

Malla Curricular*

🕒 6 ciclos**

Certificación Modular		Fundamentos del Diseño de Videojuegos		Modelo y Animación para Videojuegos		Diseño y Gestión de Videojuegos Multiplataforma	
E S P E C I A L I Z A C I Ó N	ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	/ Primer ciclo	/ Segundo ciclo	/ Tercer ciclo	/ Cuarto ciclo	/ Quinto ciclo	/ Sexto ciclo
		* Taller de Diseño de Videojuegos I (Géneros y proceso creativo de videojuegos)	* Taller de Diseño de Videojuegos II (Concepto, fundamentos y lógica del videojuego / GDC) * Diseño de Personajes para Videojuegos (Creación de assets y sprites para videojuegos 2D).	* Taller de Diseño de Videojuegos III (Diseño de interface, niveles del juego interactivo UX / UI) * Diseño de Escenarios para Videojuegos (Construcción de mundos, escenarios y niveles e interacción con personajes).	* Taller de Diseño de Videojuegos IV (Videojuego en 2D, 3D, UX/UI, Unity / Photoshop). * Grabación y edición de Sonidos para Videojuegos (Banda sonora y locuciones para videojuegos / Pro Tools, Avid).	* Taller de Diseño de Videojuegos V (Videojuego multiplataforma en 3D / UX / UI). * Gestión de Industrias del Entretenimiento (Gestión de startups para las industrias culturales y de entretenimiento).	* Taller Integral y Gestión del Diseño (Proyecto Emprendedor de Diseño). * Portafolio Creativo (Marca Personal en medios impresos, digitales y redes sociales / Suite CC Adobe).
		* Gráfica para Videojuegos (GDC y Assets para videojuegos). * Geometría Aplicada al Diseño de Videojuegos (Modelos matemáticos asociados al diseño de videojuegos).	* Animación y Escultura I (Concepto, características y representación 3D de personajes).	* Animación y Escultura II (Concepto, características y representación 3D de personajes dentro de una escenografía). * Modelado 3D para videojuegos I (Diseño y modelado 3D para videojuegos).	* Animación de juegos en 2D I (Arte conceptual para juegos, Animaciones en 2D para videojuegos /UX/ UI). * Modelado 3D para videojuegos II (Diseño y modelado 3D para videojuegos). * Fotografía Digital (Lenguaje y Planos Fotográficos).	* Animación de juegos en 2D II (Cinemática animada en 2D). * Animación de personajes 3D (Modelado y animación de objetos, personajes y escenarios en 3D para videojuegos). * Realización Audiovisual (Lenguaje Audiovisual para proyectos de videojuegos).	* Diseño de Videojuegos Multiplataforma (Diseño de videojuegos en 3D para varias plataformas). * Post Producción Digital y Efectos Especiales (Edición de Audio y Video / Premiere / Pro Tools / Audition).
	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	* Dibujo, composición y Color I (Fundamentos visuales, Técnicas básicas de dibujo y storyboards). * Historia y Análisis de Videojuegos (Evolución y análisis de los videojuegos).	* Dibujo, composición y Color II (Ley de la Gestalt, Teoría del color, Volumen y figura humana). * Semiótica de la Imagen y Movimiento (Estudio y análisis del significado de mensajes audiovisuales).	* Dibujo, composición y Color III (Ley de la Gestalt, Ilustración de personajes y escenarios).			* Aspectos Legales y Propiedad Intelectual (Propiedad Intelectual registros y patentes).
EMPLEABILIDAD	Profesionalismo, emprendimiento y responsabilidad social	* Desarrollo de habilidades profesionales I	* Desarrollo de habilidades profesionales II	* Desarrollo de habilidades profesionales III	* Desarrollo de habilidades profesionales IV	* Innovación y emprendimiento	* Plan de Negocios
	Experiencias formativas		* EFSRT I	* EFSRT II	* EFSRT III	* EFSRT IV	* EFSRT V

*Mallas sujetas a cambios y reestructuraciones. **El estudiante puede elegir llevar su carrera en 2 periodos por año o en 3 periodos por año.