Universidad Autónoma de Entre Ríos
- CONSEJO SUPERIOR -

RESOLUCIÓN "CS" N° 332-26

PARANÁ, 25 SEP 2026

VISTO:

El Expediente N° S01:0006083/2026 UADER_CYT, referido a la creación de la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos de la Facultad de Ciencia y Tecnología de la Universidad Autónoma de Entre Ríos; y

CONSIDERANDO:

Que por Resolución CD N° 426/26 FCyT, el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencia y Tecnología, propone a este Consejo Superior, aprobar la propuesta de "Creación del Plan de Estudios correspondiente a la Carrera Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos de la Facultad de Ciencia y Tecnología de la Universidad Autónoma de Entre Ríos.

Que la propuesta académica contempla el otorgamiento del Título de Técnico/a Universitario/a en Desarrollo y Producción de Videojuegos, correspondiente al nivel de pregrado universitario, con una duración de dos (2) años, carga horaria total: 1.372 horas, con una Interacción Pedagógica + Trabajo Autónomo Estudiante, carga horaria total: 3.598 horas, con Créditos Totales: 120 CRE.

Que el Plan de Estudios se adecua a lo establecido en la Resolución N° 2598/23 del Ministerio de Educación de la Nación y su modificatoria Resolución N° 556/25 de la Secretaría de Educación del Ministerio de Capital Humano de la Nación, en concordancia con los lineamientos del Sistema Argentino de Créditos Académicos Universitarios (SACAU)

Que la carrera se fundamenta en la creciente relevancia del desarrollo y la producción de videojuegos como un sector estratégico de la economía del conocimiento, proponiendo una formación técnico-profesional interdisciplinaria orientada a responder a las demandas de la industria, la innovación tecnológica y el desarrollo regional.

Que interviene a fs. 58 la Asesoría Pedagógica y la Dirección de Asuntos Académicos, de la Secretaría Académica UADER, manifestando que la referida propuesta de la Facultad de Ciencia y Tecnología cumple con los lineamientos de la Ordenanza "CS" N° 205 UADER y se encuentra en condiciones de ser tratada por este Consejo Superior.

Que la Secretaría Académica de la Universidad se dirige al Sr. Rector de la UADER, y por su intermedio a este Consejo Superior, solicitando su aprobación.

Que el Sr. Rector de la Universidad Autónoma de Entre Ríos toma conocimiento de estas actuaciones y remite las mismas para su tratamiento.

Que la Comisión Permanente de Asuntos Académicos del Consejo Superior, en despacho de fecha 23 de septiembre de 2026, recomienda: 1° -Aprobar la creación del Plan de Estudios de la carrera Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos de la Facultad de Ciencia y Tecnología, Sede Concepción del Uruguay, conforme la Resolución CD N° 426/26 FCyT; 2° -Disponer la continuidad del trámite para la obtención del reconocimiento oficial y la consecuente validez nacional del título de Técnico/a Universitario/a en Desarrollo y Producción de Videojuegos.

Que el Consejo Superior, en su sexta reunión ordinaria llevada a cabo el día 25 de septiembre de 2026, resuelve por unanimidad de los presentes aprobar el despacho de la Comisión Permanente de Asuntos Académicos.

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), f), m) y t) del Estatuto Académico de la Universidad Autónoma de Entre Ríos aprobado por Resolución Ministerial N° 454/26 SE Ministerio de Capital Humano.

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:

Universidad Autónoma de Entre Ríos
- CONSEJO SUPERIOR -

RESOLUCIÓN "CS" N° 332-26

EL CONSEJO SUPERIOR DE LA
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENTRE RÍOS
RESUELVE:

ARTÍCULO 1°: Aprobar la creación de la carrera Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos propuesta por la Facultad de Ciencia y Tecnología a través de la Resolución CD N° 426/26 FCyT, adecuada a lo establecido en la Resolución N° 2598/23 del Ministerio de Educación de la Nación y su modificatoria Resolución N° 556/25 de la Secretaría de Educación del Ministerio de Capital Humano de la Nación, en concordancia con los lineamientos del Sistema Argentino de Créditos Académicos Universitarios (SACAU), de conformidad a los considerandos de la presente.

ARTÍCULO 2°: Aprobar el Plan de Estudio de la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos de la Facultad de Ciencia y Tecnología, que como Anexo I, Anexo II y Anexo III forma parte de la presente, en el marco de la Ordenanza "CS" N° 205 UADER, de conformidad a los considerandos de la presente.

ARTÍCULO 3°: Registrar, comunicar, publicar en el Digesto Electrónico UADER, notificar 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

RESOLUCIÓN "CS" N° 332-26

ANEXO I

PROYECTO DE CARRERA

Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos

Unidad académica	Facultad de Ciencia y Tecnología – Universidad Autónoma de Entre Ríos
Denominación de la carrera	Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos
Título que otorga	Técnico/a Universitario/a en Desarrollo y Producción de Videojuegos
Nivel	Pregrado universitario
Duración	2 años (4 cuatrimestres)

Sede Concepción del Uruguay 2026

Contenido

1. Datos institucionales y de la carrera 5

2. Fundamentación y antecedentes 5

3. Objetivos de la carrera 8

Objetivo general 8

Objetivos específicos 9

4. Perfil de egreso 9

5. Alcances del título 10

6. Condiciones de ingreso 10

7. Organización del plan de estudios 11

8. Enfoque pedagógico y metodología 11

9. Régimen de evaluación y seguimiento de trayectorias 13

10. Diseño curricular 14

11. Contenidos mínimos 16

Introducción al Videojuego 16

Introducción a la Programación de Videojuegos 16

Diseño de Videojuegos 17

Arte Digital 2D y 3D 17

Taller de Desarrollo de Videojuegos I 17

Programación de Videojuegos I 17

Historia, Cultura y Ciencia del Videojuego 17

Narrativa y Guión Interactivo 17

Taller de Desarrollo de Videojuegos II 18
Programación de Videojuegos II 18
Inteligencia Artificial en Juegos 18
Modelado y Animación 3D 18
Diseño Sonoro y Música para Videojuegos 19
Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles 19
Taller de Desarrollo de Videojuegos III 19
Monetización, Publicación y Negocio 19
Testing y QA en Videojuegos 19
Legislación, Ética y Accesibilidad 19
Portafolio, Pitch y Comunicación Profesional 20
Optativa II 20
12. Cuadro de congruencia formativa 21
ANEXO II 23
14. Cuadro orientativo de correlatividades 23

1. Datos institucionales y de la carrera

- Denominación de la carrera: Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos.
- Unidad académica de implementación: Sede Concepción del Uruguay de la Facultad de Ciencia y Tecnología, Universidad Autónoma de Entre Ríos.
- Título que otorga: Técnico/a Universitario/a en Desarrollo y Producción de Videojuegos.
- Nivel académico: pregrado universitario.
- Duración: 2 (dos) años.
- Interacción Pedagógica, carga horaria total: 1.372 (mil trescientas setenta y dos) horas.
- Interacción Pedagógica + Trabajo Autónomo Estudiante, carga horaria total: 3.598 (tres mil quinientos noventa y ocho) horas.
- Créditos Totales: 120 (ciento veinte) CRE.
- Modalidad: presencial

2. Fundamentación y antecedentes

La presente propuesta académica se fundamenta en el reconocimiento de que el desarrollo y la producción de videojuegos se han consolidado, tanto en el ámbito nacional como internacional, como uno de los sectores de mayor dinamismo dentro de la economía del conocimiento. Su crecimiento sostenido, impulsado por la convergencia entre las

tecnologías digitales, la innovación y las industrias culturales y creativas, ha configurado un campo profesional y académico de creciente complejidad, caracterizado por la integración de múltiples disciplinas, saberes y procesos de producción.

