

Maestría en realidad virtual y video juegos

1° periodo

Programación orientada a objetos

Programación MFC

Graficación

Matemáticas para graficación

Física para simulación

2° periodo

Programación DIRECTX

Programación DIRECT INPUT

Programación DIRECT SOUND

Inteligencia artificial

Algoritmos

3° periodo

Graficación 3D

Programación OPENGL

Programación DIRECT 3D

Desarrollo de proyectos I

Seminario de tesis I

4° periodo

Desarrollo de proyectos II

Optimización de Software y producción

Dispositivos VR

Vinculación con el sector productivo

Seminario de tesis II

