



ANEP



UTU

EDUCACIÓN
TÉCNICO
PROFESIONAL

Curso Técnico Terciario en Diseño de videojuegos

Año 2025

Modalidad	Presencial
Duración	2 años - 4 semestres
Crédito Educativo	176
Certificación/ Titulación	Título: Técnico Superior en Diseño de videojuegos



Departamento de Diseño y Desarrollo Curricular
Programa de Educación Terciaria



3.1. Fundamentación y alcance de la propuesta

La presente propuesta curricular para la carrera terciaria de Diseño en Videojuegos se fundamenta en la necesidad de formar profesionales integrales capaces de responder a las demandas de una de las industrias creativas de mayor crecimiento y dinamismo a nivel global. El diseño pedagógico se sustenta en un enfoque que prioriza la aplicación práctica del conocimiento sobre la mera acumulación teórica, preparando técnicos superiores con un perfil que domina aspectos creativos, de gestión y técnicos para la realización, que le permitan insertarse en el mundo del trabajo, desarrollando estrategias para el aprendizaje continuo e integrando equipos multidisciplinarios.

De esta manera, la formación se orienta a la promoción de un Técnico Superior con un perfil versátil y polivalente, capaz de desempeñarse en diversas etapas de la cadena de producción de un videojuego. El egresado contará con las herramientas para aspirar a roles especializados como Game Designer, Level Designer, Technical Designer, UX/UI Specialist o Productor de prototipos, así como para integrarse en equipos de desarrollo como un profesional capaz de comprender y contribuir a las áreas de arte, programación y sonido.

El plan de estudios se estructura bajo el paradigma del aprendizaje basado en proyectos y en la simulación de entornos reales de trabajo, donde el taller transversal funciona como el núcleo integrador de cada módulo. Esta metodología no solo garantiza la adquisición de habilidades técnicas—como el dominio de motores de juego, modelado 3D, sonido y diseño UX/UI—sino que también fomenta el desarrollo de competencias transversales como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la gestión de proyectos. La inclusión de asignaturas como "Modelo de Negocios" y "Game Design Document" desde los módulos avanzados incorpora una visión de gestión, preparando a los estudiantes para concebir proyectos viables y sostenibles dentro del ecosistema económico de las industrias creativas.

La progresión curricular, que inicia con fundamentos de estética y metodología, avanza hacia la especialización técnica en motores de juego y modelado 3D, y culmina con un proyecto final integrador, asegura que quienes egresan no sólo

domine herramientas específicas, sino que posean una comprensión profunda del lenguaje jugable y la experiencia del usuario. El dominio del inglés técnico a lo largo de la carrera amplía su alcance profesional, permitiéndole acceder a mercados internacionales, documentación global y comunidades de desarrollo en todo el mundo.

Finalmente, esta propuesta tiene como alcance principal formar creadores y gestores de experiencias interactivas, dotándolos de una sólida base técnica, una visión artística y una mentalidad estratégica que les permita innovar y contribuir al robustecimiento de la industria cultural y creativa.

3.2 Perfil de ingreso

- Egresados de la Educación Media Superior en todas sus modalidades.

3.3 Perfil de egreso

Desde la perspectiva del diseño curricular se propone concebir las competencias como procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas” (Tobón, 2007).

COMPETENCIAS BÁSICAS

Comunicativa y lingüística:

- Comunica asertivamente con claridad y fluidez de forma oral y escrita. Produce textos académicos y practica la escucha activa.

- Adecua el mensaje en forma y contenido, teniendo en cuenta el contexto. Desarrolla habilidades socioemocionales mediante diferentes actos de lenguaje.
- Logra procesos comunicativos y lingüísticos que permiten la producción de ideas a través de argumentaciones fundamentadas.

Pensamiento crítico:

- Desarrolla procesos intelectuales que involucran la interpretación, el análisis y la reflexión a través de la valoración y la expresión de juicios razonados. Accede y amplía los saberes específicos, los cuales se exteriorizan con solidez argumentativa en un marco dialógico de respeto.

