



TECNICATURA UNIVERSITARIA EN
**Diseño y Desarrollo
de Videojuegos**

PLAN DE ESTUDIOS

PRIMER AÑO

- Introducción a los Videojuegos
- Taller de Comprensión y Producción de Textos
- Matemática I
- Diseño de Videojuegos I
- Arte Digital
- Modelado 3D
- Matemática II
- Animación en 2D
- Motor de juegos I
- Inglés
- Práctica Profesional I: Diseño de Videojuegos

SEGUNDO AÑO

- Programación para Videojuegos
- Física
- Diseño de Videojuegos II
- Motor de juegos II. Escenarios y niveles
- Animación en 3D
- Edición de Audio
- Ingeniería del Software
- Diseño y Animación de Personajes
- Emprendedurismo en Empresas Tecnológicas
- Práctica Profesional II: Desarrollo de Personaje

TERCER AÑO

- Introducción al Marketing Digital
- Videojuegos y Gamificación
- Ética y legislación
- Práctica Profesional III: Desarrollo de Videojuegos

TÍTULO

Técnico/a Universitario/a en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

DURACIÓN

2 años y medio

PERFIL DEL EGRESADO

El perfil profesional alude al conjunto de actividades en las que el profesional puede demostrar, una vez que ha logrado su certificación, los conocimientos adquiridos sobre su profesión. Este perfil involucra un conjunto de competencias específicas de diseño y desarrollo de videojuegos dentro del sector de la industria de los videojuegos. Se articula en torno a núcleos curriculares a partir de las demandas socio-productivas del sector y la realidad del medio industrial y de servicios.

El egresado desarrollará una perspectiva integral acerca del diseño y desarrollo de videojuegos, adquiriendo competencias en la utilización de las metodologías y tecnologías pertinentes, lo cual le dará la capacidad de trabajar en equipo e insertarse como profesional en la industria de los videojuegos en cualquiera de sus sectores: entretenimiento, empresa, educación, ciencia. Todo esto complementado con una formación ética y un pensamiento crítico e innovador.

El perfil del graduado en esta Tecnicatura Universitaria en Diseño y Desarrollo de Videojuegos le permite por un lado analizar y diseñar futuros videojuegos y por otro lado participar en el desarrollo de la producción de los mismos utilizando las metodologías y tecnologías relevantes en este ámbito, o testing, despliegue,

El egresado desde el punto de vista del ejercicio profesional podrá realizar proyectos de diseño y/o de desarrollo de videojuegos pasando por las distintas fases y utilizando las herramientas tecnológicas y de gestión adecuadas en cada caso.