En la actualidad, el desarrollo de videojuegos constituye un campo de conocimiento y de práctica profesional de naturaleza intrínsecamente interdisciplinaria. En él convergen aportes provenientes de la informática, el desarrollo de software, el diseño, el arte digital, la narrativa, la producción audiovisual, la música, la interacción humano-computadora, el hardware, las comunicaciones, la inteligencia artificial, la mecatrónica y la gestión de proyectos. A estos se suman contribuciones de las ciencias sociales y las humanidades, entre ellas la psicología, la sociología, la filosofía, la antropología, la historia, la lingüística y la comunicación, que enriquecen la comprensión de los procesos de creación, interacción, aprendizaje, recepción y apropiación cultural involucrados en el diseño de experiencias lúdicas e interactivas.

Lejos de constituir un ámbito de conocimientos delimitado, el desarrollo de videojuegos incorpora de manera permanente nuevos enfoques, metodologías y tecnologías, acompañando las transformaciones científicas, técnicas, culturales y sociales contemporáneas. Esta capacidad de integración ha convertido al sector en un espacio de creciente transversalidad, cuyas herramientas, metodologías y procesos comienzan a proyectarse hacia múltiples ámbitos de aplicación, entre ellos la educación, la salud, la industria, la capacitación profesional, la simulación, la investigación científica, la comunicación digital y la administración pública.

En este contexto, la formación de profesionales especializados representa una oportunidad estratégica para fortalecer las capacidades de innovación, impulsar industrias de base tecnológica y creativa y contribuir a la generación de conocimiento, empleo calificado y valor agregado. Asimismo, las competencias desarrolladas en este campo poseen un elevado grado de transferibilidad hacia otros sectores vinculados con el desarrollo de software, la inteligencia artificial, la realidad extendida, la simulación, la visualización de información, las experiencias inmersivas y las tecnologías emergentes.

Para las universidades públicas, la formación en desarrollo y producción de videojuegos adquiere una relevancia particular, ya que permite responder de manera situada a las transformaciones del mundo del trabajo, ampliar las oportunidades de acceso a trayectorias formativas innovadoras y contribuir al desarrollo científico, tecnológico y productivo de sus regiones de influencia. En consonancia con su misión institucional de formar profesionales comprometidos con el desarrollo regional, la democratización del conocimiento y la inclusión educativa, la Facultad de Ciencia y Tecnología de la Universidad Autónoma de Entre Ríos propone la creación de la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos como una oferta de pregrado interdisciplinaria, innovadora y orientada a la práctica profesional.

Desde una perspectiva regional, la carrera procura contribuir al fortalecimiento del ecosistema tecnológico y creativo de Entre Ríos y su área de influencia mediante la formación de perfiles técnicos capaces de integrarse tanto a estudios de desarrollo de

videojuegos como a equipos interdisciplinarios dedicados a la creación de experiencias interactivas, simuladores, recursos educativos digitales, aplicaciones ludificadas, contenidos hipermediales y productos transmedia. Asimismo, busca favorecer la generación de emprendimientos de base tecnológica y creativa, promoviendo la retención de talento, el desarrollo de capacidades locales y la diversificación de oportunidades de inserción laboral.

En la industria contemporánea del desarrollo de videojuegos, una parte sustancial de los procesos productivos se desarrolla en equipos distribuidos geográficamente mediante el uso intensivo de plataformas colaborativas, sistemas de control de versiones, motores de desarrollo, repositorios compartidos y metodologías ágiles de gestión de proyectos. En consecuencia, la metodología propuesta no constituye únicamente una modalidad de enseñanza, sino también un entorno de aprendizaje coherente con las dinámicas propias del ejercicio profesional contemporáneo, favoreciendo el desarrollo de competencias asociadas al trabajo colaborativo remoto, la comunicación interdisciplinaria y la gestión de proyectos digitales.

En consecuencia, la Tecnicatura se concibe como una propuesta de formación técnico-profesional universitaria orientada al desarrollo integral de competencias para la ideación, el diseño, el prototipado, la programación, la producción, la validación, el testeo, la publicación y la presentación de videojuegos. Desde una perspectiva ética, creativa, colaborativa e innovadora, el trayecto formativo integra conocimientos conceptuales, saberes procedimentales y experiencias de aprendizaje basadas en proyectos, favoreciendo una apropiación progresiva de herramientas, metodologías y estándares propios de un sector caracterizado por su permanente evolución tecnológica y cultural.

La creación de la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos se sustenta en un proceso institucional sostenido de construcción de capacidades académicas, de extensión, internacionalización y vinculación con el medio desarrollado por la Facultad de Ciencia y Tecnología durante los últimos años. Este recorrido permitió consolidar equipos docentes interdisciplinarios, fortalecer redes de cooperación académica nacionales e internacionales, generar experiencias formativas específicas y reconocer una demanda creciente de formación universitaria en este campo.

Como parte de esta estrategia, la Facultad impulsó la conformación de la Red Internacional de Desarrollo y Producción de Videojuegos (REDINDVJ), integrada por la Facultad de Ciencia y Tecnología de la Universidad Autónoma de Entre Ríos (Argentina), la Universidad de Playa Ancha (Chile), el Tecnológico de Monterrey (México) y la Universidad Militar Nueva Granada (Colombia). La Red tiene como propósito promover la cooperación interinstitucional mediante actividades conjuntas de docencia, investigación, extensión e innovación, favoreciendo el intercambio académico, la movilidad de docentes y estudiantes, el desarrollo de proyectos colaborativos y la actualización permanente de conocimientos vinculados al sector. La participación de la Facultad en esta iniciativa fortaleció su proceso de internacionalización y consolidó vínculos estratégicos con instituciones de reconocido prestigio en América Latina.

En continuidad con esta política institucional, mediante la Resolución del Consejo Directivo de la Facultad de Ciencia y Tecnología N.º 328/21 se creó la Diplomatura de Extensión en Desarrollo y Producción de Videojuegos, posteriormente ratificada por Resolución del Consejo Superior de la Universidad Autónoma de Entre Ríos N.º 381/22. Como resultado de la amplia convocatoria alcanzada y de la sostenida demanda registrada, la Facultad aprobó la implementación de una segunda cohorte mediante Resolución del Consejo Directivo N.º 380/26.

La Diplomatura constituyó la primera experiencia sistemática de formación universitaria de la Facultad en este campo. Su implementación permitió validar contenidos curriculares, metodologías de enseñanza en modalidad virtual, estrategias de aprendizaje basadas en proyectos y dinámicas de trabajo interdisciplinario, además de consolidar un equipo docente especializado. Del mismo modo, puso de manifiesto el interés sostenido de estudiantes, graduados y profesionales provenientes de áreas como informática, diseño, comunicación, producción audiovisual y arte digital, confirmando la existencia de una demanda concreta por una carrera universitaria de pregrado con reconocimiento oficial.

