

CÓRDOBA, 29 de mayo de 2024.-

VISTO:

La creación de la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos mediante la Resolución Rectoral N° 0285/2023, las observaciones realizadas por la Dirección Nacional de Gestión Universitaria de la Subsecretaría de Políticas Universitarias, dependiente de la Secretaría de Educación del Ministerio de Capital Humano de la República Argentina, mediante pase número: PV-2023-139403745-APN-DNGU#ME y la necesidad de modificar la ubicación de la carrera en la estructura institucional aprobada por Resolución Rectoral N° 0353/2023.

Y CONSIDERANDO:

Que por medio de la Resolución Rectoral N° 0285/2023 se creó la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos, en el ámbito del Rectorado, como carrera de pregrado universitaria que tiene como objetivo la formación “específica que capacite recursos humanos para la inserción en la industria de desarrollo de videojuegos principalmente en áreas de alta demanda como las de diseño, producción, programación, arte y testing de videojuegos.”.

Que, en la Resolución Rectoral N° 0285/2023, quedó establecido que el título otorgado por dicha carrera es Técnico/Técnica/Técnique Universitario/a/e en Desarrollo y Producción de Videojuegos.

Que conforme lo prescribe la normativa, la referida carrera fue presentada ante la Dirección Nacional de Gestión Universitaria para su evaluación a los fines de obtener el reconocimiento oficial y la consecuente validez nacional de su título.



Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

Que por medio del pase número: PV-2023-139403745-APN-DNGU#ME, el Área de Asesoramiento y Evaluación Curricular de la Dirección Nacional de Gestión Universitaria realizó observaciones a la propuesta.

Que las observaciones formuladas hacen referencia a que la denominación del título Técnico/Técnica/Técnique Universitario/a/e en Desarrollo y Producción de Videojuegos se encuentra a consideración de la Superioridad de la Dirección Nacional de Gestión Universitaria.

Que, a partir de las posibilidades brindadas por el entonces Ministerio de Educación de la República Argentina y en el ejercicio de su autonomía, la Universidad Provincial de Córdoba creó esta carrera universitaria con títulos masculinos, femeninos y no binarios. Todo esto en conformidad con el artículo 13 de la Ley Nacional N° 26743.

Que esta Casa de Estudios reafirma su compromiso con el reconocimiento de la identidad de género de las personas graduadas razón por la cual gestionará las adecuaciones normativas pertinentes.

Que, ante la observación mencionada, se solicitó a la Dirección Nacional de Gestión Universitaria mayores precisiones de su posicionamiento.

Que, conforme a su postura, la Dirección Nacional de Gestión Universitaria, requirió la adecuación de la titulación de la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos al género masculino (o) y femenino (a) únicamente.

Que, con el propósito de dar continuidad al proceso de reconocimiento oficial y validez nacional del título de la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos, se procederá a modificar la titulación indicada en la Resolución Rectoral N° 0285/2023.

Que, por otro lado, se considera apropiado modificar la ubicación de la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de

Videojuegos, siendo el Instituto de Gestión e Innovación Tecnológica y Productiva la unidad académica más pertinente para tal fin.

Que compete a las instituciones universitarias crear carreras de pregrado, grado y posgrado en función de la autonomía académica e institucional consagrada por el art. 29 inc. d) de la Ley N° 24.521 de Educación Superior; en tanto que la Ley Provincial N° 9.375 de creación de la Universidad Provincial de Córdoba, luego de consagrar la autonomía académica (art. 1°) establece que en lo académico se priorice una oferta educativa no tradicional, que responda y satisfaga necesidades reales de la Provincia y que se destaque por su calidad y excelencia, evitando competir con las ofertas tradicionales de las universidades existentes en la región...(art. 4°).

Que conforme lo establece el art. 2 de la Ley Provincial N° 9.375, la Universidad Provincial de Córdoba se integra al sistema educativo como órgano máximo de la Educación Provincial, articulándose con los demás niveles educativos y colaborando con los mismos en su evaluación, planificación y formación de recursos humanos, especialmente con las instituciones de educación superior.

Que a su vez el Estatuto de la Universidad Provincial de Córdoba en sus artículos 22 inciso c) y 53, reconoce a ésta la potestad para crear carreras.

Que conforme a lo dispuesto por el artículo 14 de la Ley Provincial N° 9.375, su modificatoria Ley Provincial N° 10.206, el Decreto N° 1.080/18, la Ley Provincial N° 10.704, el Decreto N° 744/2022, la Ley Provincial N° 10.953 y demás normativa aplicable, corresponden a la Rectora Normalizadora las atribuciones propias de su cargo, y a su vez, aquellas que el Estatuto les asigna a los futuros órganos de gobierno de la Universidad.