Ciudadanía responsable:

- Actúa de manera constructiva en una sociedad democrática. Reconoce la pluralidad y las diferencias. Desarrolla un estilo de vida sostenible con el reconocimiento de su legado cultural y patrimonial.
- Reconoce las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas en clave de la valoración de los Derechos Humanos.

Científica, técnica y tecnológica:

- Efectúa un uso consciente de los recursos técnicos y tecnológicos en relación a sus beneficios y riesgos. Valora la influencia de los productos científicos y emplea diversos recursos tecnológicos como fuente de conocimiento.
- Reconoce la relevancia del pensamiento científico técnico y tecnológico para la sociedad, el mundo del trabajo y el cuidado del ambiente.

COMPETENCIAS GENÉRICAS (transversales)

Pensamiento analítico e innovación:

- Desarrolla los procesos de indagación, investigación y reflexión obteniendo evidencias para identificar, modelar y construir soluciones a problemas o desafíos mediante acciones que propendan al desarrollo sostenible.

Liderazgo:

- Adquiere estrategias que le permitan en su desempeño profesional asumir roles, definir con claridad los objetivos propuestos, organizar tareas y delegar acciones minimizando riesgos y potenciando beneficios.
- Coordina equipos de trabajo orientados al logro de fines y metas promoviendo el respeto y la tolerancia entre sus integrantes.
- Promueve instancias reflexivas que alientan a la transformación personal y colectiva.

Trabajo colaborativo:

- Fomenta el sentido de pertenencia al grupo para una mejor ejecución de tareas específicas en relación a metas establecidas. Promueve el intercambio de saberes y experiencias para la concreción de objetivos y proyectos comunes con responsabilidades compartidas.
- Participa activamente de grupos mediados por el logro de un clima respetuoso e inclusivo, de diferentes formas de interpretar la realidad.
- Resuelve problemas teniendo en cuenta diferentes puntos de vista que optimizan los abordajes necesarios con flexibilidad y adaptabilidad en las actividades que realiza.

Autonomía:

- Toma decisiones que permiten su desarrollo profesional en contextos laborales. Comprende y asume la responsabilidad de sus acciones y elecciones con perspectiva ética y profesional.
- Desarrolla tareas de forma independiente y orientada por un juicio propio, donde se evidencia la responsabilidad de sus acciones y elecciones con perspectiva ética y profesional.

COMPETENCIAS PROFESIONALES-TÉCNICAS

Competencia profesional- técnica del Ecosistema Industrias creativas y culturales:

- Domina los principios narrativos y técnicos, con criterio estético-artístico, para la creación y gestión de contenidos destinados a las industrias creativas,

desde la idea hasta la distribución, empleando herramientas de planificación estratégica que otorguen valor agregado diferencial, al amparo de la producción, gestión y explotación de la propiedad intelectual y de relevancia cultural.

Técnico Superior en Diseño de Videojuegos

- Integra saberes de narrativa, arte digital, diseño visual y sonoro y experiencia de usuario, que le permiten diseñar, desarrollar y presentar prototipos jugables y escenarios inmersivos centrados en las personas, desarrollando el proceso completo, de manera individual o colectiva.
- Aplica metodologías de trabajo por proyectos, herramientas digitales especializadas y principios de diseño centrado en el jugador para la gestión de los procesos de publicación, exhibición y promoción de videojuegos, considerando estrategias de marketing digital, uso de redes y presentación en eventos.
- Analiza de forma crítica el contexto cultural, histórico y social del videojuego como medio expresivo y herramienta educativa, lúdica y comunicacional, para evaluar y mejorar continuamente sus productos, a partir del testeo, la retroalimentación y el análisis, considerando aspectos éticos y de propiedad intelectual.
- Valora las posibilidades del videojuego como hecho creativo y de comunicación que prioriza el diseño y la resolución gratificante de problemas por sobre la práctica artística o ingenieril.

