

Diseño de Juegos Digitales

SEMESTRE I	SEMESTRE II	SEMESTRE III	SEMESTRE IV	SEMESTRE V	SEMESTRE VI	SEMESTRE VII	SEMESTRE VIII
Taller de Lenguaje Lúdico	Taller de Prototipos de Juegos	Taller de Producción Autoral	Taller de Narrativas Locales	Taller de Producción Profesional	Taller de Proyecto Interdisciplinar	Taller de XR y Producción Experimental	Proyecto de Título
Arte Conceptual y Desarrollo Visual	Diseño de Personajes y Principios de la Animación	Modelado y Desarrollo 3D	Animación 3D y Captura de Performance	Integración 3D	Herramientas Integradas 3D y Flujo de Trabajo	Taller de Verano	Práctica Profesional
Diseño de Juegos	Historia de los Medios de Interacción	Storytelling	Juegos, Sociedad y Cultura			Metodología	
Programación I	Programación II			Bloque de Conocimientos I	Bloque de Conocimientos II	Bloque de Conocimientos IV	
		Liderazgo y Trabajo en Equipo		Creatividad y Emprendimiento	Bloque de Conocimientos III	Bloque de Conocimientos V	
Seminario Cultura	Seminario Cultura II	Cultura Contemporánea	Mercado y Entorno				
Habilidades Comunicativas	Pensamiento Crítico	Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV		
Ámbito I Proyectos de Cultura Interdisciplinar		Ámbito II Proyectos de Aplicativos Lúdicos		Ámbito III Educación General e Inglés		Ámbito IV Integradores	

LICENCIATURA Y TÍTULO PROFESIONAL EN DISEÑO EN JUEGOS DIGITALES

Diseño de Juegos Digitales

¿POR QUÉ ESTUDIAR ESTA CARRERA EN LA UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO?

Estudiar Diseño de Juegos Digitales en el Campus Creativo UNAB, te permite acceder a una experiencia universitaria interdisciplinaria, en donde un campus preparado para tu desarrollo académico se combina con un entorno urbano estimulante y un alumnado altamente motivado en desarrollarse técnica y creativamente.

La carrera se sustenta en Tres pilares técnicos y creativos:

1.- Programación y mecánicas de juego Crear mecánicas de juego originales e innovadoras de manera responsable, a través de procesos significativos de diseño de juego para el desarrollo de propuestas lúdicas rejugables -Formación enfocada en la creación de conceptos originales y mecánicas innovadoras. -Inspiración en realidades locales y latinoamericanas. -Uso de tecnologías análogas y digitales para el diseño de soluciones.

2.- Estética 2D y 3D Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.

-Formación en: Concept art, Animación 2D y 3D, Modelado 3D, shaders, captura de movimiento y virtual production -Optimización para distintas plataformas. -Enfoque en calidad estética con estándares de la industria global.

3.- Prototipado e iteración Desarrollar propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos visualmente atractivos y lúdicamente persuasivos, coherentes con los requerimientos del proyecto.

-Desarrollo de prototipos funcionales para validar ideas y presentaciones, análisis de juego, retroalimentación real, ajustes de mecánicas y desarrollo de demos.

Nuestros estudiantes estarán capacitados para entregar productos listos para el mercado o emprendimientos propios. Campus Creativo estimula y fomenta la formación de profesionales autónomos, analíticos y flexibles, conformando equipos de trabajo interdisciplinarios.

La carrera potencia el pensamiento crítico, la investigación (cualitativa y cuantitativa), la comunicación efectiva y el manejo del inglés, fortaleciendo así las habilidades transversales clave para el mundo profesional.

Internacionalización que te conecta con el mundo

Vive una experiencia formativa con mirada global. Durante tu carrera podrás participar en workshops internacionales, clases magistrales y actividades con invitados extranjeros que están marcando pauta en sus áreas, permitiéndote tener acceso a redes internacionales, inspiración directa desde

referentes globales y una formación que va más allá de las fronteras.

Malla conectada con la realidad profesional y el pensamiento crítico

Nuestra malla combina asignaturas obligatorias con optativas diseñadas para conectar con el mundo laboral actual y los desafíos del futuro. Además, te invita a reflexionar, investigar y pensar críticamente, entregándote herramientas que te harán destacar como profesional con mirada propia.

Vinculación real con instituciones y empresas

Desde el primer año estarás en contacto con el mundo profesional. La carrera cuenta con convenios activos, proyectos colaborativos y oportunidades de prácticas con empresas, instituciones y organizaciones reales. No solo aprendes en la sala de clases: también lo haces resolviendo desafíos concretos del entorno laboral.

Docentes que enseñan desde la experiencia

Nuestro cuerpo docente está compuesto por profesionales activos, conectados con sus áreas y con una fuerte vinculación con el medio. Eso significa que lo que aprendes viene directamente de quienes están creando, gestionando, liderando e innovando en sus campos. Clases con contenido actualizado, aplicado y lleno de ejemplos reales.