El fortalecimiento de estas capacidades institucionales se complementó mediante la incorporación de proyectos en el marco de las Prácticas Educativas Territoriales (PET), aprobados por Resolución del Consejo Directivo de la Facultad de Ciencia y Tecnología N.º 099/26. En este contexto se desarrolla el proyecto EMUDIEL, orientado al diseño y desarrollo de soluciones tecnológicas innovadoras con participación de docentes, estudiantes, graduados y actores del territorio. Estas experiencias ampliaron el campo de aplicación de las tecnologías interactivas hacia ámbitos vinculados con la educación, la capacitación, la simulación y la innovación tecnológica, fortaleciendo la articulación entre docencia, investigación, extensión y vinculación con el medio.

En este marco, la creación de la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos constituye la evolución natural de un proceso institucional previamente consolidado. La experiencia acumulada en materia de cooperación internacional, formación de extensión, innovación pedagógica y prácticas territoriales permitió generar capacidades académicas, docentes y tecnológicas que hoy hacen posible ofrecer una carrera de pregrado con reconocimiento oficial, orientada a formar profesionales capaces de responder a las demandas de una industria en permanente crecimiento y de contribuir al fortalecimiento de la economía del conocimiento, la innovación y el desarrollo regional.

3. Objetivos de la carrera

Objetivo general

- Formar técnicos/as universitarios/as con sólida preparación teórico-práctica para diseñar, desarrollar, producir y evaluar videojuegos y productos interactivos, integrando programación, diseño, arte digital, narrativa, sonido y gestión de proyectos, con capacidad para desempeñarse en equipos interdisciplinarios y responder a las demandas de la industria, la educación y la innovación tecnológica.

Objetivos específicos

- Brindar una formación profunda e integrada en los fundamentos conceptuales, técnicos y metodológicos del campo de los videojuegos.
- Desarrollar competencias para la programación de mecánicas, sistemas interactivos y prototipos jugables en motores y entornos de desarrollo utilizados en la industria.
- Promover capacidades de diseño de juego, diseño de niveles, diseño narrativo y construcción de experiencias centradas en el/la jugador/a.
- Favorecer la apropiación de herramientas de arte digital, modelado, animación, audio e interfaz para la producción de assets y recursos expresivos.
- Introducir metodologías ágiles de trabajo y dinámicas colaborativas de producción, simulando entornos profesionales de estudio y desarrollo.
- Fortalecer habilidades de análisis, evaluación, comunicación, documentación, presentación y defensa de proyectos.
- Incorporar criterios de calidad, testeo, accesibilidad, ética, sostenibilidad y marco legal en el desarrollo de productos interactivos.
- Incorporar y fortalecer conceptos y prácticas no tradicionales relacionados con otras áreas blandas y tecnologías, tales como la IA, la paleontología, ecología, antropología, entre otras.
- Estimular la construcción de un portafolio profesional y el desarrollo de iniciativas con potencial de inserción laboral, emprendedora, educativa o social.
- Elevar el nivel a un foro internacional latinoamericano en cuanto a calidad, cantidad y diversidad de contenidos.
- Conectar al estudiante a un contexto de pares y partes latinoamericanas a través de instancias específicas.

4. Perfil de egreso

El/la egresado/a de la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos contará con una formación técnica universitaria que le permitirá participar en procesos de creación, desarrollo, comercialización de videojuegos y experiencias interactivas digitales, integrando conocimientos diversos a los esenciales de programación, diseño, arte, narrativa, sonido, testeo, gestión de proyectos y asistencia en investigaciones en el sector de videojuegos.

Será un profesional capaz de comprender el ciclo completo de producción de un videojuego, desde la conceptualización inicial y el prototipado hasta la implementación funcional, la evaluación de la jugabilidad, la optimización, la presentación, la evaluación económica y la publicación de productos. Podrá desempeñarse en equipos interdisciplinarios, asumiendo roles iniciales o intermedios vinculados con la programación,

el diseño de sistemas de juego, el diseño de niveles, la producción de contenido digital, la asistencia en arte técnico, el control de calidad y la coordinación operativa de proyectos.

Además, dispondrá de herramientas para insertarse en contextos de trabajo remoto y colaborativo, documentar procesos, comunicar decisiones de diseño, participar en dinámicas de sprint y revisión, y construir un portafolio que refleje evidencias de desempeño. Su formación incluirá una perspectiva ética y social sobre los consumos culturales digitales, la accesibilidad, la inclusión, la propiedad intelectual, impacto y la responsabilidad profesional en la producción de entornos lúdicos e interactivos.

5. Alcances del título

En función del perfil de egreso, quien obtenga el título de Técnico/a Universitario/a en Desarrollo y Producción de Videojuegos estará en condiciones de:

- Participar en el diseño, desarrollo y producción de videojuegos 2D y 3D para distintas plataformas, bajo supervisión o en equipos interdisciplinarios.
- Implementar mecánicas, reglas, interfaces, sistemas de interacción y funcionalidades básicas y medias mediante lenguajes, motores y herramientas de desarrollo pertinentes.
- Colaborar en la elaboración de documentos de diseño, guiones interactivos, estructuras de niveles, prototipos y vertical slices.
- Producir y adaptar assets visuales, sonoros y de interfaz para su integración en proyectos de videojuegos.
- Intervenir en tareas de testeo, control de calidad, reporte de errores, mejora de usabilidad y validación de experiencias de juego.
- Aplicar metodologías ágiles, herramientas colaborativas y criterios de organización del trabajo en proyectos de producción digital.
- Participar en la presentación, comunicación, evaluación, balance económico y difusión de proyectos, incluyendo la construcción de portafolio y materiales de pitching.
- Colaborar en el desarrollo de videojuegos con finalidades de entretenimiento, educativas, culturales, de divulgación, simulación o gamificación.
- Reconocer y considerar aspectos éticos, científicos, legales y de accesibilidad vinculados al desarrollo y circulación de productos interactivos.

6. Condiciones de ingreso

Podrán ingresar a la carrera quienes hayan finalizado los estudios secundarios y cumplimenten los requisitos de inscripción establecidos por la normativa académica vigente de la Universidad Autónoma de Entre Ríos y de la Facultad de Ciencia y Tecnología. Asimismo, podrán contemplarse las situaciones previstas por el artículo 7° de la Ley Nº

24.521 de Educación Superior, en los términos y condiciones que disponga la reglamentación institucional correspondiente.

Además de la documentación exigida para el ingreso a carreras de pregrado universitario, se recomienda que los/las aspirantes cuenten con disponibilidad de equipo informático personal con conectividad estable a internet, micrófono, cámara y capacidad técnica acorde a los requerimientos mínimos de los entornos de desarrollo y producción digital utilizados durante la cursada.

El ingreso incluirá la participación en las instancias institucionales de ambientación a la vida universitaria y, cuando corresponda, en propuestas de nivelación o acompañamiento inicial orientadas a fortalecer la alfabetización digital, la organización del estudio en entornos virtuales y las competencias de ingreso necesarias para el adecuado inicio del trayecto formativo.

