

PERFIL PROFESIONAL

La persona profesional en Informática y Tecnología Multimedia está capacitada 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 la tecnología multimedia.
- Desplegar 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

La personal 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.

Versión: Abril, 2023

Contacta a la Escuela

Informática y Tecnología Multimedia,
Sede Regional del Pacífico.

📍 Dirección: Sede Regional del Pacífico.

☎ Teléfono: 2511-7460

✉ Correo electrónico: registro.sp@ucr.ac.cr

🌐 Sitio web oficial: <http://www.srp.ucr.ac.cr/>

Inf. y Tecnología Multimedia

Ficha Profesiográfica



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 propósitos relacionados a la 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 para la creación de video juegos y animaciones por computadora.
- Inclinação por la Informática y la programación.
- Interés por la utilización de nuevas tecnologías de información y la investigación sobre sus avances.
- Facilidad para comunicar sus ideas tanto de forma escrita como oral.
- Disposición para el trabajo en equipo.
- Capacidad de liderazgo que permita crear un ambiente adecuado para el logro de las metas propuestas.
- Aptitud para la abstracción y el razonamiento lógico matemático.
- Evidenciar una actitud creativa, innovadora y proactiva.

TAREAS TÍPICAS DURANTE LA CARRERA

- Leer e interpretar manuales técnicos en español e inglés.
- Realizar actividades con un alto grado de creatividad e innovación.
- Manipular imágenes.
- Determinar soluciones a problemas presentados y traducirlas a un lenguaje de programación.
- Participar en trabajos de investigación y prácticas en empresas.

Nota: Para ingresar en esta carrera, el estudiante no debe cumplir con requisitos especiales. Para mayor información, puede consultar en la unidad académica.

