

**NUEVA  
CARRERA 100%**

**VIRTUAL**



# DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

**TÍTULO:** Profesional Técnico en Diseño y Desarrollo de Videojuegos  
**GRADO:** Bachiller Técnico en Diseño y Desarrollo de Videojuegos



DURACIÓN:  
2 AÑOS



TECNOLOGÍA  
COMO NÚCLEO



CALIDAD ACADÉMICA  
DE PRIMER NIVEL

## ¿POR QUÉ ESTUDIAR DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS?



Definirás el proceso creativo del diseño y programación de videojuegos desde su aspecto lógico, funcional y estético.



Tendrás posibilidades para desarrollarte profesionalmente en estudios de animación y videojuegos, empresas de desarrollo de juegos y agencias digitales.



Crearás experiencias interactivas entre personajes y entornos virtuales, fusionando creatividad, arte y tecnología.

## ¿POR QUÉ EN CIBERTEC?



Más de 40 años de prestigio y calidad académica.



Docentes especialistas en sus rubros y certificados en enseñanza virtual.



Programas y herramientas especializadas como ZBrush, Maya, Blender y Unity.



Obtén 3 certificaciones modulares y 6 de empleabilidad para potenciar tu perfil profesional.



Clases Espejo con la Universidad Feevale de Brasil.



## MALLA CURRICULAR\*

6 CICLOS  
2 AÑOS

# 01

Fundamentos  
de Diseño y  
Programación  
de  
Videojuegos\*\*

LÍNEA DE ESPECIALIZACIÓN

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

### COMPETENCIAS PARA LA EMPLEABILIDAD

- Dibujo, Composición y Color I
- Introducción al Diseño y Desarrollo de Videojuegos
- Fundamentos de Programación para Videojuegos
- Geometría y Gráfica para Videojuegos
- Historia y Análisis de Videojuegos

- Desarrollo Habilidades Profesionales I

# 02

Diseño de  
Personajes y  
Animación para  
Videojuegos\*\*

LÍNEA DE ESPECIALIZACIÓN

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

### COMPETENCIAS PARA LA EMPLEABILIDAD

### EXPERIENCIAS FORMATIVAS

- Dibujo, Composición y Color II
- Animación para Videojuegos I
- Diseño de Personajes para Videojuegos
- Programación en Motores de Videojuegos I
- Semiótica de la Imagen y Movimiento

- Desarrollo Habilidades Profesionales II

- Experiencia Formativa en Situación Real de Trabajo I



FINALIZANDO EL CICLO 1 Y 2 OBTENDRÁS  
LA CERTIFICACIÓN MODULAR DE:

**CONCEPTUALIZACIÓN Y  
PREPRODUCCIÓN DE  
VIDEOJUEGOS**

\*Mallas sujetas a cambios y reestructuraciones

\*\*Certificaciones de Empleabilidad: Al finalizar cada ciclo, accederás a una certificación sin costo adicional, siempre que cumplas con los requisitos académicos establecidos.

## MALLA CURRICULAR\*

6 CICLOS  
2 AÑOS

# 03

Narrativa,  
Modelado y  
Desarrollo  
Visual para  
Videojuegos\*\*

LÍNEA DE ESPECIALIZACIÓN

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Animación para Videojuegos II
- Modelado para Videojuegos I
- Fotografía y Realización Audiovisual
- Programación en Motores de Videojuegos II
- Narrativa Interactiva y Guion

### COMPETENCIAS PARA LA EMPLEABILIDAD

- Desarrollo Habilidades Profesionales III

### EXPERIENCIAS FORMATIVAS

- Experiencia Formativa en Situación  
Real de Trabajo II

# 04

Diseño de  
Experiencia y  
Producción 2D  
de  
Videojuegos\*\*

LÍNEA DE ESPECIALIZACIÓN

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Animación para Videojuegos III
- Modelado para Videojuegos II
- Programación Avanzada de Videojuegos
- Prototipado y UX para Videojuegos
- Monetización y Marketing de Videojuegos

### COMPETENCIAS PARA LA EMPLEABILIDAD

- Desarrollo Habilidades Profesionales IV

### EXPERIENCIAS FORMATIVAS

- Experiencia Formativa en Situación  
Real de Trabajo III



FINALIZANDO EL CICLO 3 Y 4 OBTENDRÁS  
LA CERTIFICACIÓN MODULAR DE:

**DISEÑO TÉCNICO Y PROTOTIPADO  
DE VIDEOJUEGOS INTERACTIVOS**

\*Mallas sujetas a cambios y reestructuraciones

\*\*Certificaciones de Empleabilidad: Al finalizar cada ciclo, accederás a una certificación sin costo adicional,  
siempre que cumplas con los requisitos académicos establecidos.

## MALLA CURRICULAR\*

6 CICLOS  
2 AÑOS

# 05

Producción  
Multiplataforma  
y Desarrollo 3D  
para  
Videojuegos\*\*

LÍNEA DE ESPECIALIZACIÓN

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Animación para Videojuegos IV
- Proyecto Final de Videojuegos I
- Desarrollo Multiplataforma y Multiplayer
- Sonido y Post Producción
- Producción y Gestión de Proyectos de Videojuegos

### COMPETENCIAS PARA LA EMPLEABILIDAD

- Innovación y Emprendimiento

### EXPERIENCIAS FORMATIVAS

- Experiencia Formativa en Situación Real de Trabajo IV

# 06

Especialización  
y Post  
Producción de  
Videojuegos\*\*

LÍNEA DE ESPECIALIZACIÓN

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Taller Integral de Arte Digital
- Proyecto Final de Videojuegos II
- Desarrollo de Herramientas para Videojuegos
- Portafolio Creativo
- Aspectos Legales y Propiedad Intelectual

### COMPETENCIAS PARA LA EMPLEABILIDAD

- Plan de Negocios

### EXPERIENCIAS FORMATIVAS

- Experiencia Formativa en Situación Real de Trabajo V



FINALIZANDO EL CICLO 5 Y 6 OBTENDRÁS  
LA CERTIFICACIÓN MODULAR DE:

**PRODUCCIÓN Y DESARROLLO  
MULTIPLATAFORMA DE  
VIDEOJUEGOS**

\*Mallas sujetas a cambios y reestructuraciones

\*\*Certificaciones de Empleabilidad: Al finalizar cada ciclo, accederás a una certificación sin costo adicional, siempre que cumplas con los requisitos académicos establecidos.