7. Organización del plan de estudios

El plan de estudios se organiza en cuatro cuatrimestres y se estructura a partir de un recorrido gradual que articula fundamentos, prototipado, producción y profesionalización. La propuesta contempla espacios curriculares de carácter teórico-práctico, talleres integradores y proyectos interdisciplinarios que promueven la aplicación progresiva de los saberes en situaciones auténticas de desarrollo.

El diseño curricular prioriza una secuencia formativa coherente. En el primer tramo, se abordan los fundamentos del campo, la introducción a la programación, la lógica, el diseño de juegos y la comprensión cultural del videojuego. En el segundo tramo, se profundiza en la construcción de prototipos, el diseño de niveles, la narrativa interactiva y la producción artístico-técnica. En el tercer tramo, la atención se desplaza hacia la producción avanzada, la inteligencia artificial, la animación, el sonido y la gestión ágil de proyectos. Finalmente, el cuarto cuatrimestre se orienta a la profesionalización, la publicación, el testeo, el portafolio y el proyecto final integrador.

Desde el punto de vista pedagógico, cada cuatrimestre culmina con un entregable significativo —prototipo, demo, MVP o proyecto final— que opera como evidencia de integración de aprendizajes. Esta lógica permite organizar la trayectoria en torno a desafíos de complejidad creciente, favoreciendo la retención, el sentido de progresión y la vinculación entre asignaturas.

8. Enfoque pedagógico y metodología

La Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos adopta un enfoque pedagógico centrado en el aprendizaje activo, el trabajo por proyectos, la resolución de problemas y la construcción progresiva de competencias profesionales en contextos auténticos de práctica. La modalidad propuesta constituye una decisión pedagógica

coherente con las dinámicas contemporáneas de la industria de los videojuegos, caracterizadas por el trabajo colaborativo distribuido, el uso intensivo de plataformas digitales, herramientas de desarrollo compartidas y metodologías ágiles de gestión de proyectos.

En concordancia con los principios del Sistema Argentino de Créditos Académicos Universitarios (SACAU), la propuesta formativa reconoce que el aprendizaje resulta de la articulación entre los tiempos de Interacción Pedagógica (IP) y de Trabajo Autónomo (TA) del estudiantado. Ambos constituyen componentes complementarios del proceso de formación y se organizan de manera integrada en cada espacio curricular.

La Interacción Pedagógica comprende todas aquellas actividades mediadas intencionalmente por el equipo docente, tanto en instancias sincrónicas como asincrónicas. En consecuencia, la IP no se limita a las clases en tiempo real, sino que incluye también la participación en actividades guiadas mediante consignas, materiales didácticos, laboratorios virtuales, tutorías, foros moderados, procesos de retroalimentación, análisis de producciones, revisiones de código, seguimiento de proyectos y demás dispositivos de acompañamiento que favorecen la construcción de aprendizajes significativos. La mediación pedagógica se define por su intencionalidad didáctica y no por la coincidencia temporal entre docentes y estudiantes.

Las clases privilegiarán la discusión conceptual, la resolución colaborativa de problemas, la demostración de procedimientos, el análisis de casos, la revisión de avances de proyectos, las instancias de consulta y la retroalimentación situada. Asimismo, las actividades asincrónicas mediadas complementarán estos espacios mediante recursos especialmente diseñados para sostener la continuidad pedagógica y favorecer la integración progresiva de los aprendizajes.

El Trabajo Autónomo, por su parte, comprende el tiempo que cada estudiante dedica a gestionar su propio proceso de aprendizaje sin mediación pedagógica directa o diferida del equipo docente. Incluye, entre otras acciones, la profundización de contenidos, la búsqueda de información complementaria, la reorganización de apuntes, la práctica personal de programación, la experimentación con herramientas de desarrollo, la revisión voluntaria de ejercicios y la preparación de evaluaciones. Desde esta perspectiva, la autonomía constituye una competencia que se desarrolla progresivamente mediante procesos de autorregulación, planificación, reflexión y autoevaluación, favorecidos por el diseño pedagógico de la carrera.

La propuesta metodológica combinará estrategias tales como aprendizaje basado en proyectos, resolución de problemas, estudio de casos, laboratorios virtuales, desafíos de producción, game jams académicas, análisis de referentes y presentaciones periódicas de avances. Estas experiencias promoverán la integración de saberes provenientes de la programación, el diseño, el arte digital, la narrativa, el sonido y la gestión de proyectos, favoreciendo el desarrollo de competencias técnicas y transversales para el trabajo profesional.

Asimismo, la carrera implementará una arquitectura de acompañamiento permanente mediante el uso del aula virtual institucional, tutorías académicas, cronogramas de trabajo claramente definidos, rúbricas de evaluación, instancias sistemáticas de retroalimentación y seguimiento de trayectorias. Estas acciones buscan fortalecer la permanencia estudiantil, promover la participación activa y garantizar una experiencia educativa de calidad en entornos mediados por tecnologías.

Finalmente, la organización de las actividades académicas responderá a la lógica del SACAU, procurando una distribución equilibrada entre Interacción Pedagógica y Trabajo Autónomo, de manera que la carga de trabajo estimada para cada espacio curricular resulte coherente con las competencias previstas, el Crédito de Referencia del Estudiante (CRE) y los principios de calidad académica que orientan el diseño curricular de la carrera.

9. Régimen de evaluación y seguimiento de trayectorias

La evaluación se concibe como un proceso continuo, formativo e integrador, orientado a valorar tanto los resultados alcanzados como los procesos de aprendizaje, producción y revisión desarrollados por los/las estudiantes. En virtud de las características del campo y de la modalidad, se priorizarán dispositivos de evaluación auténtica, basados en desempeños, proyectos, prototipos, integraciones parciales, presentaciones orales, documentación técnica y portafolios de evidencias.

Cada espacio curricular establecerá criterios e instrumentos acordes con sus propósitos formativos, combinando actividades individuales y grupales, instancias de seguimiento, entregas periódicas y evaluaciones integradoras. En los talleres y proyectos, la evaluación considerará, entre otros aspectos, la adecuación técnica, la creatividad de la propuesta, la coherencia entre diseño e implementación, la capacidad de iteración, la comunicación del proceso y la participación responsable en el trabajo colaborativo.

El seguimiento de trayectorias incluirá estrategias de detección temprana de dificultades, tutorías, instancias de retroalimentación personalizada y articulación entre docentes de un mismo tramo formativo. Se procurará sostener una cultura de evaluación orientada a la mejora, en la que el error sea leído como insumo de aprendizaje y la devolución oportuna permita reorientar decisiones y fortalecer la autonomía estudiantil.

