

PARANÁ, 29 JUN 2026

VISTO:

El expediente N° S01:0008557/25 UADER_CYT, referido a la propuesta de formación denominada "Diplomatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos", de la Facultad de Ciencia y Tecnología; y

CONSIDERANDO:

Que por Resolución CD N° 296/26 FCyT el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencia y Tecnología de la UADER propone a este Cuerpo Colegiado la aprobación de la "Diplomatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos" presentada y coordinada por la mencionada Unidad Académica.

Que en el último tiempo los videojuegos han sufrido una gran transformación en cuanto a su alcance e impacto, puesto que no sólo se conciben como una mera propuesta de entretenimientos, sino que han avanzado en amplias áreas del conocimiento como son el arte, el marketing, la comunicación audiovisual, la educación en el aula, capacitación en empresas y entrenamiento, entre otros.

Que esta propuesta busca ofrecer un espacio de formación a quienes perciban los videojuegos no solo como entretenimiento, sino también como una oportunidad para emprender y participar en la cadena de producción nacional o internacional. Al finalizar la diplomatura, los participantes contarán con las herramientas necesarias para programar un juego desde cero y colaborar de manera efectiva en equipo, logrando experiencias de alta calidad.

Que la Diplomatura tiene como objetivo promover la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades creativas, técnicas y de gestión para el diseño, producción y desarrollo integral de videojuegos, orientadas a la elaboración de proyectos propios con potencial de aplicación en ámbitos educativos, culturales y productivos.

Que la propuesta contiene en su trayecto formativo la ejecución de diecisiete módulos contando con una carga horaria total de doscientos noventa y cuatro (294) horas.

Que la misma está dirigida a Docentes que cuenten con formación básica en programación y deseen incorporar nuevas herramientas y enfoques vinculados al desarrollo de videojuegos; Profesionales de la industria del videojuego que deseen explorar nuevas áreas

RESOLUCIÓN "CS" N° 268-26

de producción o complementar su formación de manera ágil; Estudiantes avanzados/as de carreras de grado o pregrado, tanto afines como no directamente relacionadas con la temática de videojuegos, que posean conocimientos previos en programación; Personas con conocimientos básicos de algoritmos o programación interesadas en profundizar en desarrollo y producción de videojuegos, y personas interesadas en la propuesta formativa que acrediten una base inicial en algorítmica o programación, independientemente de su perfil académico o profesional.

Que toman intervención de competencia el Departamento de Programas y Proyectos de la Secretaría de Integración y Cooperación, y la Dirección de Asuntos Académicos de la Secretaría Académica de Rectorado, los cuales concluyen que la presente diplomatura cumple rigurosamente con los lineamientos establecidos en la Ordenanza N° 163 UADER.

Que el Secretaría de Integración y Cooperación, y la Secretaría Académica ambas de Rectorado de la Universidad, elevan las actuaciones al Sr. Rector de la Universidad Autónoma de Entre Ríos y por su intermedio a este Consejo Superior para su aprobación.

Que el Sr. Rector de esta Universidad toma conocimiento de lo actuado y remite el expediente de referencia para su tratamiento.

Que la Comisión Permanente de Extensión Universitaria del Consejo Superior, en despacho de fecha 25 de junio de 2026, recomienda la aprobación de la "Diplomatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos".

Que el Consejo Superior, en su cuarta reunión ordinaria llevada a cabo el día 29 de junio de 2026, resuelve por unanimidad de los presentes aprobar el despacho de la Comisión Permanente de Extensión Universitaria.

Que es competencia de este Órgano resolver actos administrativos en el ámbito de la Universidad en uso pleno de la autonomía, de acuerdo al Artículo 269° de la Constitución de la Provincia de Entre Ríos "*La Universidad Provincial tiene plena autonomía. El Estado garantiza su autarquía y gratuidad...*", y en el Artículo 14° incisos a), d) y n) del Estatuto Académico Provisorio de la Universidad Autónoma de Entre Ríos aprobado por Resolución Ministerial N° 1181/2001 del Ministerio de Educación de la Nación.

Que en ausencia del Sr. Rector en su carácter de Presidente del Consejo Superior se aplica lo establecido en la Ordenanza "CS" N° 041 UADER modificada por la Ordenanza "CS" N° 139 UADER, asumiendo la mencionada Presidencia el Sr. Decano de la Facultad de Ciencias de la Gestión de la Universidad Autónoma de Entre Ríos.

