de la Comunicación	64	80	2	4
Producción de Contenidos Transmedia	64	80	3	4
Interfaces Neurales, Realidad Aumentada	64	80	3	4
Performance, Audio y Eventos	64	80	2	4
TOTAL NIVEL 6	448	560	16	28

NIVEL 7 ASIGNATURAS	Horas Presenciales	Horas Independientes	Créditos	Horas Semanales
Línea de Énfasis I	64	80	2	4
Seminario de Historia y Geografía	64	80	2	4
Metodología de la Investigación en	64	80	2	4

REACREDITACIÓN INSTITUCIONAL RESOLUCIÓN N° 10606 DEL 12 DE AGOSTO DE 2013

Nit. 890.902.920-1 • Carrera 87 No. 30 - 65 • Teléfono: (574) 340 5555 • Fax: (574) 340 5216 • Apartado Aéreo 1983 • www.udem.edu.co
Medellin, Colombia, Sur América

COPIA DE INFORMACIÓN DE FORMACIÓN MEDIANTE EL ACUERDO # 23 DE OCTUBRE 30 DE 2017



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Acuerdo 23 de 13 de junio de 2014
(Acta 1.498)

4

Comunicación				
Desarrollo Aplicabilidad de Vectores	96	100	3	6
Audio Música, Efectos y Sonido 3D	64	80	2	4
Entretenimiento Digital Espacios, Mapping y VJ	64	80	3	4
Seminario de Industrias Culturales, Juego y Sociedad	64	80	2	4
TOTAL NIVEL 7	480	580	16	30

NIVEL 8 ASIGNATURAS	Horas Presenciales	Horas Independientes	Créditos	Horas Semanales
Línea de Énfasis II	64	80	2	4
Legislación de la comunicación	64	80	2	4
Geopolítica	64	80	2	4
Contenidos Transmedia Manifestaciones culturales a través del entrenamiento	64	80	3	4
Entretenimiento Digital. Producción y Creación de video juego	64	80	3	4
Plan Variable	64	80	2	4
Gestión de la Industria del Entretenimiento	64	80	2	4
TOTAL NIVEL 8	448	560	16	28

NIVEL 9 ASIGNATURAS	Horas Presenciales	Horas Independientes	Créditos	Horas Semanales
Línea de Énfasis III	64	80	2	4
Ética	64	80	2	4
Seminario de Ciencia, Tecnología y Sociedad	64	80	2	4
Lenguajes de Programación Multimediales	96	100	3	6
Mercado y usabilidad	64	80	2	4
Proyecto aplicado Entretenimiento Digital	64	80	2	4
Plan Variable Entretenimiento Digital	64	80	2	4
TOTAL NIVEL 9	480	580	15	30

NIVEL 10 ASIGNATURAS	Horas Presenciales	Horas Independientes	Créditos	Horas Semanales
Práctica – Trabajo de Grado	448	560	12	30
TOTAL NIVEL 10	448	560	12	30

REACREDITACIÓN INSTITUCIONAL RESOLUCIÓN N° 10606 DEL 12 DE AGOSTO DE 2013

Nit. 890.902.920-1 • Carrera 87 No. 30 - 65 • Teléfono: (574) 340 5555 • Fax: (574) 340 5216 • Apartado Aéreo 1983 • www.udem.edu.co
Medellín, Colombia, Sur América

COPIA DE PROGRAMAS DE FORMACIÓN MODIFICADA POR RESOLUCIÓN 33 DE OCTUBRE 30 DE 2017



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Acuerdo 23 de 13 de junio de 2014
(Acta 1.498)

5

TIPO DE TIEMPO	Créditos	TP	TI	TT
NÚMERO TOTAL DE HORAS	150	4576h	5564h	10140 horas

Parágrafo. Las líneas de énfasis forman parte de la flexibilidad del currículo del programa, cada una está integrada por 3 asignaturas, que pueden variar en el tiempo de acuerdo a las necesidades del medio. El estudiante matriculará una de las líneas de énfasis y permanecerá en ella durante los tres niveles. Si desea cambiar el área de interés, iniciará desde el énfasis I.