10. Diseño curricular

CÓDIGO	ASIGNATURA	REGIMEN	HS. IP	HS. TAE	HS. IP	HS. TAE	HS. TTE	CRE
PRIMER AÑO - PRIMER CUATRIMESTRE								
447101	Introducción al Videojuego	cuatrimestral	4	6	56	84	140	4,7
447102	Introducción a la Programación de Videojuegos	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447103	Diseño de Videojuegos	cuatrimestral	4	7	56	98	154	5,1
447104	Arte Digital 2D y 3D	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447105	Taller de Desarrollo de Videojuegos I	cuatrimestral	5	10	70	140	210	7
SUBTOTAL			23	39	322	546	868	29
PRIMER AÑO - SEGUNDO CUATRIMESTRE								
447106	Programación de Videojuegos I	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447107	Experiencia de Usuarios	cuatrimestral	4	6	56	84	140	4,7
447108	Historia, Cultura y Ciencia del Videojuego	cuatrimestral	3	3	42	42	84	2,8
447109	Narrativa y Guión Interactivo	cuatrimestral	4	4	56	56	112	3,7
447110	Taller de Desarrollo de Videojuegos II	cuatrimestral	5	10	70	140	210	7
447111	Optativa I	cuatrimestral	3	5	42	70	112	3,7
SUBTOTAL			24	36	336	504	840	28
TOTAL PRIMER AÑO							1708	57
SEGUNDO AÑO - PRIMER CUATRIMESTRE								

447212	Programación de Videojuegos II	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447213	Inteligencia Artificial en Juegos	cuatrimestral	4	7	56	98	154	5,1
447214	Modelado y Animación 3D	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447215	Diseño Sonoro y Música para Videojuegos	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447216	Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles	cuatrimestral	4	4	56	56	112	3,7
447217	Taller de Desarrollo de Videojuegos III	anual	5	10	70	140	210	7
SUBTOTAL			28	45	392	630	1022	34
SEGUNDO AÑO - SEGUNDO CUATRIMESTRE								
447217	Taller Desarrollo de Videojuegos III	anual	5	10	70	140	210	7
447218	Monetización, Publicación y Negocio	cuatrimestral	4	5	56	70	126	4,2
447219	Testing y QA en Videojuegos	cuatrimestral	4	6	56	84	140	4,7
447220	Legislación, Ética y Accesibilidad	cuatrimestral	3	3	42	42	84	2,8
447221	Portafolio, Pitch y Comunicación Profesional	cuatrimestral	4	4	56	56	112	3,7
447222	Optativa II	cuatrimestral	3	5	42	70	112	3,7
447223	Derechos Humanos	cuatrimestral	3	3	42	42	84	2,8
SUBTOTAL			26	36	322	504	868	29
TOTAL SEGUNDO AÑO							**1890**	**63**

Título de Técnico/a Universitaria/o en Desarrollo y Producción de Videojuegos, Interacción Pedagógica, carga horaria total: 1.372 (mil trescientas setenta y dos) horas.

Interacción Pedagógica + Trabajo Autónomo Estudiante, carga horaria total: 3.598 (tres mil quinientos noventa y ocho) horas.

Créditos Totales: 120 (ciento veinte) CRE.

Otros requisitos:

Acreditar el porcentaje de Prácticas Educativas Territoriales establecido por la normativa vigente de UADER. Estas prácticas consisten en experiencias formativas articuladas entre distintas asignaturas a lo largo del recorrido académico de las y los estudiantes. Su cumplimiento no implica un incremento de la carga horaria total prevista en el plan de estudios.

Referencia (CRE): Se entiende por crédito (CRE) la unidad de medida del tiempo total de trabajo académico estimado que las y los estudiantes dedican al logro de los resultados de aprendizaje. A los efectos del presente plan, se establece la equivalencia de *1 crédito = 30 horas reloj.*

Observación: Para la conversión de la carga horaria total y de la correspondiente a cada año en créditos, se utilizarán únicamente números enteros.

11. Contenidos mínimos

Introducción al Videojuego

Concepto de juego y videojuego. Historia y evolución de la industria. Géneros, plataformas y modelos de producción. Roles profesionales y etapas del pipeline de desarrollo. Motores de juego y herramientas base. Panorama del sector a nivel local, nacional e internacional. Vinculación entre videojuegos, economía del conocimiento y cultura digital.

Introducción a la Programación de Videojuegos

Fundamentos de programación orientados al desarrollo de videojuegos. Lógica computacional y pensamiento algorítmico. Variables, tipos de datos, operadores, expresiones y estructuras de control. Funciones, modularización y estructuras de datos básicas. Diseño y representación de algoritmos mediante pseudocódigo y diagramas de flujo. Abstracción y descomposición de problemas. Programación basada en eventos y lógica de interacción en aplicaciones interactivas. Aplicación de los fundamentos de programación en motores de desarrollo de videojuegos. Estrategias de depuración y validación de programas. Buenas prácticas de codificación. Resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos mediante el diseño e implementación de soluciones algorítmicas.

Diseño de Videojuegos

Conceptos fundamentales del game design. Mecánicas, dinámicas y estética. Reglas, objetivos, feedback y balance. Diseño centrado en el/la jugador/a. Motivación, curva de aprendizaje y dificultad. Sistemas de progresión. Introducción al diseño de personajes y sistemas de juego. Prototipado conceptual y evaluación temprana de ideas.

Arte Digital 2D y 3D

Fundamentos de imagen digital y composición visual. Color, forma, volumen, iluminación y estilo. Producción de assets 2D. Introducción al modelado 3D. Texturas y materiales básicos. Interfaz visual. Adaptación de recursos al motor de juego. Coherencia estética y optimización elemental de recursos.

Taller de Desarrollo de Videojuegos I

Introducción práctica a herramientas de desarrollo. Entorno de trabajo digital. Edición básica de imágenes. Preparación y organización de archivos. Introducción al uso de motores de juego. Flujo de trabajo para importar, editar y exportar recursos. Herramientas colaborativas y primeras prácticas de integración.

Programación de Videojuegos I

Scripting en motores de juego. Objetos, componentes y escenas. Entrada del usuario. Física básica y colisiones. UI inicial. Programación de mecánicas elementales. Integración de assets. Prototipado rápido, prueba y ajuste. Organización del código en proyectos interactivos.

Experiencia de Usuario

Usabilidad. Introducción a la Experiencia de usuario.Inmersión e Interacción. UI Design y definición de retos. Non-Diegetic, Diegetic, Spatial y Meta interface. HUD (Head UP Display). Landing, Victory / Defeat Screen. Método Prototipado.

Historia, Cultura y Ciencia del Videojuego

El videojuego como lenguaje, producto cultural y objeto de investigación. Videojuegos, cultura contemporánea, comunidades y representaciones. Ética, inclusión, accesibilidad e impactos sociales del desarrollo de videojuegos. El videojuego como experiencia de usuario. Paradigmas científicos y metodologías para la investigación general/user experience y el diseño de videojuegos incluyendo aplicaciones educativas y de transformación social.

Narrativa y Guión Interactivo

Narrativa en videojuegos. Relato lineal, ramificado y emergente. Construcción de mundo, personajes y conflictos. Diseño de diálogos y secuencias. Relación entre narrativa, mecánicas y entorno. Documentación narrativa. Escritura orientada a experiencias interactivas y transmedia.

Taller de Desarrollo de Videojuegos II

Metodologías de ideación y prototipado. Diseño ágil. Construcción de prototipos jugables de corta duración. Organización de equipos. Producción intensiva en tiempos acotados. Presentación de avances. Retroalimentación entre pares. Reflexión sobre procesos y roles.