GRADO ACADÉMICO
LICENCIADO(A) EN DISEÑO
(8 SEMESTRES)

TÍTULO PROFESIONAL
DISEÑADOR(A) DE
JUEGOS DIGITALES
(8 SEMESTRES)

DURACIÓN
4 AÑOS

RÉGIMEN
DIURNO

SEDES
SANTIAGO
CONCEPCIÓN

Descripción de Asignaturas

Ámbito I
Proyectos de Cultura
Interdisciplinar

Ámbito II
Proyectos de Aplicativos Lúdicos

Ámbito III
Educación General e Inglés

Ámbito IV
Integradores

PRIMER AÑO	SEMESTRE I	ASIGNATURA	RESEÑA
		Taller de Lenguaje Lúdico	Comunicación no verbal de ideas y conceptos ludonarrativos. Introducción a sistemas lúdicos de expresión, juegos libres y procesos iterativos de diseño.
		Arte Conceptual y Desarrollo Visual	Como expresar conceptos e ideas al mundo visual. Color, forma, dibujo e ilustración básica para expresar ideas complejas de manera visual, que facilitaran a futuro la comunicación y construcción de proyectos de juegos de video.
		Diseño de Juegos	Teoría del diseño de sistemas lúdicos. Desde análisis de juegos existentes, referencias culturales y creación de mecánicas, hasta su aplicación en juegos actuales.
	SEMESTRE II	Programación I	Introducción a los lenguajes de programación y motores de juego necesarios para desarrollar videojuegos. Conceptos básicos para traducir los conceptos de mecánicas de juego a sistemas funcionales a nivel de programación.
		Seminario Cultura	En este curso los y las estudiantes identificarán en una primera aproximación las múltiples y heterogéneas dimensiones de la cultura disciplinar e interdisciplinar. Serán capaces de relacionar en un nivel inicial según distintos contextos los enfoques críticos y campos conceptuales en las diversas disciplinas.
		Habilidades Comunicativas	En esta asignatura las/los estudiantes podrán desarrollar el pensamiento crítico utilizando un método basado en criterios, hechos y evidencias, a través de la argumentación y el uso adecuado al ámbito académico y profesional, del lenguaje oral y escrito.
	SEMESTRE II	Taller de Prototipos de Juegos	Producción de juegos de mesa como método de prototipado de sistemas . Desarrollo de prototipos funcionales que se ponen a prueba para mejorar de manera iterativa el diseño de juego.
		Diseño de Personajes y Principios de la Animación	Diseño de personajes para ser utilizados en engines de videojuegos. Arquetipos de personajes, modelado corporal, rigging, integración a motor de juego.
		Historia de los Medios de Interacción	Interfaces humano-maquina, uso histórico de los computadores en sistemas de diseño e interacción lúdica y artística. Historia de los videojuegos.
		Programación II	Desarrollo aplicado de lenguajes de programación. Creación de sistemas y mecánicas de juego de mediana complejidad, dando énfasis a aplicación en prototipos jugables.
		Seminario Cultura II	En esta asignatura los y las estudiantes identificarán las dimensiones relevantes para el debate de la cultura disciplinar e interdisciplinar. Serán capaces de relacionar en un nivel intermedio según distintos contextos los enfoques críticos y campos conceptuales en las diversas disciplinas.
		Pensamiento Crítico	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de reconocer las bases conceptuales del pensamiento crítico, los tipos de argumentación y modelos de reflexión crítica.

Descripción de Asignaturas

Ámbito I
Proyectos de Cultura Interdisciplinar

Ámbito II
Proyectos de Aplicativos Lúdicos

Ámbito III
Educación General e Inglés

Ámbito IV
Integradores

SEGUNDO AÑO	SEMESTRE III	ASIGNATURA	RESEÑA
		Taller de Producción Autoral	Producción de piezas originales y autorales. Desarrollo de videojuegos de baja complejidad inspirados en experiencias propias del alumno y su entorno.
		Modelado y Desarrollo 3D	Introducción a herramientas de diseño, modelado y render en 3D, así como su integración y optimización para motores de juegos específicos.
		Storytelling	Narración lineal y no lineal, construcción de escenarios dramáticos interactivos. Diseño de personajes narrativos relevantes, dispositivos de interacción narrativa.
	SEMESTRE IV	Liderazgo y Trabajo en Equipo	En esta asignatura los y las estudiantes desarrollarán habilidades orientadas a ejercer la capacidad de liderazgo y espíritu de equipo. Serán capaces de generar cambios en la manera de enfrentar la realidad, las oportunidades que se presentan y los conflictos que deben ser resueltos, agudizando el juicio crítico con que se valora la propia conducta y la de los demás.
		Cultura Contemporánea	En esta asignatura los y las estudiantes construirán una primera aproximación a las múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de la cultura contemporánea. Serán capaces de aproximarse a la comprensión de los principales enfoques, marcos y campos conceptuales culturales/históricos/ sociales, materiales e inmateriales, que emergen del campo crítico
		Inglés I	En esta asignatura el/la estudiante será capaz de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y futuro, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.
		Taller de Narrativas Locales	Producción de videojuegos de carácter narrativo. Desarrollo desde lo local y latinoamericano, descubrir que historias y mecánicas deben aplicarse para contar relatos coherentes y atractivos.
		Animación 3D y Captura de Performance	Herramientas de animación avanzada y captura de movimiento, apuntando a la producción de animación in-game, así como cinemáticas para desarrollo de juegos como piezas audiovisuales.
		Juegos, Sociedad y Cultura	El videojuego como objeto cultural, interacción del videojuego hacia la sociedad y desde la sociedad. Rol del videojuego a través de la historia como elemento de cohesión social.
		Mercado y Entorno	En esta asignatura los y las estudiantes comprenderán la relación de los factores ambientales externos e internos que influyen e impactan en la relación de intercambio con el mercado.
		Inglés II	En esta asignatura el/la estudiante será capaz de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y pasado, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.