Por ello:

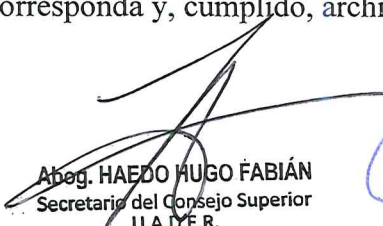
EL CONSEJO SUPERIOR DE LA
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENTRE RÍOS

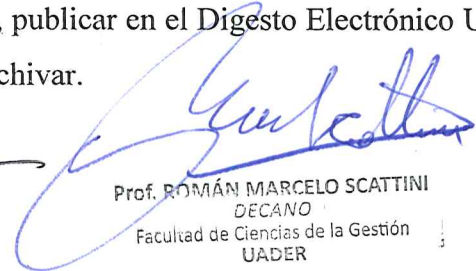
RESUELVE:

ARTÍCULO 1°: Aprobar la "Diplomatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos" de la Facultad de Ciencia y Tecnología, de la Universidad Autónoma de Entre Ríos, que como anexo único forma parte de la presente, en el marco de la Ordenanza "CS" N° 163 UADER, conforme los considerandos precedentes.

ARTÍCULO 2°: Establecer que la "Diplomatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos" estará a cargo de la Facultad de Ciencia y Tecnología de la Universidad Autónoma de Entre Ríos.

ARTÍCULO 3°: Registrar, comunicar, publicar en el Digesto Electrónico UADER, notificar a quienes corresponda y, cumplido, archivar.


Abog. HAEDO HUGO FABIÁN
Secretario del Consejo Superior
U.A.D.E.R.


Prof. ROMÁN MARCELO SCATTINI
DECANO
Facultad de Ciencias de la Gestión
UADER

ANEXO ÚNICO

1- DENOMINACIÓN

Diplomatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos

2- RESUMEN

Los videojuegos (VJ) se han convertido en escenarios que combinan diversión y aprendizaje en diversos entornos, permitiendo a los participantes sumergirse en realidades alternativas que despiertan una amplia gama de emociones y los motivan a participar activamente en las dinámicas del juego.

Esta forma de entretenimiento ofrece una experiencia única, donde los jugadores pueden experimentar situaciones emocionantes y desafiantes que les permiten vivir experiencias que de otro modo serían inaccesibles. Además, los videojuegos en línea brindan la oportunidad de interactuar con jugadores de todo el mundo, agregando un componente social a la experiencia, donde los jugadores pueden colaborar, competir y comunicarse, creando comunidades virtuales que fomentan un sentido de pertenencia y camaradería.

La industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento constante en los últimos años, aprovechando los avances tecnológicos en el diseño de imágenes más realistas y aprovechando la capacidad de procesamiento de vanguardia.

En la Provincia de Entre Ríos, una diplomatura en desarrollo y producción de videojuegos puede generar un espacio de formación especializado que fortalezca las capacidades de los profesionales locales, impulse la innovación y facilite la participación de la región en la cadena de producción de la industria del videojuego.

Esta visión y los contenidos propuestos emergen del trabajo mancomunado de entidades educativas relevantes y del sector en Argentina, Chile, México y Colombia.

En función de la creciente expansión global de la industria del videojuego, se propone la implementación de la Diplomatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos, con el propósito de integrar contenidos que permitan potenciar habilidades para el diseño y desarrollo de videojuegos. Esta propuesta está especialmente pensada para quienes deseen adentrarse en una industria en constante crecimiento y transformación.

La diplomatura está dirigida a:

- Docentes que cuenten con formación básica en programación y deseen incorporar nuevas herramientas y enfoques vinculados al desarrollo de videojuegos.
- Profesionales de la industria del videojuego que deseen explorar nuevas áreas de producción o complementar su formación de manera ágil.

- Estudiantes avanzados/as de carreras de grado o pregrado, tanto afines como no directamente relacionadas con la temática de videojuegos, que posean conocimientos previos en programación.
- Personas con conocimientos básicos de algoritmos o programación interesadas en profundizar en desarrollo y producción de videojuegos
- Personas interesadas en la propuesta formativa que acrediten una base inicial en algorítmica o programación, independientemente de su perfil académico o profesional.