3.4. Modularidad y certificación

Imagen N° 1 Módulos formativos y créditos educativos



Fuente: Elaboración propia

3.5 Estructura Curricular

Desde una perspectiva pedagógica, la carrera de Diseño en Videojuegos presenta una estructura modular fundamentada en el andamiaje cognitivo y un enfoque por competencias que se complementa, el que evoluciona de manera progresiva y cohesiva a lo largo de cuatro módulos.

El diseño curricular se articula mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos, materializado en los talleres transversales de cada módulo, que funcionan como elemento integrador y de aplicación práctica central.

El primer módulo establece los fundamentos de estética, metodología de diseño y narrativa, construyendo la alfabetización digital y conceptual necesaria. El segundo módulo avanza hacia el desarrollo y prototipado, incorporando herramientas profesionales como Unity y profundizando en el diseño de experiencia de usuario (UX/UI), bajo un modelo pedagógico TPACK (Koehler y Mishra, 2009) que integra tecnología, pedagogía y conocimiento disciplinar.

La especialización técnica se consolida en el tercer módulo, donde se introducen saberes avanzados de modelado 3D, iluminación, sonido y los modelos de negocio,

añadiendo la profundización en perspectiva de alfabetización para el desarrollo de actividades económicas y sostenibilidad. El recorrido culmina en el cuarto módulo con un enfoque de síntesis y profundización, donde la elaboración de un Game Design Document (GDD) y el Proyecto Final actúan como estrategias de evaluación auténtica, las que demuestran la integración total de las competencias y saberes adquiridos.

La formación transversal en inglés, presente en todos los módulos, provee una herramienta instrumental clave para la comunicación efectiva en contexto de internacionalización. En conjunto, el Plan aplica un aprendizaje experiencial y situado, simulando el pipeline real de la industria y priorizando la construcción de un portafolio profesional, lo que resulta en una propuesta formativa coherente, verticalmente progresiva y horizontalmente integrada, que prepara eficazmente para los desafíos del sector de los videojuegos.

ESQUEMA CURRICULAR Curso Técnico Terciario						
Orientación Diseño en Videojuegos (70T) Plan 2025						
MÓDULO	COMPONENTE	UNIDAD CURRICULAR	HORA AULA SEMANAL 45'	RELOJ 60'	TOTALES SEMESTRE	CRÉDITOS EDUCATIVOS
1	Formación Básica	Estética y Lenguaje audiovisual I	3	2,25	48	5
		Metodología de diseño	3	2,25	48	5
	Formación Trasversal	Ecosistema de la industria creativa	3	2,25	48	5
		Inglés I	3	2,25	48	5
	Formación Profesional	Narrativas jugables	4	3	64	6
		Edición de Audiovideo	3	2,25	48	5
		Game Design I	5	3,75	80	8
		Taller transversal de Juego I- Mecánica de juego	4	3	64	6
	Sub Total * 16 SEMANAS		28	21	448	45
	Formación Básica	Estética y Lenguaje audiovisual II	3	2,25	48	5
		Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y de Interfaz de Usuario (UI)	3	2,25	48	5
		Desarrollo y producción de Videojuegos	3	2,25	48	5
	Formación Trasversal	Inglés II	3	2,25	48	5
	Formación Profesional	Prototipado de Videojuego	4	3	64	6
		Montaje	3	2,25	48	5

		Game design II	5	3,75	80	8
		Taller transversal de Juego II: Experiencias jugables	4	3	64	6
		Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	45
3	Formación De Base	Modelo de negocios en VJ	4	3	64	6
	Formación Transversal	Inglés III	3	2,25	48	5
	Formación Profesional	Taller de Iluminación	2	1,5	32	3
		Post producción de sonido I	2	1,5	32	3
		Game design III	5	3,75	80	8
		Motores para VideoJuegos I	4	3	64	6
		Modelado 3D I	4	3	64	6
		Taller transversal de Juego III: Escenarios jugables	4	3	64	6
		Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	43
4	Formación De Base	Game Design Document	4	3	64	6
	Formación Transversal	Inglés IV	3	2,25	48	5
	Formación profesional	Taller de fotografia	2	1,5	32	3
		Post producción de sonido II	2	1,5	32	3
		Game design IV	5	3,75	80	8