En virtud de todo ello, la normativa citada y en uso de sus atribuciones;

**LA Rectora Normalizadora
DE LA UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CÓRDOBA
RESUELVE:**

Artículo 1°: MODIFÍQUESE, la titulación de la *Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos*, establecida en la Resolución Rectoral N° 0285 de fecha 23 de octubre de 2023, por la siguiente: *Técnico/a Universitario/a en Desarrollo y Producción de Videojuegos*, conforme las consideraciones expuestas.

Artículo 2°: MODIFÍQUESE, la ubicación de la *Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos*, establecida en la Resolución Rectoral N° 0285 de fecha 23 de octubre de 2023, por la siguiente: *Instituto de Gestión e Innovación Tecnológica y Productiva*, conforme las consideraciones expuestas.

Artículo 3°: DETERMÍNESE, que el plan de estudios de la *Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos*, queda constituido según el Anexo que se acompaña y forma parte de la presente resolución.

Artículo 4°: PROTOCOLÍCESE, comuníquese y archívese.

RESOLUCIÓN N° 181.-



Esp. María Julia Oliva Güneo
Rectora Normalizadora
Universidad Provincial de Córdoba

Anexo

UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CÓRDOBA
INSTITUTO DE GESTIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA Y PRODUCTIVA
TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DESARROLLO Y PRODUCCIÓN DE
VIDEOJUEGOS

1. Identificación de la carrera

1.1. Nombre de la Carrera

Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos

1.2. Nombre del título a otorgar

Técnico/a Universitario/a en Desarrollo y Producción de Videojuegos

1.3. Duración estimada

2 (dos) años

1.4. Carga horaria total

1440 (un mil cuatrocientas cuarenta) horas reloj

1.5. Nivel académico universitario

Pregrado

1.6. Ubicación en la estructura institucional

Instituto de Gestión e Innovación Tecnológica y Productiva

1.7. Fundamentación

La Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos se fundamenta en la necesidad de brindar una formación específica que capacite recursos humanos para la inserción en la industria de desarrollo de videojuegos principalmente en áreas de alta demanda como las de diseño, producción, programación, arte y testing de videojuegos.

La industria de los videojuegos genera más de 184 mil millones de dólares por año alrededor del mundo, y se encuentra en constante crecimiento proyectando para

2023-2024 una facturación de más de 200 mil millones de dólares, datos provenientes de la plataforma de relevamientos de datos del sector Newzoo. Es una industria de alcance global, ya que los videojuegos son distribuidos fácilmente a través de plataformas digitales sin importar el país de procedencia. Córdoba en particular ha tenido un desarrollo exponencial en los últimos 10 años, en donde se han creado un gran número de empresas que han dado más de 200 puestos de trabajo, formando talento nivel internacional.

Cabe destacar que el sector de los videojuegos pertenece a las denominadas “economías naranjas” o “economías creativas” o “economías del conocimiento”. La economía naranja se refiere a las actividades económicas relacionadas con la creatividad, la cultura y el conocimiento. Las economías creativas son parte de la economía naranja y se basan en la creatividad y el talento. La industria de los videojuegos forma parte de estas economías creativas y combina arte, tecnología y narrativa para crear experiencias interactivas. Éstas requieren por su naturaleza de creativas ser ejecutadas por recursos humanos dada su imposibilidad de automatización eficiente.

La industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento significativo y genera ingresos a través de la venta de juegos, publicidad y servicios en línea. También hay colaboraciones entre la industria de los videojuegos y otros sectores de la economía naranja, como el cine y la música. siendo su principal insumo y costo de desarrollo los recursos humanos intervinientes. Existe una necesidad latente de mano de obra capacitada, que se va especializando y jerarquizando con la permanencia en la industria misma.

La industria de los videojuegos es de naturaleza federal, se puede realizar en cualquier rincón del país, tanto en Ushuaia como en la Quiaca, siendo una estrategia clave para el desarrollo de un país más federal, que genera empleo, sustentabilidad y riquezas con la creatividad y conocimiento de las personas que lo componen.

2. Horizontes de la carrera

2.1. Objetivos de la carrera

- Formar profesionales universitarios capaces de planificar, desarrollar y producir un videojuego completo a través de los conocimientos fundamentales y herramientas esenciales que se aplican en la industria del videojuego.
- Formar profesionales capaces de desempeñar los roles de diseño de juegos, programación, arte, producción y testing de videojuegos que la industria de los videojuegos demanda.
- Proveer un marco conceptual y técnico de la industria de los videojuegos que les posibilite comprender la cadena de valor y el ecosistema que conforman la industria de los videojuegos.
- Impulsar la implementación de estándares de calidad en la producción y diseño de videojuegos.

2.2. Perfil de la persona egresada

Se espera que la persona egresada de la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos haya adquirido conocimientos, habilidades y/o actitudes relativas a:

- El conocimiento y manejo/dominio de softwares necesarios para ser un/a/e profesional en el diseño y desarrollo de videojuegos.
- La comprensión y análisis de la experiencia de la persona jugadora y videojuego.
- La comprensión del procedimiento teórico y práctico que implica el proceso de creación de un arte conceptual (concept artist).
- El diseño de todas las fases de un videojuego, desde la idea inicial hasta el lanzamiento final.
- El entendimiento del procedimiento teórico y práctico de un/a/e artista en los distintos formatos dimensionales de un videojuego.