Artículo 3. Requisitos para cursar algunas asignaturas. Se establecen los siguientes requisitos académicos para cursar las asignaturas que a continuación se indican:

NIVEL 2	
ASIGNATURAS	REQUISITO
Ciencia y libertad	N/A
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
Jugabilidad y Arquitectura de Niveles	N/A
Taller de Narrativa Audiovisual	Fotografía
Dibujo y Composición Digital	Estética, Taller de Narrativa Audiovisual
Taller de Escritura Creativa	N/A

NIVEL 3	
ASIGNATURAS	REQUISITO
Actividad deportiva y cultural	N/A
Taller de Lectura y Escritura Analítica III	Taller de Lectura y Escritura Analítica II
Análisis de públicos	Teorías de la Comunicación
Sensores Espacialidad y Entretenimiento	Jugabilidad y Arquitectura de Niveles
Radio	N/A
Animación 2D diseño de personajes	Dibujo y Composición Digital
Diseño de Arquitectura	Dibujo y Composición Digital

NIVEL 4	
ASIGNATURAS	REQUISITO
Libre elección I	
Antropología cultural	N/A
Sicología de las Organizaciones	N/A
Lenguajes de Programación objetos	N/A
Televisión	Taller de Narrativa Audiovisual, Radio
Animación 3D. Diseño de video juego	Animación 2D diseño de personajes
Historia del Entretenimiento Digital, Animación y Video Juegos	N/A

NIVEL 5	
ASIGNATURAS	REQUISITO
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
Sociología de las Organizaciones	N/A

REACREDITACIÓN INSTITUCIONAL RESOLUCIÓN N° 10606 DEL 12 DE AGOSTO DE 2013

Nit. 890.902.920-1 • Carrera 87 No. 30 - 65 • Teléfono: (574) 340 5555 • Fax: (574) 340 5216 • Apartado Aéreo 1983 • www.udem.edu.co
Medellín, Colombia, Sur América

COPIA MODIFICADA POR EL PROGRAMA DE FORMACIÓN DE FARMACIA EN VIRTUD DEL ACUERDO # 33 DEL OCTUBRE 30 DE 2017



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Acuerdo 23 de 13 de junio de 2014
(Acta 1.498)

6

Lenguajes de Programación para web	Lenguajes de Programación objetos
Comunicación Digital	Televisión
Juegos para Dispositivos Móviles	Lenguajes de Programación objetos
Guion Transmedia	Historia del Entretenimiento Digital, Animación y Video Juegos, Taller de Escritura Creativa

NIVEL 6	
ASIGNATURAS	REQUISITO
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
Interfaces Neurales, Realidad Aumentada	Lenguajes de Programación para web
Performance, Audio y Eventos	N/A
NIVEL 7	
ASIGNATURAS	REQUISITO
Línea de Énfasis I	N/A
Seminario de Historia y Geografía	Antropología cultural
Metodología de la Investigación en Comunicación	Métodos Cuantitativos
Desarrollo Aplicabilidad de Vectores	Lenguajes de Programación para web
Audio Música, Efectos y Sonido 3D	Performance, Audio y Eventos
Entretenimiento Digital Espacios, Mapping y VJ	c, Performance, Audio y Eventos
Seminario de Industrias Culturales, Juego y Sociedad	N/A

NIVEL 8	
ASIGNATURAS	REQUISITO
Línea de Énfasis II	Línea de Énfasis I
Legislación de la comunicación	Fundamentos de Derecho
Geopolítica	Seminario de Historia y Geografía
Contenidos Transmedia Manifestaciones culturales a través del entrenamiento	Producción de Contenidos Transmedia
Entretenimiento Digital. Producción y Creación de video juego	Entretenimiento Digital. Producción y Creación de video juego, Desarrollo Aplicabilidad de Vectores, Animación 3D. Diseño de video juego, Juegos para Dispositivos Móviles
Plan Variable	N/A
Gestión de la Industria del Entretenimiento	Seminario de Industrias Culturales, Juego y Sociedad