3- RESPONSABLES

- ❖ Facultad de Ciencia y Tecnología.

4- FUNDAMENTACIÓN

En el último tiempo los videojuegos (VJ) han sufrido una gran transformación en cuanto a su alcance e impacto; puesto que no sólo se conciben como una mera propuesta de entretenimientos, sino que han avanzado en amplias áreas del conocimiento como son el arte, el marketing, la comunicación audiovisual, la educación en el aula, capacitación en empresas y entrenamiento, entre otros.

A - La Provincia de Entre Ríos cuenta con propuestas de formación para generar programadores y perfiles vinculados al diseño de personajes y escenarios necesarios para la generación de videojuegos, sin embargo, la consolidación de iniciativas que permitan canalizar estas competencias e insertarse en la cadena de producción de videojuegos no encuentran un espacio de formación adecuado, específico y de rigor académico. Sumado a lo antes expuesto queda visible la gran demanda actual que manifiestan los desarrolladores independientes a través de las múltiples actividades sobre esta temática.

De forma simultánea, el espacio que genera la utilización creciente de tecnología apta para videojuegos descargables desde las apps store como lo son los smartphones, tablets y consolas; y el auge de la "Gamificación" o "Ludificación" en empresas e instituciones, constituyen un escenario de altísimo potencial para proponer la formación de perfiles específicamente orientados al armado y producción de videojuegos.

Asimismo, del análisis del mercado tecnológico presente en la actualidad surge un número de empresas de desarrollo de software que incorporan a los videojuegos como un espacio de negocios creciente que puede observarse en la actualidad.

4 - Mundialmente, el mercado de los videojuegos muestra en los últimos años un notable crecimiento que generó más de 130 mil millones de dólares y, según el último reporte de Global Data, por medio de innovaciones como Mobile y Cloud Gaming, llegó a generar 195 mil millones para el año 2025.

RESOLUCIÓN "CS" N° 268-26

En Argentina, de acuerdo a datos del Observatorio de la Economía del Conocimiento, publicados por diversas fuentes, los videojuegos generaron unos US\$34 millones en 2017. En el año 2020 dicha industria superó los US\$72 millones y continúa en plena expansión.

Las técnicas y metodologías para crear videojuegos evolucionan constantemente, lo que genera la necesidad de contar con profesionales capacitados y actualizados, capaces de desarrollarse al ritmo de la industria.

Por ello, esta propuesta busca ofrecer un espacio de formación a quienes perciban los videojuegos no solo como entretenimiento, sino también como una oportunidad para emprender y participar en la cadena de producción nacional o internacional. Al finalizar la diplomatura, los participantes contarán con las herramientas necesarias para programar un juego desde cero y colaborar de manera efectiva en equipo, logrando experiencias de alta calidad.

5. OBJETIVOS

General:

- ❖ Promover la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades creativas, técnicas y de gestión para el diseño, producción y desarrollo integral de videojuegos, orientadas a la elaboración de proyectos propios con potencial de aplicación en ámbitos educativos, culturales y productivos.

Específicos:

- ❖ Adquirir los conocimientos necesarios para conformar equipos de diseño, producción y realización de videojuegos.
- ❖ Planificar, organizar y dirigir procesos de relevamiento, documentación y producción de videojuegos.
- ❖ Diseñar modelos de comercialización de productos y/o servicios vinculados a videojuegos.
- ❖ Gestionar la participación en proyectos de investigación sobre temáticas vinculadas a los videojuegos y su implicancia en la sociedad.
- ❖ Analizar contenidos innovadores a partir de estudios y publicaciones.