Optativa I

Este espacio proporciona flexibilidad y actualidad a la estructura curricular. Por lo tanto la institución podrá optar por dictar alguna de las propuestas aquí mencionadas o aprobar otras de acuerdo a los avances científicos, tecnológicos y requerimientos de la región, a través del máximo Órgano de Gobierno de la Facultad.

Optativa I: Diseño de Niveles

Espacialidad, ritmo y progresión. Estructura del recorrido. Señalización y lectura del espacio. Diseño de desafíos, puzles y obstáculos. Relación entre nivel, narrativa y mecánicas. Herramientas de level design. Iteración, testing y ajuste de experiencia de juego. Diseño de prototipos de niveles con motores de videojuegos o modelado.

Optativa I: Desarrollo de videojuegos pixel art

Introducción al pixel art. Renderizado de pixeles. Diseño de personajes pixel art. Animación pixel art. Teselas Pixel Art. Perspectivas. Pixel art isométrico. Pixeles perfectos. Dithering. Sombreado. Iluminacion. Antialiasing. Filtros. Shaders pixel art. Resoluciones y redimensionamiento. Diseño de videojuegos en consolas de fantasia. Desarrollo de prototipos de videojuegos pixel art con motores de videojuegos.

Programación de Videojuegos II

Arquitectura intermedia de proyectos de videojuegos. Gestión de estados y escenas. Persistencia de datos. Manejo de recursos. Optimización básica. Programación de sistemas más complejos. Patrones frecuentes en juegos. Integración con UI, audio y eventos. Resolución de problemas de escalabilidad inicial.

Inteligencia Artificial en Juegos

Comportamientos de NPCs. Máquinas de estados. Árboles de decisión y reglas. Pathfinding y navegación. Introducción a heurísticas aplicadas. Comportamientos grupales básicos. Diseño de agentes y enemigos. Ajuste de dificultad y respuesta del sistema. Integración de IA a experiencias de juego.

Modelado y Animación 3D

Modelado de objetos y personajes. Topología básica. UV y materiales. Rigging inicial. Principios de animación. Keyframes y curvas. Exportación al motor. Ajuste técnico de assets animados. Integración entre diseño visual y necesidades funcionales del videojuego. Aplicaciones de Conceptos de User Experience.

Diseño Sonoro y Música para Videojuegos

Fundamentos de sonido digital. Efectos, ambientación y Foley. Música para entornos interactivos. Diseño de identidad sonora. Edición básica y middleware introductorio. Implementación en motor. Relación entre sonido, feedback, inmersión y narrativa. Aplicaciones de Conceptos de User Experience.

Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles

Fundamentos de la gestión de proyectos de videojuegos. Ciclo de vida del desarrollo. Organización de equipos y roles. Metodologías ágiles aplicadas al desarrollo de videojuegos. Planificación, priorización, seguimiento y control de tareas. Documentación técnica y funcional. Herramientas colaborativas, comunicación profesional y gestión del tiempo y de riesgos.

Taller de Desarrollo de Videojuegos III

Desarrollo de un proyecto integrador de complejidad intermedia. Definición del concepto, alcance y organización de roles. Planificación y producción por iteraciones mediante metodologías ágiles. Integración de programación, arte, sonido, narrativa y diseño de experiencias interactivas. Documentación técnica y de diseño del proceso de desarrollo. Construcción, evaluación y ajuste de un producto jugable funcional. Testeo, optimización y análisis crítico de resultados. Presentación final, estrategia de publicación o exhibición y consolidación del portafolio de egreso.

En este espacio se busca articular el recorrido de los tres talleres: adquisición de herramientas (Taller I), prototipado y trabajo colaborativo (Taller II) y producción integral de un videojuego final (Taller III).

Monetización, Publicación y Negocio

Gestión de proyectos de videojuegos. Ciclo de vida, roles y organización de equipos. Metodologías ágiles, planificación, seguimiento y documentación. Herramientas colaborativas y comunicación profesional. Modelos de negocio, publicación digital, monetización, mercadotecnia y estrategias de lanzamiento. Análisis de mercado, métricas de desempeño y gestión de comunidades.

Testing y QA en Videojuegos

Tipos de testing. Diseño y ejecución de pruebas. Registro y clasificación de bugs. Calidad funcional y experiencia de usuario. Iteración a partir de feedback. Criterios de validación de builds. Documentación de QA y comunicación con equipos de desarrollo.

Legislación, Ética y Accesibilidad

Propiedad intelectual, licencias y derechos de autor. Uso de recursos de terceros. Protección de datos y términos de uso. Responsabilidad profesional. Accesibilidad digital y diseño inclusivo. Debates éticos en videojuegos y entornos interactivos. Casos reales. Estado regulatorio en Argentina.

Portafolio, Pitch y Comunicación Profesional

Curaduría de producciones. Construcción de identidad profesional. Presentación oral y visual de proyectos. Pitching para audiencias diversas. CV, biografía profesional y dossier. Comunicación con potenciales empleadores, clientes o incubadoras.

Optativa II

Este espacio proporciona flexibilidad y actualidad a la estructura curricular. Por lo tanto la institución podrá optar por dictar alguna de las propuestas aquí mencionadas o aprobar otras de acuerdo a los avances científicos, tecnológicos y requerimientos de la región, a través del máximo Órgano de Gobierno de la Facultad.

Optativa II -Desarrollo de Videojuegos Móviles

Fundamentos de desarrollo de móvil. Arquitectura y componentes de aplicaciones Android. Interfaces de usuario y experiencia de navegación. Persistencia de datos y almacenamiento local. Conectividad y consumo de servicios web. Geolocalización y servicios del dispositivo. Notificaciones y procesamiento en segundo plano. Pruebas, depuración y publicación de aplicaciones. Reconocimiento de gestos táctiles. Diseño de mecánicas con sensores. Diseño Context-Aware. Integración de kit de desarrollo de software. Implementar SDK publicitario. Implementar SDK de estadísticas. Optimización de recursos. Desarrollo de prototipos de videojuegos móviles con motores de videojuegos e implementacion de SDKs

Optativa II - Desarrollo de Videojuego Multijugador

Fundamentos de desarrollo de videojuegos multijugador. Arquitecturas de red para videojuegos. Comunicación y sincronización de datos entre clientes y servidores. Gestión del estado del juego, eventos y sesiones multijugador. Técnicas de compensación de latencia y optimización del tráfico de red. Desarrollo de prototipos de videojuegos multijugador con motores de videojuegos y herramientas de comunicación en red. Modalidades de juego multijugador. Taxonomías de jugadores. Diseño de grupos. Emparejamiento. Sistema de combate cooperativo. Interdependencia y sinergias. Comunicación. Diseño de progresión multijugador. Introducción al diseño de la economía del juego multijugador.

Derechos Humanos

Se abordarán todos los contenidos contemplados en la normativa de la Universidad Autónoma de Entre Ríos (UADER) vigentes sobre Derechos Humanos.

