



¿TE INTERESA ESTUDIAR UNA LICENCIATURA TECNOLÓGICA, PERO QUIERES ESTAR SEGURO DE QUE ES PARA TI Y ENTENDER REALMENTE QUÉ Y CÓMO SE APRENDE?

En Coco School te invitamos a cursar nuestro propedéutico de 3 meses, una experiencia diseñada para que conozcas de primera mano la metodología, los contenidos y el ritmo de trabajo de la licenciatura.

Durante el propedéutico explorarás las bases fundamentales de la carrera, desarrollarás habilidades clave y vivirás el día a día académico tal como lo harías siendo estudiante de licenciatura. Es la mejor forma de tomar una decisión informada, con confianza y claridad sobre tu futuro profesional. Además, el costo del propedéutico se descuenta del pago de inscripción a la licenciatura si decides continuar tus estudios con nosotros. Así, no solo ganas experiencia y certeza, sino que también inviertes inteligentemente en tu formación.

Da el primer paso, conócenos desde dentro y descubre si Coco School es el lugar donde quieres construir tu camino profesional

¿Quieres saber cómo sería estudiar la Licenciatura en Sistemas Computacionales y Programación de Videojuegos?

Inscríbete en el Propedéutico y prepárate para la carrera adquiriendo las bases y habilidades fundamentales que te garantizarán un inicio exitoso. Además, descubrirás qué aprenderás durante la licenciatura, en qué empresas podrás trabajar y cuáles serán tus funciones en la industria al egresar.

- **Duración:** 2 meses (2 de Mayo al 27 de Junio).
- **Carga horaria:** 5 horas por semana - 40 horas en total.
- **Horario:** Sábados de 9 am a 2 pm.
- **Modalidad:** Presencial y Online.

Enfoque: Clases intensivas y dinámicas como introducción a las carreras de Sistemas Computacionales y Programación de Videojuegos.

Precio: \$6,000.00. Inscripción: \$2,000.00 y 2 cuotas de \$2,000.00, una en el mes de marzo y otra abril.

PLAN DE ESTUDIOS – PROPEDÉUTICO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Profesor

Cinthya Munive.

Directora de la Licenciatura en Sistemas Computacionales y Programación de Videojuegos.

Cinthya es egresada de la Ingeniería en Sistemas Computacionales por el Tecnológico de Monterrey (2019) y de la Maestría en Modelado y Animación 3D por la Escuela Europea de la Comunicación y las Artes Visuales «COCO School» (2023).

Es instructora autorizada de Unreal Engine y ha sido reconocida como Silver Partner 2026 por EPIC GAMES . Entre sus proyectos destacados, ha trabajado como consultora para IM4 y SITHUB en Canadá, además de participar en el diseño de cursos y diplomados sobre Fundamentos de Unreal Engine 5 con Virtual Production Academy a nivel Latinoamérica.

Apasionada por la tecnología y el arte digital, Cinthya cuenta con una sólida formación docente. Egresó del Diplomado en Diseño Educativo de la Universidad Anáhuac de México y actualmente cursa un Doctorado en Innovación Educativa en el Centro de Estudios Superiores del Noroeste.



Objetivo: Desarrollar en el estudiante las bases conceptuales, técnicas y lógicas necesarias para comprender el funcionamiento de los sistemas computacionales y la programación, fortaleciendo su pensamiento analítico, creativo y su interés vocacional.

SISTEMAS COMPUTACIONALES & PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Responsable: Cinthya Munive

1. Fundamentos de programación
2. Lógica Proposicional
3. Solución de problemas con programación
4. Programación Orientada a Objetos
5. Creación de un videojuego en Unity, almacenado en Repositorio

Para los temas 1 al 5, el estudiante comprenderá los fundamentos de lógica, algoritmos y uso de lenguaje C# para la resolución de problemas con programación. Se dará una breve introducción a Unity y al uso de repositorios.

Profesor

Marco García.

Desarrollador de videojuegos con más de ocho años de experiencia trabajando con Unity y Unreal Engine en plataformas XR, móvil, PC y WebGL. Especializado en programación de gameplay, technical art, shaders, VFX y el uso de inteligencia artificial generativa aplicada a la producción audiovisual interactiva.

A lo largo de su trayectoria ha liderado equipos internacionales y participado en proyectos para instituciones y organizaciones de alto perfil como la German Red Cross, el Jewish Museum Berlin, el Futurium, la Humboldt University, DreaMR Lab y la UEFA Champions League, desarrollando experiencias interactivas que integran tecnología, narrativa y arte digital.

Actualmente se desempeña como profesor de asignatura en Coco School en México, donde imparte cursos de desarrollo de videojuegos, programación e inteligencia artificial aplicada a medios interactivos. También ocupa el cargo de System Engineer en DreaMR Lab y es cofundador de Kobari Studios, estudio enfocado en el desarrollo de experiencias digitales innovadoras.

Su trabajo se sitúa en la intersección entre tecnología, arte y sistemas emergentes, explorando nuevas formas de interacción a través del tiempo real, la simulación y la inteligencia artificial.



Responsable: Marco García

6. Lógica de desarrollo de videojuegos

7. Desarrollo de apps móviles en Unity

8. Redes

9. Bases de datos con Firebase

10. Proyecto de seguridad y compras en línea (reglas de bases de datos).

Propuesta proyecto APP móvil

Para los temas 6 a 10, la idea sería trabajar un proyecto integrador con los alumnos. El proyecto consistiría en el desarrollo de una aplicación y/o juego móvil hecho en unity con integración de mecánicas de juego, UI, interacciones, conexiones a bases de datos, registro de usuarios encriptados, seguridad y descargas a través de url seguras.

INSCRIPCIONES



CONTACTA POR WHATSAPP

56 39426192