	Formación profesional	Motores para videojuegos II	4	3	64	6
		Modelado 3D II	4	3	64	6
		Taller transversal: Proyecto final	4	3	64	6
		Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	43
		Total Carrera	112	84	1792	176

3.6. Anexo Reglamentario

Curso Técnico Terciario Diseño de videojuegos		
Perfil de Ingreso	Educación Media Superior en cualquiera de sus modalidades y orientaciones.	
Prueba de suficiencia	No se establece	
Esquema de Previaturas	Asignatura previa	Asignatura subordinada
	Estética y Lenguaje audiovisual I	Estética y Lenguaje audiovisual II
	Metodología de diseño	Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y de Interfaz de Usuario (UI)
	Ecosistema de la industria creativa	Desarrollo y producción de Videojuegos
	Inglés I	Inglés II
	Narrativas jugables	Prototipado de Videojuegos
	Edición de Audiovideo	Montaje
	Game Design I	Game Design II
	Inglés II	Inglés III
	Taller transversal de Juego I: Mecánica de juegos	Taller transversal de Juego II: Experiencias jugables
	Modelo de negocios en VJ	Game Design Document
	Inglés III	Inglés IV
	Taller de Iluminación	Taller de fotografía
	Post producción de sonido I	Post producción de sonido II
	Modelado 3D I	Modelado 3D II
	Game Design II	Game design III
	Game design III	Game design IV
	Prototipado de Videojuegos	Motores para VideoJuegos I
	Motores para VideoJuegos I	Motores para videojuegos II
	Taller transversal de Juego II: Experiencias jugables	Taller transversal de Juego III: Escenarios jugables
	Taller transversal de Juego III: Escenarios jugables	Taller transversal de Juego IV: Proyecto de juego
Evaluación	RÉGIMEN DE APROBACIÓN:	

	Con derecho a “Exoneración”: Todas las UC
	Pasantía: no se estipula obligatoria
	PROYECTO FINAL Art N° 67 al 75 El proyecto final se podrá realizar en forma individual o grupal hasta un máximo de tres estudiantes. Será tutorado por el/los docentes de las áreas técnicas (Game design IV, Motores de Videojuegos II, Modelado 3D II y Game Design Document) El tribunal estará integrado por los docentes de todas las UC de Diseño de videojuegos, Motores y Game Design que también articulan el proyecto. La defensa del proyecto podrá realizarse en forma presencial o en modalidad virtual.
Observaciones	-

3.7 Esquema Curricular

ESQUEMA CURRICULAR Curso Técnico Terciario													
Orientación Diseño en Videojuegos (70T) Plan 2025													
MÓDULO	CÓDIGO ÁREA	CÓDIGO ASIGNATURA	COMPONENTE	UNIDAD CURRICULAR	HORAS ESTUDIANTE				HORAS DOCENTE				
					HORA AULA SEMANAL 45'	RELOJ 60'	TOTALES SEMESTRE	CRÉDITOS EDUCATIVOS	HORA AULA SEMANAL 45'	TALLER TRANSVERSAL	COORDINACIÓN	TOTALES SEMANALES 45'	TOTALES CURSO
1	5155	14543	FB	Estética y Lenguaje audiovisual I	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9671	75803	FB	Metodología de diseño	3	2,25	48	5	3	4	1	8	128
	9156	04680	FT	Ecosistema de la industria creativa	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	388	23132	FT	Inglés I	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9157	22534	FP	Narrativas jugables	4	3	64	6	4	-	1	5	80
	5168	22511	FP	Edición de Audiovideo	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9157	22530	FP	Game Design I	5	3,75	80	8	5	4	1	10	160
		22620	FP	Taller transversal de Juego I: Mecánica de juego	4	3	64	6	-	-	-	-	-
Sub Total * 16 SEMANAS					28	21	448	45	24	8	7	39	624
2	5155	14545	FB	Estética y Lenguaje audiovisual II	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9671	75804	FB	Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y de Interfaz de Usuario (UI)	3	2,25	48	5	3	4	1	8	128
	9156	04681	FB	Desarrollo y producción de Videojuegos	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	388	23133	FT	Inglés II	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9157	22535	FP	Prototipado en Videojuegos	4	3	64	6	4	-	1	5	80
	5168	12141	FP	Montaje	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9157	22531	FP	Game design II	5	3,75	80	8	5	4	1	10	160
		22621	FP	Taller transversal de Juego II: Experiencias jugables	4	3	64	6	-	-	-	-	-
Sub Total * 16 SEMANAS					28	21	448	45	24	8	7	39	624
3	9156	04862	FB	Modelo de negocios en Videojuegos	4	3	64	6	4	-	1	5	80
	388	23134	FT	Inglés III	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	8192	20851	FP	Taller de Iluminación	2	1,5	32	3	2	-	1	3	48
	5171	26282	FP	Post producción de sonido I	2	1,5	32	3	2	-	1	3	48
	9157	22532	FP	Game design III	5	3,75	80	8	5	4	1	10	160