12. Cuadro de congruencia formativa

Alcances del título relacionados	Perfil de egreso / Capacidades del egresado	Asignaturas que aportan a la formación
Participar en el diseño, desarrollo y producción de videojuegos 2D y 3D para distintas plataformas, bajo supervisión o en equipos interdisciplinarios.	Participar en procesos de creación, desarrollo y producción de videojuegos y experiencias interactivas digitales integrando programación, diseño, arte, narrativa, sonido, testeo y gestión de proyectos.	Introducción al Videojuego; Diseño de Videojuegos; Taller de Desarrollo de Videojuegos I, II y III; Programación de Videojuegos I y II; Arte Digital 2D y 3D; Diseño Sonoro y Música para Videojuegos.
Colaborar en la elaboración de documentos de diseño, prototipos, vertical slices y productos jugables.	Comprender el ciclo completo de producción de un videojuego, desde la conceptualización, prototipado e implementación hasta la evaluación y publicación.	Diseño de Videojuegos; Taller de Desarrollo de Videojuegos I, II y III; Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles; Monetización, Publicación y Negocio.
Implementar mecánicas, reglas, interfaces, sistemas de interacción y funcionalidades básicas y medias mediante lenguajes, motores y herramientas pertinentes.	Implementar mecánicas de juego, reglas, interfaces, sistemas de interacción y funcionalidades mediante lenguajes, motores y herramientas de desarrollo.	Introducción a la Programación de Videojuegos; Programación de Videojuegos I y II; Inteligencia Artificial en Juegos; Taller de Desarrollo de Videojuegos I, II y III; Optativas.
Colaborar en la construcción de prototipos, estructuras de niveles y sistemas interactivos.	Participar en roles vinculados con programación, diseño de sistemas de juego y diseño de niveles.	Diseño de Videojuegos; Experiencia de Usuario; Programación de Videojuegos I y II; Inteligencia Artificial en Juegos; Taller de Desarrollo de Videojuegos II y III.
Producir y adaptar assets visuales, sonoros y de interfaz para su integración en videojuegos.	Producir, adaptar e integrar recursos digitales visuales, sonoros y de interfaz para proyectos interactivos.	Arte Digital 2D y 3D; Modelado y Animación 3D; Diseño Sonoro y Música para Videojuegos; Taller de Desarrollo de Videojuegos I, II y III.
Intervenir en tareas de testeo, control de calidad, reporte de errores, mejora de usabilidad y validación de experiencias de juego.	Participar en procesos de evaluación de jugabilidad, optimización, control de calidad y mejora de experiencias interactivas.	Testing y QA en Videojuegos; Taller de Desarrollo de Videojuegos II y III; Diseño de Videojuegos; Programación de Videojuegos II.
Aplicar metodologías ágiles, herramientas colaborativas y criterios de organización del trabajo en proyectos de producción digital.	Aplicar metodologías ágiles, herramientas colaborativas y criterios de organización del trabajo en equipos de desarrollo.	Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles; Taller de Desarrollo de Videojuegos I, II y III; Portafolio, Pitch y Comunicación Profesional.

Participar en equipos interdisciplinarios y colaborar en documentación técnica, funcional y de diseño.	Desempeñarse en equipos interdisciplinarios, documentar procesos y comunicar decisiones de diseño.	Diseño de Videojuegos; Narrativa y Guión Interactivo; Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles; Taller de Desarrollo de Videojuegos III; Portafolio, Pitch y Comunicación Profesional.
Participar en la presentación, comunicación, evaluación económica y difusión de proyectos, incluyendo portafolio y materiales de pitching.	Participar en la presentación, evaluación, comunicación y difusión de proyectos profesionales de videojuegos.	Portafolio, Pitch y Comunicación Profesional; Monetización, Publicación y Negocio; Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles; Taller de Desarrollo de Videojuegos III.
Participar en procesos de evaluación económica, publicación y difusión de videojuegos.	Comprender modelos de negocio, comercialización, publicación y estrategias de lanzamiento de productos interactivos.	Monetización, Publicación y Negocio; Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles; Portafolio, Pitch y Comunicación Profesional.
Colaborar en proyectos de videojuegos con distintas finalidades y públicos.	Participar en desarrollos orientados al entretenimiento, educación, cultura, divulgación, simulación o gamificación.	Introducción al Videojuego; Historia, Cultura y Ciencia del Videojuego; Diseño de Videojuegos; Narrativa y Guión Interactivo; Taller de Desarrollo de Videojuegos III.
Reconocer y aplicar criterios éticos, legales, científicos y de accesibilidad vinculados al desarrollo de productos interactivos.	Considerar aspectos éticos, legales, sociales, de accesibilidad e inclusión en la producción y circulación de videojuegos.	Legislación, Ética y Accesibilidad; Derechos Humanos; Historia, Cultura y Ciencia del Videojuego; Monetización, Publicación y Negocio

13. Consideraciones finales

La Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos se presenta como una propuesta académica pertinente, innovadora y estratégicamente alineada con los desafíos contemporáneos de la formación superior, la economía del conocimiento y el desarrollo tecnológico-cultural. Su diseño recupera experiencias institucionales previas, responde a demandas reales del campo profesional y se proyecta como una alternativa de formación universitaria en el marco de actividades diversas preexistentes y emergentes, que amplía oportunidades para estudiantes de la región y de otras localidades, en virtud de su modalidad virtual sincrónica.

El carácter integral de la propuesta reside en la articulación entre fundamentos teóricos, producción situada, trabajo colaborativo y profesionalización progresiva. La carrera no se limita a la enseñanza fragmentada de herramientas, sino que organiza un recorrido capaz de formar perfiles técnicos con criterio, creatividad, solvencia operativa y capacidad de inserción en equipos de desarrollo o en iniciativas emprendedoras propias.

También se sustenta en el marco de las actividades de extensión de la propia universidad a través de su participación en el foro latinoamericano de índole internacional IEEE GRE Task FOrce, REDINDVJ (actualmente finalizando un largo pero prometedor convenio multilateral de 4 países) y laboratorio de investigaciones IDTI (proyecto EMUDIEL solo por ahora), que permiten al egresado ingresar a un ecosistema de permanente crecimiento local e internacional.

Por todo lo expuesto, se considera que la presente propuesta reúne las condiciones académicas, pedagógicas e institucionales necesarias para su elevación y tratamiento por los órganos de gobierno correspondientes, constituyéndose en una iniciativa consistente con la misión de la Universidad y con las oportunidades de desarrollo que hoy ofrece el campo de los videojuegos y de las experiencias interactivas digitales.

ANEXO II

14. Cuadro orientativo de correlatividades

A fin de garantizar una secuencia pedagógica coherente, se propone el siguiente cuadro orientativo de correlatividades, sujeto a la reglamentación académica específica que oportunamente apruebe la Facultad:

Código	Asignaturas	Régimen	para cursar	para rendir
447101	Introducción al Videojuego	cuatrimestral	-	-
447102	Introducción a la Programación de Videojuegos	cuatrimestral	-	-
447103	Diseño de Videojuegos	cuatrimestral	-	-
447104	Arte Digital 2D y 3D	cuatrimestral	-	-
447105	Taller de Desarrollo de Videojuegos I	cuatrimestral	-	-
447106	Programación de Videojuegos I	cuatrimestral	102	102
447107	Experiencia de Usuario	cuatrimestral	101-103	101-103
447108	Historia, Cultura y Ciencia del Videojuego	cuatrimestral	101	101
447109	Narrativa y Guión Interactivo	cuatrimestral	104	104
447110	Taller de Desarrollo de Videojuegos II	cuatrimestral	105	105
447111	Optativa I	cuatrimestral	102-103-104	102-103-104
447212	Programación de Videojuegos II	cuatrimestral	106	106
447213	Inteligencia Artificial en Juegos	cuatrimestral	106	106

