Carrera de grado/

**Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos**

# Perﬁl de la/del egresada/o

Título de pregrado: Técnica/o en Producción de Videojuegos (3 años)

La/el Técnica/o en Producción de Videojuegos contará con capacidades profesionales y competencias teóricas, técnicas y artísticas para participar en las distintas etapas del diseño y producción de videojuegos.

Título de grado: Licenciada/o en Producción y Desarrollo de Videojuegos (5 años)

La/el Licenciada/o en Producción y Desarrollo de Videojuegos podrá realizar la producción de relatos, dinámicas y entornos de juego con el estándar profesional que la industria demanda. Podrá reunir los recursos técnicos, artísticos, pedagógicos y/o informáticos necesarios para la producción de videojuegos y otros desarrollos lúdicos. Asimismo, podrá evaluar y analizar la viabilidad de proyectos determinados para la producción de videojuegos y otras producciones, gestionando los recursos técnicos y monetarios para su ﬁnanciamiento.

# Plan de estudios

PRIMER AÑO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | **Horas** |  |
| **Código** | **Asignatura** | **Régimen** | **Semanales** | **Correlatividad** |
| 01 | Historia de la cultura I | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 02 | La Tecnología y sus usos | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 03 | Literatura y pensamiento | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 04 | Introducción al medio audiovisual | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 05 | Introducción a la comunicación | Cuatrimestral | 4hs | - |

SEGUNDO AÑO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | **Horas** |  |
| **Código** | **Asignatura** | **Régimen** | **Semanales** | **Correlatividad** |
| 06 | Historia de la cultura II | Cuatrimestral | 4hs | 01 |
| 07 | Historia del cine | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 08 | Pensamiento social argentino | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 09 | y latinoamericano  Fundamentos de la programación I | Cuatrimestral | 4hs | 02 |
| 10 | Diseño lúdico I | Anual | 4hs | - |
| 11 | Fundamentos de la programación II | Cuatrimestral | 4hs | 09 |
| 12 | Cultura lúdica: jugar es humano | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 13 | Historia de los videojuegos | Cuatrimestral | 4hs | 07 |
| 14 | Gestión de proyectos | Cuatrimestral | 4hs | - |

Cuarto año

Título

Tercer año

TERCER AÑO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | **Horas** |  |
| **Código** | **Asignatura** | **Régimen** | **Semanales** | **Correlatividad** |
| 15 | Diseño lúdico II | Anual | 4hs | 10 |
| 16 | Taller de prototipado digital | Anual | 4hs | 11 |
| 17 | Taller de Diseño y animación en 2D | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 18 | Juegos serios I | Cuatrimestral | 4hs | 12 |
| 19 | Industria del videojuego | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 20 | Taller de diseño UIX/GUI | Cuatrimestral | 4hs | 17 |
| 21 | Aspectos legales del desarrollo de videojuegos | Cuatrimestral | 4hs | 14 |
| 22 | Producción y prácticas lúdicas I | Cuatrimestral | 4hs | 10 |

**Título intermedio**

Técnica/o en Producción de Videojuegos (1600 hs)

CUARTO AÑO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | **Horas** |  |
| **Código** | **Asignatura** | **Régimen** | **Semanales** | **Correlatividad** |
| 23 | Economía de la cultura | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 24 | Taller introductorio al diseño en 3D | Cuatrimestral | 4hs | 20 |
| 25 | Q.A (“Control de calidad”) | Cuatrimestral | 4hs | 16 |
| 26 | Producción y prácticas lúdicas II | Cuatrimestral | 4hs | 22 |
| 27 | Internacionalización de proyectos | Cuatrimestral | 4hs | 21 |
| 28 | Marketing digital | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 29 | Narrativas transmedia | Cuatrimestral | 4hs | 24 |
| 30 | Taller de desarrollo de entornos virtuales | Cuatrimestral | 4hs | 25 |
| 31 | Juegos serios II | Cuatrimestral | 4hs | 18 |
| 32 | Modelos organizacionales | Cuatrimestral | 4hs | 27 |

QUINTO AÑO

**Horas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Código** | **Asignatura** | **Régimen** | **Semanales** | **Correlatividad** |
| 33 | Inglés I | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 34 | Ética y liderazgo | Cuatrimestral | 4hs | 32 |
| 35 | Taller proyectual | Anual | 4hs | 26-29-30 |
| 36 | Metodología de la investigación I | Cuatrimestral | 4hs | - |
| 37 | Inglés II | Cuatrimestral | 4hs | 33 |
| 38 | Planiﬁcación de negocios | Cuatrimestral | 4hs | 26 |
| 39 | Metodología de la investigación II | Cuatrimestral | 4hs | 36 |

## Licenciada/o en Producción y Desarrollo de Videojuegos (2752 hs)

Más información: [**www.unpaz.edu.ar**](http://www.unpaz.edu.ar/)

Título

Quinto año