6- TRAYECTO FORMATIVO

MÓDULOS		Horas Teóricas	Horas Prácticas	Carga Horaria Total
PRODUCCIÓN	1- Producción	6	6	12
ARTE	2- Diseño 2D	8	8	16
	3- Modelización / Diseño 3D	2	2	4
	4- Diseño de sonido	8	8	16
	5- Narrativa (Storytelling)	8	8	16
	6- Animación	8	8	16
	7- Dirección de Arte	8	8	16
TÉCNICA	8- Diseño de Videojuegos	8	8	16
	9- Motores I. Orientado a 2D.	18	18	36
	10- Motores II. Orientado a 3D	6	6	12
	11- Uex - User Experience	8	8	16
	12- Realidad virtual/aumentada	4	4	8
	13- Videojuegos en dispositivos móviles	2	2	4
INVESTIGACIÓN Y GESTIÓN	14- Videojuegos y sociedad, Introducción a la investigación científica en Videojuegos	4	4	8
	15- Gestión de desarrollo de videojuegos	6	6	12
	16- Gestión de la propiedad intelectual en Videojuegos	3	3	6
	17- Trabajo Final Integrador	40	40	80
Total		147	147	294

7- DESCRIPCIÓN DE LOS MÓDULOS

MÓDULO 1. Producción

Objetivo:

- ❖ Incorporar a sus actividades, los conceptos necesarios para la creación de un producto mínimo viable.

Contenido:

Producción: concepto y documentos asociados (Pitch, GDD). Fundamentos de metodologías de gestión de proyectos Agile. Etapas de desarrollo de un videojuego. Lean Startup. Fundamentos de Marketing Digital. Modelos de Negocio de Videojuegos. Proyecto de gestión de creación de un videojuego (a confirmar, según disponibilidad de la carrera).

RESOLUCIÓN "CS" N° 268-26

MÓDULO 2. Diseño 2D

Objetivos:

- ❖ Trabajar en entornos 2D comprendiendo sus fundamentos matemáticos y las transformaciones necesarias para plasmar contenido gráfico en pantalla.
- ❖ Convertirte en artista gráfico para videojuegos, conociendo procesos, herramientas y técnicas que se utilizan a nivel profesional en la creación de arte 2D para videojuegos

Contenidos:

Fundamentos del dibujo. Dibujo digital. Arte conceptual. Creación de personajes propios. Diseño de Personajes y Props. Diseño y Entornos y Fondos. Estilos gráficos. Arte Secuencial. Arte para Videojuegos. Interfaces. Efectos Visuales

MÓDULO 3. Modelización/diseño 3D

Objetivo:

- ❖ Comprender y aplicar el proceso de creación de assets 3D para videojuegos.

Contenido:

Modelado Poligonal. Extrusión y corte de bordes. Modelado por Caja. Creación de props y modelos hard Surface. Alto poligonaje Vs Bajo poligonaje. Limpieza geométrica. Modelado basado en curvas. Creación y manejo de curvas (Splines). Generación de superficies a partir de curvas. Herramientas de conversión de nurbs a polígonos. Integración de modelo 3D a motor. Restricciones y aspectos a tener en cuenta al integrar modelos en un motor de Videojuegos.

MÓDULO 4. Diseño de sonido

Objetivo:

- ❖ Diseñar música y sonido para entornos interactivos
- ❖ Crear bandas sonoras para videojuegos, incorporando diseño sonoro y efectos
- ❖ Crear y producir material sonoro que sea incorporado en los videojuegos y que permita ser mezclado y masterizado.

Contenido:

Componentes de la banda sonora. Organización y tratamiento del sonido. Sonido ambiente. Efectos sonoros (SFX). Música. Secuencias y bucles. Sonido interactivo, procedural, secuencial y aleatorio. Voces y diálogos. Mezcla. Masterización. Implementación en Unity y Unreal Engine

MÓDULO 5: Narrativa (Storytelling)

Objetivo:

- ❖ Desarrollar habilidades en los fundamentos de la escritura de un videojuego y la utilización de dos herramientas básicas: el guion cinematográfico y la narrativa interactiva.

Contenido:

Fundamentos de narración: Narrativa Lineal vs No Lineal. Modelos de comunicación narrativa. Transmedia y Crossmedia asociada a videojuegos. Creación de Guiones para videojuegos: Guion cinematográfico. Storyboard. Guion para interactivos

MÓDULO 6. Animación

Objetivo:

- ❖ Ilustrar los procesos de producción para la creación, el modelado y la animación de personajes virtuales.

Contenido:

12 principios de la animación. Teoría y práctica de la animación. Creación de personajes. Anatomía y dibujo del natural. Anatomía fantástica. Escultura. Animación para videojuegos

MÓDULO 7. Dirección de arte

Objetivo:

- ❖ Adquirir las herramientas para supervisar que todo el apartado visual del videojuego esté correctamente integrado y que todas las partes del desarrollo se encuentren correctamente integradas.

