

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

Código	Asignatura	Régimen	Horas 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

Código	Asignatura	Régimen	Horas Semanales	Correlatividad
06	Historia de la cultura II	Cuatrimestral	4hs	01
07	Historia del cine	Cuatrimestral	4hs	-
08	Pensamiento social argentino y latinoamericano	Cuatrimestral	4hs	-
09	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	06
13	Historia de los videojuegos	Cuatrimestral	4hs	07
14	Gestión de proyectos	Cuatrimestral	4hs	-
15	Diseño lúdico II	Anual	4hs	10

Código	Asignatura	Régimen	Horas Semanales	Correlatividad
16	Taller de prototipado digital	Anual	4hs	11
17	Taller de Diseño y animación en 2D	Cuatrimestral	4hs	13
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	10-19

Título intermedio
Técnica/o en Producción de Videojuegos (1600 hs)

Código	Asignatura	Régimen	Horas 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	23
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

Código	Asignatura	Régimen	Horas 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**



/Unpaz



/Unpaz_Oficial



/Unpazcanaloficial



/Unpaz_Oficial