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



Bachillerato y Licenciatura

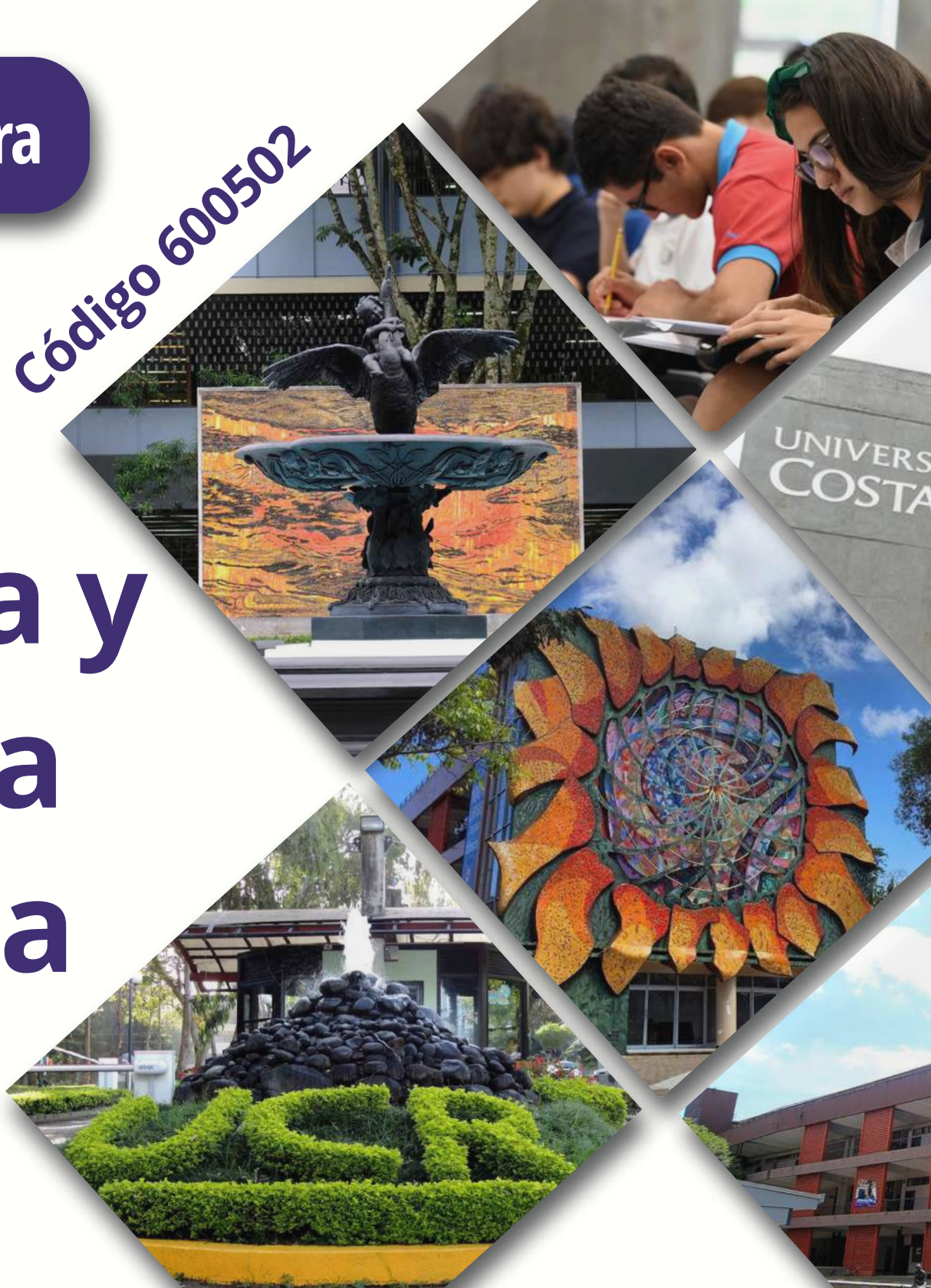
Código 600502

Informática y Tecnología Multimedia



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

12/05/2025
CEA-21-2025



**ESTRUCTURA CURRICULAR DEL PLAN DE ESTUDIOS DE BACHILLERATO Y LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
Y TECNOLOGÍA MULTIMEDIA, CÓDIGO 600502, PLAN 1**

NIVEL Y SIGLA	NOMBRE DEL CURSO	HORAS				REQUISITOS	CORREQUISITOS	CRÉDITOS
		T	P	L	TP			
PRIMER AÑO								
I CICLO								
EG-I	CURSO INTEGRADO DE HUMANIDADES I	-	-	-	-	---	---	6
TM-1100	INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA Y A LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA	-	-	-	4	---	TM-1500	2
TM-1200	TALLER DE EXPERIMENTACIÓN	-	-	-	3	---	---	2
TM-1300	FUNDAMENTOS DE DISEÑO	-	-	-	4	---	---	2
TM-1400	FUNDAMENTOS DE DIBUJO	-	-	-	4	---	---	2
TM-1500	LÓGICA MATEMÁTICA PARA COMPUTACIÓN	5	-	-	-	---	TM-1100	4
SUBTOTAL								18
II CICLO								
EG-II	CURSO INTEGRADO DE HUMANIDADES II	-	-	-	-	EG-I	---	6
EG-	CURSO DE ARTE	-	-	-	-	---	---	2
TM-2100	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	-	-	-	8	TM-1100	---	4
TM-2200	MEDIOS DIGITALES PARA DISEÑAR	-	-	-	4	TM-1200, TM-1300	TM-2400	2
TM-2300	EXPRESIÓN ARTÍSTICA A TRAVÉS DEL DIBUJO	-	-	-	4	TM-1400	---	2
TM-2400	CAPTURA DE IMÁGENES DIGITALES	-	-	-	4	TM-1300, TM-1400	TM-2200	2
SUBTOTAL								18
SEGUNDO AÑO								
III CICLO								
EF-	ACTIVIDAD DEPORTIVA	-	-	-	-	---	---	0
TM-3100	PROGRAMACIÓN	-	-	-	8	TM-2100	---	4
TM-3200	DISEÑO DE BASES DE DATOS	-	-	-	8	TM-2100	---	4
TM-3300	REDES Y COMUNICACIONES DE DATOS	-	-	-	6	TM-1500	---	4
TM-3400	MANIPULACIÓN DE LA IMAGEN	-	-	-	4	TM-2400, TM-2200	---	2
TM-3500	HISTORIA DE LAS ARTES VISUALES	-	-	-	3	---	---	2
SUBTOTAL								16