	9158	22536	FP	Motores para VideoJuegos I	4	3	64	6	4	-	1	5	80
	399B	29324	FP	Modelado 3D I	4	3	64	6	4	4	1	9	144
		22623	FP	Taller transversal de Juego III: Escenarios jugables	4	3	64	6	-	-	-	-	-
				Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	43	24	8	7	39	624
4	9156	04863	FB	Game Design Document	4	3	64	6	4		1	5	80
	388	23136	FT	Inglés IV	3	2,25	48	5	3		1	4	64
	8192	20852	FP	Taller de fotografia	2	1,5	32	3	2		1	3	48
	5171	26283	FP	Post producción de sonido II	2	1,5	32	3	2		1	3	48
	9157	22533	FP	Game design IV	5	3,75	80	8	5	4	1	10	160
	9158	22537	FP	Motores para videojuegos II	4	3	64	6	4		1	5	80
	399B	29325	FP	Modelado 3D II	4	3	64	6	4	4	1	9	144
		22624	FP	Taller transversal: proyecto de juego	4	3	64	6	-	-	-	-	-
		31364		Pasantía	-	-	-	10	-	-	-	-	-
				Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	53	24	8	7	39	624
				Total Carrera	112	84	1792	186	96	32	28	156	2496

3.8 Perfiles docentes

Nº y nombre de área	Unidades curriculares que dicta	Perfil docente
388 INGLÉS	Inglés I Inglés II Inglés III Inglés IV	- Egresados del IPA en Inglés. - Egresados de Traductorado Público de la UDELAR - Egresados de la Licenciatura de Lengua Inglesa. - Egresados de los Cursos de Profesorado del ICAU, de la Alianza Cultural Uruguay – EEUU, Institutos Dickens, London o similar. - Exámenes internacionales de inglés aprobados: CPE, CAE. Se valorará experiencia anterior en otros subsistemas educativos en el área (Secundaria o Primaria) e instituciones habilitadas. Se valorarán cursos y cursillos de Perfeccionamiento realizados.
399B LABORATORIO INFORMÁTICA GRÁFICA	Modelado 3D I Modelado 3D II	- Arquitecto egresado de UDELAR o de las Universidades privadas acreditadas por el Ministerio de Educación y Cultura, Decreto Ley 15.661, con certificación en programas CAD actuales, sistemas BIM y Diseño Gráfico - Técnico en Infografía y Tecnología de la Construcción, egresado de la DGETP-UTU. En todos los casos, con trayectoria laboral comprobada en proyectos de construcción mínimo 2 años.
5155 EST APRECIACIÓN AUDIOVISUAL	Estética y Lenguaje audiovisual I Estética y Lenguaje audiovisual II	Formación académica excluyente: - Licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales FARTES - UDELAR - Licenciatura en Letras de FHUCE-UDELAR. - Licenciatura en Ciencias de la Comunicación FIC-UDELAR. - Carreras de grado en Letras o Comunicación de Instituciones privadas habilitadas por el MEC. - Carreras de grado en Letras o Comunicación en el exterior reconocidas por el MEC. - Tecnicatura en Comunicación Social DGETP-UTU, - Tecnicatura en Audiovisual