Contenidos:

- ❖ Escenarios: Fichas de entornos. Ubicación geográfica. Clima, tipología y contexto. Ideación y visualización de espacios y perspectivas. Color e iluminación. Atrezzo. Matte Painting
- ❖ Personajes: Arquetipo, morfologías. Estilo visual. Comprensión tridimensional. Movimiento y expresiones. Canon de figura humana. Estudios posturales, línea de acción. Diseño de personajes.

MÓDULO 8. Diseño de Videojuegos

Objetivo

- ❖ Aprender a diseñar videojuegos creando reglas, situaciones y obstáculos guiados a transmitir una experiencia única a los usuarios.

RESOLUCIÓN "CS" N° 268-26

Contenidos

Argumento. Personajes. Escenarios narrativos. Niveles y misiones. Objetos y Máquinas. Textos y Diálogos. Secuencias cinemáticas. Mundos y Lugares. Tipos de Humanoides. Humanoides. Efectos audiovisuales

MÓDULO 9. Motores I. Orientado a 2D

Objetivos

- ❖ Adquirir habilidades de funcionalidad para el uso de un motor genérico para la creación de videojuegos.

Contenidos

Arquitectura del Game Engine. Patrón de diseño en Godot Engine. Nodos y Escenas. Simulación física. Eventos de entrada. Scripting y GDscript. Patrón observador (Señales). Grupos. Árbol de Escenas. Singleton. Mapas (TileMap y TileSet). Sistema de Partículas. Efectos (Audio y Tween). Exportar proyecto.

MÓDULO 10. Motores II. Orientado a 3D

Objetivos:

- ❖ Lograr manipular y adquirir habilidades de uso de un motor genérico para la creación de videojuegos.

Contenidos

Unity 3D: el motor gráfico multiplataforma. Instalación de Unity. Creación de un proyecto. Interfaz. Scene. Editor. Hierarchy. Inspector. Project. Game. Primeros pasos en Unity 3D. Navegación. Transformación. Recursos. Importación de modelos. Texturas. Materiales. Asset Store. GameObjects

MÓDULO 11. Uex – User Experience

Objetivo

- ❖ Resolver las necesidades del usuario, consiguiendo la mayor satisfacción en el videojuego como producto final.

Contenidos

Usabilidad y Experiencia de usuario: Inmersión e Interacción. UI Design. Non-Diegetic, Diegetic, Spatial y Meta interface. HUB. Landing, Victory / Defeat Screen. Animación de interfaces. Análisis de interfaces (heuristic). Implementación en Unity y Godot Engine.

MÓDULO 12. Realidad virtual / aumentada

Objetivos

- ❖ Dominar la integración del contenido visual y auditivo del juego con el ambiente del jugador en tiempo real.

Contenidos

Dispositivos de realidad aumentada. Introducción a la realidad mixta. Experiencia de usuario. Experiencia de usuario de realidad virtual. Sensaciones. Limitaciones. Recomendaciones. Experiencia de usuario de realidad aumentada. Sensaciones. Limitaciones. Recomendaciones. Materializar una idea. Diseño de una idea

MÓDULO 13. Videojuegos en dispositivos móviles

Objetivo

- ❖ Diseñar, confeccionar e implementar videojuegos orientados a los dispositivos móviles actuales.

Contenidos

Historia de los videojuegos en móviles. Motores y librerías para el desarrollo de videojuegos para móviles. Independencia del hardware. Plataformas. Motores completos. Herramientas de creación de videojuegos. Frameworks para el desarrollo de videojuegos

MÓDULO 14. VJ y Sociedad – Introducción a la investigación científica en VJ

Objetivo

- ❖ Brindar conocimientos básicos de investigación científica aplicada a VJ sobre la experiencia de investigadores en el área.

Contenidos

Aspectos de socialización y cultura con videojuegos: impacto, adicción, desarrollo de capacidades cognitivas. La industria de videojuegos como fenómeno social, ético y económico. La comunicación en videojuegos. Factores epistemológicos de los videojuegos. Videojuegos como entidades de ejercicio ciudadano y perspectivas críticas. Fundamentos STEM/STEAM y educativos con videojuegos. Introducción a la investigación científica en Videojuegos: etapas y metodologías. Producción científica y valoración cultural. Relación con filosofía del arte.