NIVEL 9	
ASIGNATURAS	REQUISITO
Línea de Énfasis III	Línea de Énfasis II
Ética	N/A
Seminario de Ciencia, Tecnología y Sociedad	Metodología de la Investigación en Comunicación, Comunicación Digital
Lenguajes de Programación Multimediales	Lenguajes de Programación para web
Mercado y usabilidad	Gestión de la Industria del Entretenimiento
Proyecto aplicado Entretenimiento Digital	Entretenimiento Digital. Producción y Creación de video juego, Entretenimiento Digital Espacios, Mapping y VJ
Plan Variable Entretenimiento Digital	N/A

REACREDITACIÓN INSTITUCIONAL RESOLUCIÓN N° 10606 DEL 12 DE AGOSTO DE 2013

Nit. 890.902.920-1 • Carrera 87 No. 30 - 65 • Teléfono: (574) 340 5555 • Fax: (574) 340 5216 • Apartado Aéreo 1983 • www.udem.edu.co
Medellín, Colombia, Sur América

COPIA DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL ACUERDO # 33 DE OCTUBRE 30 DE 2017
 MODIFICADO



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Acuerdo 23 de 13 de junio de 2014
(Acta 1.498)

7

Artículo 4. Se establecen las siguientes Unidades de Organización Curricular (UOC) con sus respectivas asignaturas

UOC	Nombre curso	Nivel	Créditos
UOC: Universidad de Medellín	Expresión escrita	1	3
	Ciencia y libertad	2	2
	Actividad deportiva y cultural	3	1
	Libre elección I	4	2
	Libre elección II	5	2
	Libre elección III	6	2
UOC: Lenguaje y Texto	Taller de Lectura y Escritura Analítica I	1	2
	Taller de Lectura y Escritura Analítica II	2	2
	Taller de Lectura y Escritura Analítica III	3	2
	Retórica y Argumentación	5	2
	Semiótica	6	2
UOC: Comunicación y Ciencias Sociales	Introducción a las Ciencias de la Comunicación	1	2
	Fundamentos de derecho	1	2
	Teorías de la comunicación	2	2
	Análisis de públicos	3	2
	Sicología de las Organizaciones	4	2
	Antropología cultural	4	2
	Sociología de las Organizaciones	5	2
	Gestión de la Comunicación	6	2
	Seminario de Historia y Geografía	7	2
	Legislación de la comunicación	8	2
	Geopolítica	8	2
	Plan Variable	8	2
	Ética	9	2
UOC: Investigación	Métodos Cuantitativos	6	2
	Metodología de la Investigación en Comunicación	7	2
	Seminario de Ciencia, Tecnología y Sociedad	9	2
UOC: Imagen visual	Fotografía	1	2
	Estética	1	2
	Taller Gráfico I	1	2
	Taller de Narrativa Audiovisual	2	2
	Radio	3	2
	Televisión	4	2
UOC: Comunicación entretenimiento digital	Línea de Énfasis I	7	2
	Línea de Énfasis II	8	2
	Línea de Énfasis III	9	2
	Animación 2D diseño de personajes (taller de stop motion)	3	3
	Animación 3D. Diseño de video juego	4	3
	Juegos para Dispositivos Móviles	5	3
	Guion Transmedia	5	2
	Producción de Contenidos Transmedia (educativo)	6	3
	Interfaces Neurales, Realidad Aumentada	6	3
	Performance, Audio y Eventos	6	2
Audio Música, Efectos y Sonido 3D	7	2	

COPIA DE PROGRAMAS DE FORMACIÓN MEDIANTE EL ACUERDO # 32 DE OCTUBRE 30 DE 2017
 MODIFICADO



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

Acuerdo 23 de 13 de junio de 2014
(Acta 1.498)

