

# Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos

## Gratuito, virtual y federal.



Formar  
Cultura



Ministerio de Cultura  
Argentina

## PRESENTACIÓN

El Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos es una oferta académica de pregrado, orientada a personas mayores de 16 años interesadas en la creación y producción de Videojuegos. La propuesta supone una aproximación generalista, de carácter introductorio, que aporta las herramientas para conocer las mecánicas del juego y de la industria desde una perspectiva artístico-técnica. El presente Diplomado está organizado conjuntamente por la Dirección Nacional de Formación Cultural de la Secretaría de Gestión Cultural del Ministerio de Cultura de la Nación y la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo.

## OBJETIVOS

### *Objetivo General*

Generar propuesta formativa de extensión universitaria denominada: Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos, con sus dos Orientaciones: Arte Aplicado o Audio Dinámico, organizado en módulos que abordan distintas disciplinas que intervienen en la producción de videojuegos.

### *Objetivos Específicos*

1. Capacitar con esta propuesta formativa de alcance federal a personas a partir de los 16 años.
2. Ofrecer respuestas pertinentes a la formación en el área de perfiles artísticos-técnicos específicos, en el marco de la educación pública.

A través de la articulación con el Ministerio de Cultura de la Nación y la sinergia con diferentes actores de la industria provincial y nacional:

- Sistematizar la formación de perfiles diversos en el área de la cultura y potenciar su inserción laboral en la industria nacional e internacional;
- Contribuir a la conformación de una perspectiva local/nacional de los métodos de realización de videojuegos;

- Contribuir a la conformación de una perspectiva federal y nacional de la producción y recreación del conocimiento relativo a nuestra industria cultural;
- Promover la democratización del conocimiento en un marco de ampliación de derechos e inclusión socio digital.

## DESTINATARIOS/AS

### *Alcance Federal*

Personas interesadas en la temática de la comunidad en general.

## REQUISITOS DE ADMISIÓN

- Tener 16 años o más, cumplidos al momento de la inscripción. Debe presentar DNI.
- No es requisito poseer estudios de Nivel Secundario.
- Poseer una alfabetización digital mínima, acceso a una computadora y/o dispositivo que soporte los requisitos técnicos estipulados en cada módulo y acceso a internet.

## CUPOS

*Cupo máximo:* 500 participantes, de los cuales:

- 250 para participantes que cursan la Orientación Arte Aplicado;
- 250 para participantes que cursan la Orientación Audio Dinámico.

Se propiciará una distribución equitativa de los cupos entre las diversas regiones del país (Cuyo, Centro, NEA, NOA, Patagonia y BA).

Para la adjudicación de vacantes se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Antecedentes y vinculación previa con el sector Videojuegos.
- Diversidad y paridad de género, y de identidad cultural.
- Equidad en la representación territorial a nivel federal y regional.
- Inclusión de postulantes sin formación universitaria previa.
- Potencial de replicación y circulación de los conocimientos.

## CARGA HORARIA

La carga horaria total del Diplomado será de 170 horas reloj, distribuidas de la siguiente forma:

- Formación General (común a todo el Diplomado): 66 horas, distribuidas en 3 módulos de 22 hs.
- Formación Orientada (para cada Orientación): 66 horas, distribuidas en 3 módulos de 22 hs.
- Jams y Actividades especiales: 38 horas, entre conversatorios de Apertura y Cierre, y dos Arte Game Jam´s, con una distribución de 10 y 22 horas cada una.

## DURACIÓN Y CRONOGRAMA

El Diplomado tiene una duración de 3 bimestres: comienza el 3 de junio y concluye a fines de noviembre de 2022.

El formato de cursada está estructurado en 3 bimestres y en 6 módulos de cursada, a razón de 2 módulos por cada bimestre. Cada uno de los 6 módulos está organizado en 6 unidades temáticas, que se desarrollan a lo largo de 6 semanas. Cada semana está organizada de acuerdo al siguiente diseño didáctico:

- Clase asincrónica en Moodle: material complementario y ampliatorio al Webinar;
- Actividades de aprendizaje (aplicación, desarrollo, creación).
- Webinars: encuentros semanales sincrónicos (1 hr. de duración, los viernes por la tarde) para exposición magistral del docente y tiempo para preguntas.

## MODALIDAD

El presente Diplomado se dictará en modalidad “A distancia”.

## PROPUESTA PEDAGÓGICA

La propuesta formativa del Diplomado es con modalidad virtual, con instancias sincrónicas y asincrónicas y se concibe como un recorrido temático espiralado. La mediación de cada tema se realiza con la realización de breves clases magistrales por streaming que se complementan y amplían con recursos y actividades en el entorno de aprendizaje virtual de la FAD. Se propone un recorrido no lineal, hipertextual y multimedial, con materiales mediados didáctica y audiovisualmente, diseñados por el equipo de docentes/contenidistas.