MÓDULO 15. Gestión de desarrollo de videojuegos

Objetivo

- ❖ Aprender a definir, documentar e implementar todas las etapas y a gestionar con eficacia los diferentes perfiles profesionales que forman parte del desarrollo de un videojuego.

Contenidos/habilidades

Las habilidades que se buscan desarrollar son:

- ❖ Capacidad de liderar equipos técnicos de desarrollo de videojuegos
- ❖ Capacidad de gestionar el tiempo y costo los proyectos
- ❖ Comprender la importancia de la comunicación en entornos multidisciplinares

RESOLUCIÓN “CS” N° 268-26

- ❖ Seguimiento a tareas y actividades del equipo de trabajo
- ❖ Identificar, comunicar y evaluar los riesgos del proyecto
- ❖ Seguimiento y control de cambios en el proyecto
- ❖ Comunicar y definir el alcance de un proyecto
- ❖ Comprensión y aplicación de metodologías ágiles en la gestión del desarrollo de un videojuego
- ❖ Planear y administrar los recursos del proyecto

MÓDULO 16. Gestión de la propiedad intelectual en Videojuegos

Objetivo

- ❖ Establecer la efectiva gestión de explotación desde la órbita de la propiedad intelectual de un videojuego en la industria del entretenimiento.

Contenidos

- ❖ Videojuegos e industria
- ❖ Legislación internacional en videojuegos
- ❖ Clasificación de los videojuegos
- ❖ Elementos de PI en los videojuegos
- ❖ Marco Legal Colombiano en PI para los videojuegos
- ❖ Derechos de autor y videojuegos
- ❖ Propiedad industrial y videojuegos
- ❖ Competencia en los videojuegos
- ❖ Gestión de explotación de PI en los videojuegos
- ❖ Casos importantes en la industria de los videojuegos

MÓDULO 17. Trabajo Final Integrador

Presentación

Este espacio presentará como finalidad acompañar el recorrido formativo y académico de los estudiantes a lo largo de la propuesta; con la intencionalidad de trabajar en la producción y desarrollo de un videojuego sencillo; pero que a su vez denota todas las habilidades y destrezas adquiridas durante la cursada de los módulos transitados. En el marco de desempeño de los directivos UADER dentro de la REDINDVJ, se prevé la realización sistemática de un evento final de socialización a nivel internacional de los resultados, de manera digital, sincrónica con devolución del comité y miembros de la Red Internacional de Videojuegos (REDINDVJ).

Objetivo

- ❖ Integrar y aplicar los conocimientos y habilidades desarrollados a lo largo de la diplomatura mediante el diseño y desarrollo de un videojuego sencillo (MPV), con acompañamiento tutorial.

8. DESTINATARIOS:

- Docentes que cuenten con formación básica en programación y deseen incorporar nuevas herramientas y enfoques vinculados al desarrollo de videojuegos.
- Profesionales de la industria del videojuego que deseen explorar nuevas áreas de producción o complementar su formación de manera ágil.
- Estudiantes avanzados/as de carreras de grado o pregrado, tanto afines como no directamente relacionadas con la temática de videojuegos, que posean conocimientos previos en programación.
- Personas con conocimientos básicos de algoritmos o programación interesadas en profundizar en desarrollo y producción de videojuegos.
- Personas interesadas en la propuesta formativa que acrediten una base inicial en algorítmica o programación, independientemente de su perfil académico o profesional.

9. PERFIL DEL DIPLOMADO:

El/la Diplomado/a en desarrollo y producción de videojuegos tendrá los conocimientos integrales necesarios para la evaluación, diseño, desarrollo y comercialización de videojuegos en cualquiera de sus fases y aspectos principales. Asimismo, será capaz de contactar y participar de aspectos científicos relacionados con los mismos, y de participar en proyectos desde la gran escala hasta las versiones indie. Adicionalmente quienes culminen la propuesta cuentan con la posibilidad de integrar una comunidad internacional hispanoparlante para evolucionar proyectos individuales, aportar a futuras cohortes y/o participar de eventos y/o investigaciones realizadas en el marco de la Red Internacional de Videojuegos (REDINDVJ).

