

| 01 SEMESTRE | 02 SEMESTRE | 03 SEMESTRE | 04 SEMESTRE | 05 SEMESTRE | 06 SEMESTRE | 07 SEMESTRE | 08 SEMESTRE | 09 SEMESTRE |
|----------------------------------|--|---------------------------|--------------------------|--|---|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------|
| INTRODUCCIÓN AL DISEÑO | TEORÍA DEL DISEÑO | TENDENCIAS Y VANGUARDIAS | PENSAMIENTO SISTÉMICO | NARRATIVA Y MECÁNICAS DE VIDEOJUEGOS I | NARRATIVA Y MECÁNICAS DE VIDEOJUEGOS II | DISEÑO UX Y UI PARA VIDEOJUEGOS I | DISEÑO UX Y UI PARA VIDEOJUEGOS II | |
| IMAGEN VECTORIAL | IMAGEN BITMAP | DIAGRAMACIÓN | PROGRAMACIÓN CREATIVA | PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS I | PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS II | PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS III | PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS IV | |
| COMPOSICIÓN | FOTOGRAFÍA | EDICIÓN DE VIDEO | MOTION GRAPHICS | CREACIÓN DE ASSETS I | CREACIÓN DE ASSETS II | CREACIÓN DE ASSETS III | CREACIÓN DE ASSETS IV | PRÁCTICA II |
| DIBUJO Y EXPRESIÓN | COLOR | TIPOGRAFÍA | BRANDING | DESARROLLO VISUAL Y SHADERS I | DESARROLLO VISUAL Y SHADERS II | DESARROLLO VISUAL Y SHADERS III | DESARROLLO VISUAL Y SHADERS IV | PROYECTO FINAL VIDEOJUEGOS |
| INNOVACIÓN Y MEDIOS | EMPRENDIMIENTO Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS | MODELOS DE NEGOCIOS | PRODUCCIÓN Y MERCADO | PRÁCTICA I | SERIOUS GAMES | MODELOS DE NEGOCIO Y VIDEOJUEGOS | MARKETING PARA VIDEOJUEGOS | |
| TALLER DE INTEGRACIÓN I | TALLER DE INTEGRACIÓN II | TALLER DE INTEGRACIÓN III | TALLER DE INTEGRACIÓN IV | TALLER DE VIDEOJUEGOS I | TALLER DE VIDEOJUEGOS II | TALLER DE VIDEOJUEGOS III | TALLER DE VIDEOJUEGOS IV | |
| HABILIDADES DE FORMACIÓN INICIAL | ELECTIVO DE FORMACIÓN INTEGRAL I | | | | ELECTIVO DE FORMACIÓN INTEGRAL II | METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN | | |
| | | ENGLISH I | ENGLISH II | ENGLISH III | | | | |

BACHILLERATO EN LENGUAJE DIGITAL Y COMUNICACIÓN VISUAL

LICENCIATURA EN DISEÑO

TÍTULO PROFESIONAL DISEÑADOR(A) DE VIDEOJUEGOS

POSIBILIDAD DE MAGÍSTER DE CONTINUIDAD

NOTA: ESTA MALLA CURRICULAR PUEDE ESTAR SUJETA A MODIFICACIONES. SU CONTENIDO ES REFERENCIAL

- CURSOS CARRERA
- FORMACIÓN INTEGRAL
- CERTIFICACIÓN UGM EN TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DIGITAL
- CERTIFICACIÓN UGM INNOVACIÓN Y METODOLOGÍAS INMERSIVAS
- CERTIFICACIÓN UGM EN LENGUAJE Y NARRATIVA VISUAL

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

GRADO ACADÉMICO
• LICENCIADO(A) EN DISEÑO

TÍTULO PROFESIONAL
DISEÑADOR(A) DE VIDEOJUEGOS

DURACIÓN
9 SEMESTRES

DIRECTORA DE CARRERA
KATRIN KLAPP OLIGER

MODALIDAD
PRESENCIAL

ADMISIÓN 2023



UNIVERSIDAD Gabriela Mistral
Escribe tu futuro

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral
Escribe tu futuro

ADMISIÓN 2023

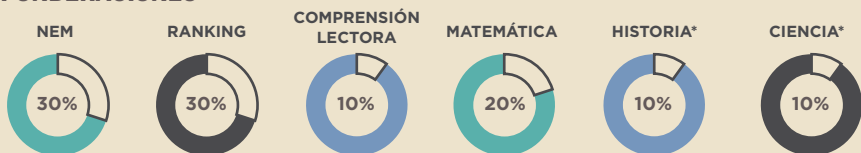
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

El Diseñador(a) de Videojuegos egresado de la Universidad Gabriela Mistral es un profesional que ha desarrollado competencias que le permiten llevar a cabo proyectos de alta complejidad desde su inicio en la preproducción proponiendo sistemas lúdicos a través del diseño interactivo, la evaluación de prototipos y la experiencia de usuario; en producción donde será capaz de diseñar y producir todos los elementos necesarios para su realización: desde la programación de mecánicas y sistemas hasta los modelos 3D y 2D e integrando estos elementos en un conjunto coherente y funcional; levantar campañas de marketing y diseñar estrategias de distribución. Podrá vincularse tanto a la industria del entretenimiento como a la de la informática y la tecnología, y áreas afines como agencias de publicidad, medicina, arquitectura y el desarrollo de aplicaciones interactivas para la educación.

PERFIL DE EGRESO

El Diseñador(a) egresado de la Universidad Gabriela Mistral es un profesional que ha desarrollado habilidades para desempeñarse en el ámbito del diseño, aportando soluciones integradas en áreas de la comunicación visual y gráfica en movimiento. Sus sólidos conocimientos le permiten seleccionar los elementos más adecuados para ser integrados en propuestas innovadoras, permitiéndole elaborar y gestionar proyectos de diseño demandados por la industria con el propósito de dar solución a problemáticas del diseño asociadas a la comunicación de usuarios y sus contextos sociales, económicos, artísticos, educacionales o de salud.

PONDERACIONES



*Se considera la prueba de mayor puntaje.

REQUISITOS DE INGRESO: 458

CAMPO LABORAL

Los principales campos laborales del Diseñador(a) de Videojuegos son:

- Industria nacional e internacional del videojuego.
- Desarrollo de Serious Game.
- Aplicaciones Móviles.
- Productoras Audiovisuales (Animación, modelado, gráfica en movimiento).
- Asesorías de Bussines Gamification y Game-Based Learning.
- Simuladores para la industria (Salud, minería, transporte, procesos industriales).
- Empresas de marketing digital.
- Agencias de publicidad.
- Productoras de Animación (2D y 3D).
- Desarrollo e informática.
- Departamentos de Comunicaciones (en empresas o instituciones).

UNIVERSIDAD GABRIELA MISTRAL
AV. ANDRÉS BELLO 1337, PROVIDENCIA
SANTIAGO DE CHILE
TELÉFONO: (56 2) 2414 4170
EMAIL: ADMISION@UGM.CL

UGM.CL

UNIVERSIDAD ACREDITADA



- Gestión Institucional
- Docencia de Pregrado

Nivel Básico / 3 años
Hasta diciembre 2024