A su vez, los docentes de cada módulo trabajan con equipo de tutores especialmente seleccionados y capacitados en la propuesta disciplinar, en tutoría y en la gestión de Moodle. Con dichas herramientas, podrán realizar el seguimiento personalizado del aprendizaje de los estudiantes, para lo cual se especifican en cada tema los criterios de evaluación y acreditación de aprendizajes. La tutoría se sostiene en una relación pedagógica que se reconoce en primer

lugar como una interacción humana basada en la preocupación y en el respeto por el otro y por uno mismo, con la responsabilidad de acompañar y promover el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La comunicación, la respuesta oportuna, las devoluciones pertinentes y constructivas sobre los trabajos de los estudiantes son clave en este sentido. Esto implica la constante interacción entre el docente/contenidista, lxs tutores y el equipo de coordinación.

## CONTENIDOS

El programa se organiza en un tramo común y un tramo de la orientación elegida.

Los 3 módulos del tramo común y obligatorio son: Game Design; Narrativa y Guión; y Producción y Gestión. Los 3 módulos de la Orientación en “Arte Aplicado” son: Arte Digital Aplicado; Animación 2D y Modelado 3D. Los 3 módulos de la Orientación en “Audio Dinámico” son: Diseño sonoro; Sistemas y música interactiva; y Producción e implementación.

Al momento de la inscripción, deberá optarse por una de las dos orientaciones posibles. Por su parte, el espacio de Jams tendrá lugar al cierre del Bimestre 1 y al cierre del Bimestre 3; y las actividades especiales se realizarán al comienzo y al cierre de la cursada.

## APRENDIZAJES ESPERADOS

El estudiante:

1. Conoce el proceso para el desarrollo integral de videojuegos, en cuanto al uso de las herramientas provenientes de software, jugabilidad, sonido, imágenes, video, gestión.
2. Programa videojuegos, usando elementos y herramientas básicas de software.
3. Participa en grupos interdisciplinarios para aplicar sus conocimientos en el desarrollo de videojuegos.

## REQUISITOS DE APROBACIÓN

### *Características de la evaluación de proceso y evaluación final*

Cada módulo se organiza en torno a actividades y experiencias de aprendizaje individuales y/o grupales que en sí mismas sirven para la evaluación continua de las capacidades que se espera desarrollen los participantes, que serán integradas en prácticas de aprendizaje periódicos. Además, lxs estudiantes deben aprobar una práctica integradora por cada módulo, que se realiza y entrega a través del aula virtual. Por cada una de las instancias evaluativas, el estudiante tendrá la posibilidad de acceder a una instancia recuperatoria que les permita alcanzar el grado

de desarrollo de competencias explicitadas por el docente en el programa. La entrega de la totalidad de los trabajos en tiempo y forma es condición para la acreditación del módulo. Los responsables de la evaluación son los profesores y el equipo de tutores, y será formativa y sumativa y podrá incluir instancias de hetero, co y autoevaluación. Dado el cupo máximo de participantes propuestos, todas las actividades y recursos de aprendizaje están diseñados para el autoaprendizaje.

Asimismo, los saberes desarrollados en los módulos disciplinares se integran en la ARTE GAME JAM que se realizará al finalizar el ciclo, modalidad de creación y producción de videojuegos que implica el aprendizaje mediante el trabajo en equipos y que supone la puesta en juego de los saberes interdisciplinarios necesarios para tal fin. En esta instancia, los docentes officarán de tutores/ mentores, acompañado el proceso de producción con una mirada profesionalizante y de asesoramiento para la mejora de los proyectos en función de las necesidades de cada equipo. Con esta propuesta, pretendemos acercarnos a la dinámica de trabajo de la industria de videojuegos, en la que la horizontalidad organizada y colaborativa promueve espacios desestructurados de trabajo que propician el intercambio, la comunicación y la creatividad en torno al objetivo propuesto.

### **Requisitos de Acreditación de Diplomado**

1. Presentar y aprobar el 100% de actividades de aprendizaje propuestas por lxs docentes en cada Módulo.
2. Participar activamente en las instancias de intercambio grupal, propuestas en la virtualidad o en la presencialidad, si así correspondiera.
3. Participación activa en instancia JAM integradora y presentación del proyecto formulado.

### **CERTIIFICACIÓN A OTORGAR**

Certificación del trayecto formativo total del diplomado, según la Orientación elegida al momento de la inscripción, expresada de la siguiente manera:

- Certificado Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos con Orientación en Arte Aplicado.
- Certificado Diplomado en Desarrollo Artístico de Videojuegos con Orientación en Audio Dinámico.

### **RESPONSABLES**

#### **Coordinación institucional UNCUYO**

Secretaría de Extensión: Mgter. Javier Falcon

Secretaría Académica FAD: Esp. Mariela Meljin

**Coordinación institucional MCN**

Dirección Nacional de Formación Cultural: Johanna Sporn - Juan Aranovich

**Coordinación académica y ejecutiva**

Lic. Prof. Laura Angélica Rodríguez - Julián Micic de Rosas

**Colaboración técnica**

Por la Dirección Nacional de Formación Cultural: Bruno Maccari, Ianina Trigo, Natalia Villamil

Por la Secretaría de Extensión: DG Lucía Interligge Giunta

Por el Área TAC: DI Marcela Zakalik