8

	Entretenimiento Digital Espacios, Mapping y VJ	7	3
	Gestión de la Industria del Entretenimiento	8	2
	Mercado y usabilidad	9	2
	Entretenimiento Digital. Producción y Creación de video juego	8	3
	Proyecto aplicado Entretenimiento Digital	9	3
	Práctica – Trabajo de Grado	10	12
Creación digital	Dibujo y Composición Digital	2	2
	Jugabilidad y Arquitectura de Niveles	2	2
	Taller de Escritura Creativa	2	2
	Sensores Espacialidad y Entretenimiento	3	3
	Diseño de Arquitectura	3	2
	Lenguajes de Programación para web	4	3
	Lenguajes de Programación objetos	5	3
	Desarrollo Aplicabilidad de Vectores	7	3
	Lenguajes de Programación Multimediales	9	3
UOC: Expresión y análisis	Historia del Entretenimiento Digital, Animación y Video Juegos	4	2
	Seminario de Industrias Culturales, Juego y Sociedad	7	2
	Contenidos Transmedia Manifestaciones culturales a través del entrenamiento	8	3
	Plan Variable Entretenimiento Digital	9	2
	Comunicación Digital	5	2

Artículo 5. De los elementos transversales del plan de formación. Son actividades que hacen parte de las estrategias para impartir adecuadamente el plan de formación, son ellos: la formación integral, el desarrollo de las competencias, la práctica, el conocimiento de la lengua extranjera, el uso de las herramientas tecnológicas, la investigación formativa y el desarrollo de los proyectos de aula.

Artículo 6. Conocimiento de una lengua extranjera. El estudiante deberá acreditar, para optar al título, un resultado de setenta y dos (72) puntos sobre cien (100), en la prueba MELICET o la equivalente para otras lenguas o diez niveles cursados en el Centro de Idiomas de la Universidad de Medellín.

Artículo 7. Actividad deportiva o cultural. Los estudiantes deberán matricular una actividad deportiva o cultural, ofrecida por los grupos de Deportes y Fomento Artístico y Cultural, con duración de un semestre.

Artículo 8. Requisitos para optar el título. Además de los requisitos establecidos en el Reglamento Académico y Disciplinario, para optar al título de Comunicador en Entretenimiento Digital, el estudiante deberá haber completado la totalidad de los créditos establecidos en el plan de formación, acreditando el conocimiento de una lengua extranjera y presentar un trabajo o monografía de grado.

Artículo 9. Duración de jornada y Modalidad. El programa de Comunicación y Entretenimiento Digital tendrá una duración de 10 semestres académicos, servidos en jornada diurna y modalidad presencial.

COPIA DE PROGRAMAS DE FORMACIÓN APROBADA POR EL COMITÉ DE ADMINISTRACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN EL 30 DE OCTUBRE DE 2017



UNIVERSIDAD DE MEDELLIN

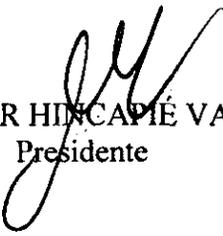
Acuerdo 23 de 13 de junio de 2014
(Acta 1.498)

9

Artículo 10. Trabajo de grado. Los trabajos de monografía se encausarán dentro de las líneas de investigación pertenecientes a la Facultad de Comunicación, estas líneas están soportadas por los Grupos de Investigación de la misma Facultad.

Comuníquese y cúmplase.

Dado en Medellín, en la sala de sesiones de la Rectoría, a los trece (13) días del mes de junio de dos mil catorce (2014).


NÉSTOR HINCAPIÉ VARGAS
Presidente


JUAN FELIPE HERNÁNDEZ GIRALDO
Subsecretario General

COPY CONTROLADO POR EL PROGRAMA DE FORMACIÓN MEDIANTE EL ACUERDO # 33 DE OCTUBRE 30 DE 2017