Descripción de Asignaturas

Ámbito I
Proyectos de Cultura Interdisciplinar

Ámbito II
Proyectos de Aplicativos Lúdicos

Ámbito III
Educación General e Inglés

Ámbito IV
Integradores

TERCER AÑO	SEMESTRE V	ASIGNATURA	RESEÑA
		Taller de Producción Profesional	Creación de empresa, desarrollo de una propuesta, prototipo y documentación de un proyecto profesional comercial. Simular el proceso de producción profesional. Se enseñan buenas prácticas de producción y se motiva a al alumnado a la postulación de fondos públicos y privados al término del proceso.
		Integración 3D	Utilización de herramientas avanzadas de motores de juegos, tales como postproceso, optimización incluyendo técnicas avanzadas de diseño de nivel. Preparación de proyectos para múltiples plataformas de entrega.
		Bloque de Conocimientos I	En esta asignatura los y las estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación con los ejes temáticos de la asignatura.
	SEMESTRE VI		
		Creatividad y Emprendimiento	En esta asignatura las/los estudiantes serán capaces de desarrollar prácticas socialmente responsables en el diseño de modelos efectivos de negocios que les permitirán estimar la viabilidad, visibilidad, y sostenibilidad de productos y servicios en el espacio mercantil.
		Inglés III	En esta asignatura el/la estudiante será capaz de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y pasado, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.
		Taller de Proyecto Interdisciplinar	En esta asignatura los y las estudiantes elaborarán un proyecto a partir de temas relevantes orientado a la creación de valor compartido entre disciplinas y la comunidad. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación con los ejes temáticos de la asignatura.
		Herramientas Integradas 3D y Flujo de Trabajo	Utilización de técnicas y herramientas del desarrollo de videojuegos, para la producción de piezas audiovisuales, aprovechando infraestructura, software y sistemas desarrollados para la producción de juegos de video.
		Bloque de Conocimientos II	En esta asignatura los y las estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación con los ejes temáticos de la asignatura.
		Bloque de Conocimientos III	En esta asignatura los y las estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación con los ejes temáticos de la asignatura.
		Inglés IV	En esta asignatura el/la estudiante será capaz de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y pasado, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.

Descripción de Asignaturas

Ámbito I
Proyectos de Cultura
Interdisciplinar

Ámbito II
Proyectos de Aplicativos Lúdicos

Ámbito III
Educación General e Inglés

Ámbito IV
Integradores

CUARTO AÑO

ASIGNATURA	RESEÑA
Taller de XR y Producción Experimental	Taller de producción y exploración de proyectos lúdicos de Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Realidad Extendida.
Taller de Verano	En esta asignatura los y las estudiantes elaborarán un proyecto que organiza las distintas áreas disciplinares en función de un núcleo transversal para la generación de respuestas integrales a fenómenos complejos en contextos específicos.
Metodología	Producción de anteproyecto de investigación y Game Design Document para ser ejecutado durante el proceso final de título de la carrera.
Bloque de Conocimientos IV	En esta asignatura los y las estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación con los ejes temáticos de la asignatura.
Bloque de Conocimientos V	En esta asignatura los y las estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación con los ejes temáticos de la asignatura.

SEMESTRE VII	
Proyecto de Título	Producción y desarrollo individual o grupal, de un juego de video original e innovador. En este proyecto de título el/la estudiante posee plena libertad autoral de producción de un proyecto de desarrollo completo, acompañado bitácora de investigación y presentación. Se espera que el nivel del desarrollo de prototipo, coincida con los requerimientos de presentación de financiamiento de un fondo público o publisher.
Práctica Profesional	Mediante la práctica profesional los y las estudiantes de diseño de juegos digitales ponen en práctica y aplican con criterios profesionales los conocimientos y aprendizajes adquiridos, para analizar, crear, ejecutar o desarrollar una labor específica encomendada al interior de empresas de desarrollo de videojuegos, agencias de diseño o publicidad, corporaciones o en cualquier otro agente ligado a la producción de juegos de video. los y las estudiantes serán capaces de diagnosticar los elementos claves relacionados con proyectos específicos de desarrollo de juegos análogos o digitales.