NIVEL Y SIGLA	NOMBRE DEL CURSO	HORAS				REQUISITOS	CORREQUISITOS	CRÉDITOS
		T	P	L	TP			
IV CICLO								
SR-I	SEMINARIO DE REALIDAD NACIONAL I	-	-	-	-	EG-II	---	2
TM-4100	DESARROLLO DE APLICACIONES INTERACTIVAS I	-	-	-	8	TM-3100, TM-3200	TM-4200	4
TM-4200	SEGURIDAD EN LAS APLICACIONES INTERACTIVAS	-	-	-	4	TM-3300	TM-4100	3
TM-4300	INGLÉS ORAL PARA INFORMÁTICA	-	-	-	6	---	---	3
TM-4400	IMAGEN EN MOVIMIENTO	-	-	-	4	TM-3400	---	3
TM-4500	DISEÑO GRÁFICO PARA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA	-	-	-	4	TM-3400	---	3
SUBTOTAL								18
TERCER AÑO								
V CICLO								
SR-II	SEMINARIO DE REALIDAD NACIONAL II	-	-	-	-	SR-I	---	2
TM-5100	DESARROLLO DE APLICACIONES INTERACTIVAS II	-	-	-	8	TM-4100	---	4
TM-5200	MANIPULACIÓN DE AUDIO Y VIDEO	-	-	-	4	TM-4400	---	2
TM-5300	LECTURA EN INGLÉS PARA INFORMÁTICA	6	-	-	-	TM-4300	---	3
TM-5400	INGENIERÍA DE APLICACIONES INTERACTIVAS	-	-	-	4	TM-4100	TM-5500	3
TM-5500	DISEÑO DE SITIOS WEB	-	-	-	3	TM-4500, TM-4100	TM-5400	3
SUBTOTAL								17
VI CICLO								
TM-6100	TALLER DE MULTIMEDIA	-	-	-	4	TM-5100, TM-5500	---	3
TM-6200	DESARROLLO EMPRESARIAL	-	-	-	4	---	---	3
TM-6300	GRAMÁTICA Y COMPOSICIÓN INGLESA I	-	-	-	6	TM-5300	---	3
TM-6400	COMUNICACIÓN ESCRITA	4	-	-	-	---	---	3
OPT-	OPTATIVA 1/	-	-	-	-	---	---	4
SUBTOTAL								16
CUARTO AÑO								
VII CICLO								
TM-7100	GRAMÁTICA Y COMPOSICIÓN INGLESA II	-	-	-	6	TM-6300	---	3
TM-7200	DESARROLLO RÁPIDO DE APLICACIONES	-	-	-	4	TM-6100	---	3
TM-7300	COMERCIO ELECTRÓNICO	-	-	-	8	TM-6100; TM-6200	---	4
OPT-	OPTATIVA 2/	-	-	-	-	---	---	4
OPT-	OPTATIVA 2/	-	-	-	-	---	---	4
SUBTOTAL								18

NIVEL Y SIGLA	NOMBRE DEL CURSO	HORAS				REQUISITOS	CORREQUISITOS	CRÉDITOS
		T	P	L	TP			
VIII CICLO								
RP-	REPERTORIO	-	-	-	-	---	---	3
TM-8100	PRÁCTICA PROFESIONAL SUPERVISADA	-	-	-	12	TM-7200; TM-7300; TM-7101 (TM-7102 o TM-7103 o TM-6101 o TM-6103 o TM-6104 o TM-6106 o TM-6107 o TM-6108)	---	8
TM-8200	RESPONSABILIDAD SOCIAL DE LA INFORMÁTICA	-	-	-	3	TM-7300	TM-8100	3
SUBTOTAL								14
SUBTOTAL BACHILLERATO								135
QUINTO AÑO								
IX CICLO								
OPT-	OPTATIVA 3/	-	-	-	-	---	---	4
OPT-	OPTATIVA 3/	-	-	-	-	---	---	4
OPT-	OPTATIVA 3/	-	-	-	-	---	---	4
OPT-	OPTATIVA 3/	-	-	-	-	---	---	4
SUBTOTAL								16
X CICLO								
OPT-	OPTATIVA 4/	-	-	-	-	---	---	4
OPT-	OPTATIVA 4/	-	-	-	-	---	---	4
OPT-	OPTATIVA 4/	-	-	-	-	---	---	4
OPT-	OPTATIVA 4/	-	-	-	-	---	---	4
SUBTOTAL								16
SUBTOTAL LICENCIATURA								32
TOTAL								167

1/ En el **VI ciclo**, el estudiantado deberá elegir un curso con base en las siguientes opciones:

SIGLA	NOMBRE DEL CURSO	HORAS				REQUISITOS	CORREQUISITOS	CRÉDITOS
		T	P	L	TP			
TM-6101	MANEJO DE BASES DE DATOS	-	-	-	8	TM-5100	---	4
TM-6102	PROGRAMACIÓN AVANZADA CON ASP.NET	-	-	-	8	TM-5100	---	4
TM-6103	INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	-	-	-	8	TM-5100	---	4
TM-6104	ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	-	-	-	8	TM-5100	---	4
TM-6106	INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN 2D	-	-	-	8	TM-4500, TM-5200	---	4
TM-6107	ANIMACIÓN APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO	-	-	-	8	TM-4500, TM-5200	---	4
TM-6108	DISEÑO TRIDIMENSIONAL PARA ANIMACIÓN	-	-	-	8	TM-4500, TM-5200	---	4
TM-7103	DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	-	-	-	8	TM-5100	---	4

2/ En el VII ciclo, el estudiantado deberá elegir un curso con base en las siguientes opciones:

SIGLA	NOMBRE DEL CURSO	HORAS				REQUISITOS	CORREQUISITOS	CRÉDITOS
		T	P	L	TP			
TM-6101	MANEJO DE BASES DE DATOS	-	-	-	8	TM-5100	---	4
TM-6103	INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	-	-	-	8	TM-5100	---	4
TM-6104	ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	-	-	-	8	TM-5100	---	4
TM-6106	INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN 2D	-	-	-	8	TM-4500, TM-5200	---	4
TM-6107	ANIMACIÓN APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO	-	-	-	8	TM-4500, TM-5200	---	4
TM-6108	DISEÑO TRIDIMENSIONAL PARA ANIMACIÓN	-	-	-	8	TM-4500, TM-5200	---	4
TM-7101	PROGRAMACIÓN EN DRUPAL	-	-	-	8	TM-5100	---	4
TM-7102	PROGRAMACIÓN EN RUBY ON RAILS	-	-	-	8	TM-6101 o TM-6102	---	4
TM-7103	DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	-	-	-	8	TM-5100	---	4

3/ En el IX ciclo, el estudiantado deberá elegir un curso con base en las siguientes opciones:

SIGLA	NOMBRE DEL CURSO	HORAS				REQUISITOS	CORREQUISITOS	CRÉDITOS
		T	P	L	TP			
TM-0101	DISEÑO DE PERSONAJES	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-0103	NARRATIVA Y GUIÓN PARA MEDIOS MULTIMEDIA	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-0113	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN APLICADOS A LA EXPERIENCIA DE USUARIO	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-6105	ANIMACIÓN 2D	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-8300	INTRODUCCIÓN A LA EXPERIENCIA DE USUARIO	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-8400	DISEÑO DE JUEGOS	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-8401	MODELADO BÁSICO	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-8500	ANIMACIÓN 3D	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-8600	CREACIÓN DE HISTORIAS TRANSMEDIA	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-8700	LENGUAJE VISUAL DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-8800	IMPLICACIONES LEGALES EN LOS VIDEOJUEGOS	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-8900	ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS EN DESARROLLO DE JUEGOS	-	-	-	4	TM-8100	---	4

Según Informe Curricular CEA-21-2025

4/ En el **Xciclo**, el estudiantado deberá elegir un curso con base en las siguientes opciones

SIGLA	NOMBRE DEL CURSO	HORAS				REQUISITOS	CORREQUISITOS	CRÉDITOS
		T	P	L	TP			
TM-0100	PRODUCCIÓN DE JUEGOS	-	-	-	4	TM-8400	---	4
TM-0102	AMBIENTES Y EFECTOS ARTIFICIALES	-	-	-	4	TM-8400	---	4
TM-0104	DISEÑO INTERACTIVO Y PROTOTIPOS	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-0105	DESARROLLO DE JUEGOS CON PARTICIPANTES MÚLTIPLES	-	-	-	4	TM-8400	---	4
TM-0106	GESTIÓN Y COMERCIALIZACIÓN MULTIMEDIA	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-0107	PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS CASUALES	-	-	-	4	TM-8400	---	4
TM-0108	RENDERIZADO E ILUMINACIÓN	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-0109	RIGGING	-	-	-	4	TM-8500	TM-1003	4
TM-0110	PORTPRODUCCIÓN	-	-	-	4	TM-8500	TM-1003, TM-0109	4
TM-0111	DISEÑO CENTRADO EN USUARIOS	-	-	-	4	TM-8300	---	4
TM-0112	VISUALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-0114	EVALUACIÓN DE LA USABILIDAD	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-0115	SOCIAL MEDIA Y MERCADEO DIGITAL	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-0116	ANALÍTICA Y EXPERIMENTACIÓN	-	-	-	4	TM-8100	---	4
TM-1003	ANIMACIÓN 3D AVANZADA	-	-	-	4	TM-8500	---	4

Según Informe Curricular CEA-21-2025

NOTAS

Para optar por el Bachillerato, es estudiantado debe cumplir con 300 horas de Trabajo Comunal Universitario.

Conforme al Estatuto Orgánico y al Reglamento de Trabajos Finales de Graduación, la Universidad de Costa Rica establece como requisito de Graduación para obtener el grado de licenciatura, las siguientes opciones de Trabajo Final de Graduación: Tesis de Graduación, Seminario de Graduación, Proyecto de Graduación y Práctica Dirigida de Graduación. Corresponde a la Unidad Académica indicar cuál o cuáles de estas opciones podrá matricular su población estudiantil.

Para hacer la presentación pública (defensa) del trabajo final de graduación, el estudiante deberá haber concluido satisfactoriamente, sin excepción, todos los requisitos de su plan de estudios.

Si la defensa es exitosa, en el acto se declarará que el postulante es acreedor del grado de licenciado en el área respectiva, quedando pendiente únicamente la obligación de asistir a un Acto Público de Graduación, para ser juramentado y recibir el diploma correspondiente.

Actualizada 12/05/2025 por DOV En: Estructuras/Sede Universitaria del Pacífico/Planes a Modificar/Tecnología Multimedia B-L