447214	Modelado y Animación 3D	cuatrimestral	108	108
447215	Diseño Sonoro y Música para Videojuegos	cuatrimestral	103-104-109	103-104-109
447216	Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles	cuatrimestral	105-110	105-110
447217	Taller de Desarrollo de Videojuegos III	anual	Tener aprobadas todas las asignaturas del 1° año	Tener aprobadas el resto de las asignaturas del 2° año
447218	Monetización, Publicación y Negocio	cuatrimestral	103-216	103-216
447219	Testing y QA en Videojuegos	cuatrimestral	212	212
447220	Legislación, Ética y Accesibilidad	cuatrimestral	101	101
447221	Portafolio, Pitch y Comunicación Profesional	cuatrimestral	110	110
447222	Optativa II	cuatrimestral	212-214-215	212-214-215
447223	Derechos Humanos	cuatrimestral	-	-

ANEXO III

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENTRE RÍOS, FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos

TÍTULO: Técnico/a Universitario/a en Desarrollo y Producción de Videojuegos

UNIDAD ACADÉMICA: Universidad Autónoma de Entre Ríos, Facultad de Ciencia y Tecnología, sede Concepción del Uruguay

MODALIDAD: Presencial

PLAN DE ESTUDIOS

CÓDIGO	ASIGNATURA	RÉGIMEN	HS. IP	HS. TAE	HS. IP	HS. TAE	HS. TTE	CRE
PRIMER AÑO - PRIMER CUATRIMESTRE								
447101	Introducción al Videojuego	cuatrimestral	4	6	56	84	140	4,7
447102	Introducción a la Programación de Videojuegos	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447103	Diseño de Videojuegos	cuatrimestral	4	7	56	98	154	5,1
447104	Arte Digital 2D y 3D	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447105	Taller de Desarrollo de Videojuegos I	cuatrimestral	5	10	70	140	210	7
SUBTOTAL			**23**	**39**	**322**	**546**	**868**	**29**
PRIMER AÑO - SEGUNDO CUATRIMESTRE								
447106	Programación de Videojuegos I	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447107	Experiencia de Usuarios	cuatrimestral	4	6	56	84	140	4,7
447108	Historia, Cultura y Ciencia del Videojuego	cuatrimestral	3	3	42	42	84	2,8
447109	Narrativa y Guión Interactivo	cuatrimestral	4	4	56	56	112	3,7

447110	Taller de Desarrollo de Videojuegos II	cuatrimestral	5	10	70	140	210	7
447111	Optativa I	cuatrimestral	3	5	42	70	112	3,7
SUBTOTAL			**24**	**36**	**336**	**504**	**840**	**28**
TOTAL PRIMER AÑO							**1708**	**57**
SEGUNDO AÑO - PRIMER CUATRIMESTRE								
447212	Programación de Videojuegos II	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447213	Inteligencia Artificial en Juegos	cuatrimestral	4	7	56	98	154	5,1
447214	Modelado y Animación 3D	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447215	Diseño Sonoro y Música para Videojuegos	cuatrimestral	5	8	70	112	182	6,1
447216	Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles	cuatrimestral	4	4	56	56	112	3,7
447217	Taller de Desarrollo de Videojuegos III	anual	5	10	70	140	210	7
SUBTOTAL			**28**	**45**	**392**	**630**	**1022**	**34**
SEGUNDO AÑO - SEGUNDO CUATRIMESTRE								
447217	Taller Desarrollo de Videojuegos III	anual	5	10	70	140	210	7
447218	Monetización, Publicación y Negocio	cuatrimestral	4	5	56	70	126	4,2
447219	Testing y QA en Videojuegos	cuatrimestral	4	6	56	84	140	4,7
447220	Legislación, Ética y Accesibilidad	cuatrimestral	3	3	42	42	84	2,8

447221	Portafolio, Pitch y Comunicación Profesional	cuatrimestral	4	4	56	56	112	3,7
447222	Optativa II	cuatrimestral	3	5	42	70	112	3,7
447223	Derechos Humanos	cuatrimestral	3	3	42	42	84	2,8
SUBTOTAL			**26**	**36**	**322**	**504**	**868**	**29**
TOTAL SEGUNDO AÑO							**1890**	**63**

Título de Técnico/a Universitaria/o en Desarrollo y Producción de Videojuegos, Interacción Pedagógica, carga horaria total: 1.372 (mil trescientas setenta y dos) horas.

Interacción Pedagógica + Trabajo Autónomo Estudiante, carga horaria total: 3.598 (tres mil quinientos noventa y ocho) horas.

Créditos Totales: 120 (ciento veinte) CRE.

Otros requisitos:

Acreditar el porcentaje de Prácticas Educativas Territoriales establecido por la normativa vigente de UADER. Estas prácticas consisten en experiencias formativas articuladas entre distintas asignaturas a lo largo del recorrido académico de las y los estudiantes. Su cumplimiento no implica un incremento de la carga horaria total prevista en el plan de estudios.

Referencia (CRE): Se entiende por crédito (CRE) la unidad de medida del tiempo total de trabajo académico estimado que las y los estudiantes dedican al logro de los resultados de aprendizaje. A los efectos del presente plan, se establece la equivalencia de *1 crédito = 30 horas reloj.*

Observación: Para la conversión de la carga horaria total y de la correspondiente a cada año en créditos, se utilizarán únicamente números enteros.

ALCANCES DEL TÍTULO:

TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN DESARROLLO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS QUE EXPIDE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENTRE RÍOS, FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA. SEDE CONCEPCIÓN DEL URUGUAY

Los alcances establecidos por la institución para el título de Técnico/a Universitario/a en Desarrollo y Producción de Videojuegos reflejan las habilidades y capacidades adquiridas durante la formación académica y preparan al profesional para participar en el desarrollo y mantenimiento de sistemas de información en diferentes organizaciones, e incluyen:

- Participar en el diseño, desarrollo y producción de videojuegos 2D y 3D para distintas plataformas, bajo supervisión o en equipos interdisciplinarios.
- Implementar mecánicas, reglas, interfaces, sistemas de interacción y funcionalidades básicas y medias mediante lenguajes, motores y herramientas de desarrollo pertinentes.
- Colaborar en la elaboración de documentos de diseño, guiones interactivos, estructuras de niveles, prototipos y vertical slices.
- Producir y adaptar assets visuales, sonoros y de interfaz para su integración en proyectos de videojuegos.
- Intervenir en tareas de testeo, control de calidad, reporte de errores, mejora de usabilidad y validación de experiencias de juego.
- Aplicar metodologías ágiles, herramientas colaborativas y criterios de organización del trabajo en proyectos de producción digital.
- Participar en la presentación, comunicación, evaluación, balance económico y difusión de proyectos, incluyendo la construcción de portafolio y materiales de pitching.
- Colaborar en el desarrollo de videojuegos con finalidades de entretenimiento, educativas, culturales, de divulgación, simulación o gamificación.
- Reconocer y considerar aspectos éticos, científicos, legales y de accesibilidad vinculados al desarrollo y circulación de productos interactivos.