		DGETP-UTU. Se requiere acreditar certificado de estudios de formación general. Experiencia Laboral: Quienes puedan acreditar su experiencia laboral en el Área Audiovisual (mínimo 3 años), quienes puedan acreditar su experiencia en el área de la Crítica Cinematográfica (trabajos publicados documentados). Selección y presentación de películas (en festivales, ciclos culturales o cineclubes), Dramaturgia (trabajos publicados documentados) así como experiencia docente en el área cinematográfica documentada.
5168	Edición de Audio y Video Montaje	Requisitos excluyentes: - Egresado de: Escuela de Cine del Uruguay, o Carreras técnicas terciarias o universitarias de Comunicación con orientación Audiovisual, o Tecnicatura en Audiovisuales de DGETP-UTU. - Montajista con más de 5 años de experiencia laboral demostrable en edición y montaje de obras audiovisuales con exhibición y/o distribución en mercados profesionales de la industria audiovisual. Imprescindible manejo de herramientas de edición validadas por la industria. No se aceptará como experiencia válida el uso de herramientas de software de uso no profesional. Debe certificar al menos 3 años de experiencia como docente en instituciones educativas terciarias o universitarias. Dominio de workflows audiovisuales, incluyendo pipelines de producción desde la ingesta de material hasta la exportación final. SE VALORARÁ Experiencia docente en asignaturas afines a la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.

5171	Post producción de sonido I Post producción de sonido II	REQUISITOS EXCLUYENTE: - Egresado de: Escuela de Cine del Uruguay, o Carreras técnicas, terciarias o universitarias de Comunicación con orientación Audiovisual, o Tecnicatura en Audiovisuales de DGETP-UTU. - Especialista en postproducción y diseño de sonido audiovisual con al menos 5 años de experiencia laboral demostrable en la industria cinematográfica. - Manejo de software Pro Tools. - Acreditar mínimo de 3 años de experiencia como docente en instituciones educativas terciarias o universitarias, en materias relacionadas con postproducción de sonido y/o diseño sonoro. SE VALORARÁ Experiencia docente en asignaturas afines en la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido. Experiencia en la industria del videojuego y el sonido interactivo
8192 IMAGEN E ILUMINACIÓN	Taller de Iluminación Taller de fotografia	- Formación Académica: Egresado de carreras terciarias o cursos técnicos en Realización Cinematográfica, Egresado/a de la Tecnicatura en Audiovisuales DGETP-LATU con mención en Captura y Procesamiento de Imagen y Sonido o formación terciaria equivalente. Realización Audiovisual o Dirección de fotografía. - Experiencia Profesional: Mínimo 5 años trabajando en roles de máxima responsabilidad en departamentos de fotografía, preferentemente en el área de cámara, en producciones audiovisuales profesionales (cine, publicidad, televisión o documentales) Director de fotografía. - Competencias

		Conocimiento avanzado en el manejo técnico de equipos de cámara digitales (configuración, formatos de captura, etc.) y accesorios asociados (ópticas cinematográficas, sistemas de enfoque, ex.) Experiencia en el diseño visual y ejecución técnica de proyectos audiovisuales. - Competencias Adicionales: Capacidad para planificar y ejecutar prácticas de captura de imagen Experiencia de software de apoyo para cámara y herramientas de monitoreo de imagen. Se valora experiencia docente o en la conducción de talleres.
9156 DESARROLLO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	Desarrollo y producción de Videojuegos Modelo de negocios en Videojuegos Game Design Document	Experiencia profesional excluyente: Mínimo 2 años de experiencia comprobada en la industria de videojuegos o industrias creativas digitales. Experiencia demostrable en al menos uno de los siguientes ámbitos: Producción de videojuegos (planificación, coordinación, cronogramas, equipos). Desarrollo de modelos de negocio, monetización o estrategias de mercado para juegos. Preparación de pitch, documentación profesional (GDD, TDD) o postulaciones a fondos. Participación en proyectos de videojuegos publicados o comercializados. Nivel académico solicitado Título terciario o universitario en comunicación, administración, producción audiovisual, economía creativa, diseño de videojuegos, gestión cultural o áreas afines. Se valorará Experiencia en marketing, análisis de mercado o publicación digital de videojuegos. Trabajo con metodologías ágiles (Scrum, Kanban) en equipos de desarrollo. Participación en festivales, ferias,

