

UTalca abrió carrera de Ingeniería Civil en Sistemas Inteligentes y Videojuegos

En el marco del proceso de Admisión 2026 el programa ofrece 50 vacantes.

La inteligencia artificial, programación avanzada, ciencias de datos, y simulación, entre otras materias, son parte de los contenidos que abordará la carrera de Ingeniería Civil en Sistemas Inteligentes y Videojuegos, que la Universidad de Talca abrió para el proceso de Admisión 2026.

La decana de la Facultad de Ingeniería, Marcela González Araya, indicó que dicho programa “viene a reforzar una necesidad que se detectó en el mercado laboral, que demanda profesionales con un mayor

nivel de especialización en estas áreas”.

Cabe recordar que hasta el proceso de admisión 2025 la UTalca impartió la carrera de Ingeniería en Videojuegos y Realidad Virtual. En ese contexto, la decana explicó que “tras una fase de revisión de dicha malla, que involucró a diversos actores de la comunidad, se detectó la necesidad de llevar la disciplina a un nuevo estadio, lo que derivó en la creación de la nueva carrera”.

“Tratamos de darle mayor competitividad a nuestros

egresados. Como Universidad estamos innovando y ajustando una carrera a tiempos nuevos, soluciones nuevas”, expresó.

La Escuela de Ingeniería Civil en Sistemas Inteligentes y Videojuegos estará emplazada en el campus Lircay de la casa de estudios, y bajo la dirección de la profesora Camila Aliaga Vergara, quien observó que la nueva carrera “combina de manera equilibrada el desarrollo del área de los videojuegos con áreas de la informática y los



sistemas inteligentes, lo que permite ampliar las oportunidades laborales de nuestros egresados”.

En ese sentido, la académica recordó que la UTalca está continuamente revisando su contenido cu-

ricular, para lo cual mantiene un constante diálogo con egresados, empleados, estudiantes y especialistas del área, a fin de detectar de forma oportuna la necesidad de potenciar habilidades específicas.