		incubadoras o instancias de financiamiento. Experiencia docente o de mentoría en producción, negocios o industrias creativas.
9157 DISEÑO AVANZADO Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE JUEGO	Narrativas jugables Prototipado en Videojuegos Game Design I Game Design II Game Design III Game Design IV	Experiencia profesional excluyente Mínimo 2 años de experiencia profesional comprobada en la industria de los videojuegos. Experiencia demostrable en al menos uno de estos campos: Diseño de juegos (mecánicas, niveles, sistemas). Desarrollo de proyectos de videojuegos publicados o presentados. Trabajo interdisciplinario en equipos de diseño de videojuegos. Nivel académico solicitada Título terciario o universitario en diseño de videojuegos, diseño, diseño interactivo, comunicación audiovisual, arquitectura, informática o áreas afines a las industrias creativas y culturales. . Se valorará Publicación de juegos propios o participación en proyectos publicados o símil. Manejo de motores de juego (Unity, Godot, Unreal). Participación en game jams o proyectos colaborativos. Experiencia docente o en facilitación de procesos creativos.
9158 MOTORES DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	Motores para VideoJuegos I Motores para videojuegos II	Experiencia profesional excluyente Mínimo 2 años de experiencia comprobada en la industria de videojuegos trabajando con motores profesionales. Experiencia demostrable en al menos uno de los siguientes ámbitos: Desarrollo de videojuegos usando Unity, Godot o Unreal. Programación o scripting aplicado a videojuegos. Integración de arte, animación, sonido o

		UI dentro de motores de juego. Nivel académico solicitada Título terciario o universitario en informática, ingeniería, desarrollo de software, diseño de videojuegos o áreas afines. Se valorará: Publicación de videojuegos o demos técnicas. Conocimientos de optimización, pipeline de assets y buenas prácticas en motores. Experiencia docente o de mentoría técnica en desarrollo de juegos.
9671 TEORÍA Y METODOLOGÍA DE DISEÑO	Metodología de diseño Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y de Interfaz de Usuario (UI)	Formación académica (excluyente): - Título Lic. en Diseño Industrial - Título Lic. en Diseño Industrial, orientación Textil y Moda - Arquitecto c/esp. en diseño - Títulos extranjeros vinculados al área c/especializaciones en la misma. Formación académica (no excluyente): - Títulos de formación docente - Cursos de formación docente Postgrado, maestrías - Cursos de especialización en el área del llamado - Otros cursos afines al área. Experiencia docente (no excluyente) Docente en área teoría de diseño (+ 2 años). Docente en educación media en áreas afines. Se valorará especialmente (no excluyente) Equipos de trabajo investigación o producción académica en el área. Participación en publicaciones en el área del llamado.

8. Referencias bibliográficas

- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1944). *Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos filosóficos*. Editorial Trotta.
- Bolaño, C. (2013). *Industria cultural, información y capitalismo*. Editorial Gedisa.
- Duque, I., & Buitrago, F. (2013). *La economía naranja: Una oportunidad infinita*. Banco Interamericano de Desarrollo.
- Garnham, N. (2011). “De las industrias culturales a las industrias creativas: un estudio crítico”. En Bolaño, C. et al. (Eds.), *Industrias culturales y creativas: enfoques para su comprensión* (pp. 23–48). Editorial Gedisa.
- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. Penguin Books.
- Sennett, R. (2008). *El artesano* (M. A. Galmarini, Trad.). Editorial Anagrama.
- UNESCO. (2010). *Políticas para la creatividad: guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. UNESCO Publishing.