- El saber para realizar el modelado y texturizado de objetos y personajes en los distintos formatos dimensionales de un videojuego.
- La realización de la programación y animación de un videojuego en los distintos formatos dimensionales de un videojuego y su aplicación para diferentes plataformas.
- La realización de la composición musical y de diseño de sonido.
- La profundización / especialización en todas las partes del desarrollo de un videojuego, desde la arquitectura inicial, la programación del personaje jugador, la implementación de las animaciones, y la creación de la inteligencia artificial de los personajes enemigos y personajes no jugadores.

2.3. Alcances del título

Las personas egresadas de Tecnicatura Universitaria en Desarrollo y Producción de Videojuegos estarán habilitadas para:

La presente titulación en sus alcances se ampara en el art. 42 de la Ley de Educación Superior (LES) N° 24.521 conforme a lo expresado en el Dictamen N° III-12414 de la Dirección General de Asuntos Jurídicos del Ministerio de Educación de Nación:

“la responsabilidad primaria y la toma de decisiones la ejerce en forma individual y exclusiva el poseedor del título con competencia reservada según el régimen del artículo 43 LES”. Por tal motivo, Técnico/a Universitario/a en Desarrollo y Producción de Videojuegos por sí, le está vedado realizar dichas actividades. Se presentan los alcances del título:

- Planificar, diseñar, desarrollar y producir videojuegos.
- Generar procesos de investigación y documentación de los videojuegos como producto comercial y su implicancia a nivel social.
- Participar en la coordinación y asesoramiento para la generación, producción y realización de proyectos de videojuegos orientados a la expresión, comunicación e investigación.

- Asistir técnicamente en la convocatoria, diseño y coordinación de equipos de trabajo multidisciplinarios para proyectos de videojuegos.

3. Diseño curricular de la carrera

3.1. Requisitos de ingreso

Las condiciones de ingreso a la carrera son las estipuladas en el artículo 7 de la LES N° 24.521: "Para ingresar como alumno a las instituciones de nivel superior, se debe haber aprobado el nivel medio o el ciclo polimodal de enseñanza*. Excepcionalmente, los mayores de 25 años que no reúnan esa condición, podrán ingresar siempre que demuestren, a través de las evaluaciones que las provincias, la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires o las universidades en su caso establezcan, que tienen preparación y/o experiencia laboral acorde con los estudios que se proponen iniciar, así como aptitudes y conocimientos suficientes para cursarlos satisfactoriamente".

Nota: *o equivalente en la LEN.

3.2. Estructura curricular

a. Unidades curriculares, código, formato, asignación horaria semanal, total y condición académica

1° Año											
Unidades curriculares anuales											
Unidad curricular		Cód. UC ¹	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Horas reloj semanales	Horas reloj semanales	Horas reloj semanales	Horas reloj semanales	Horas reloj semanales	Condición académica
Programación de entornos virtuales 1		01	Asignatura	160	5	5	5	5	5	5	Promoción Regular Libre
Arte digital 1		02	Asignatura	160	5	5	5	5	5	5	Promoción Regular Libre
Diseño de videojuegos 1		03	Asignatura	96	3	3	3	3	3	3	Promoción Regular Libre
Unidades curriculares cuatrimestrales											
1° cuatrimestre						2° cuatrimestre					
Unidad curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Horas reloj semanales	Unidad curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica
Producción de videojuegos 1	04	Taller	96	6	6	Producción de videojuegos 2	07	Taller	96	6	Promoción Regular
Música y efectos sonoros 1	05	Asignatura	32	2	2	Taller grupal 1	08	Taller	32	2	Promoción Regular Libre
Taller individual	06	Taller	32	2	2	Calidad y testeo	09	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre

Totales 1° año

Unidades curriculares: 9 (nueve) - 3 (tres) anuales y 6 (seis) cuatrimestrales

Horas reloj anuales: 736 (setecientas treinta y seis)

Horas reloj semanales: Primer cuatrimestre: 23 (veintitrés) y segundo cuatrimestre: 23 (veintitrés).

¹ Código de la Unidad Curricular.

2° Año

Unidades curriculares anuales

Unidad curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica
Programación de entornos virtuales 2	10	Asignatura	160	5	Promoción Regular Libre
Arte digital 2	11	Asignatura	160	5	Promoción Regular Libre
Diseño de videojuegos 2	12	Asignatura	96	3	Promoción Regular Libre
Taller grupal 2	13	Taller	96	3	Promoción Regular

Unidades curriculares cuatrimestrales

1° cuatrimestre						2° cuatrimestre					
Unidad curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica	Unidad curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica
Música y efectos sonoros 2	14	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre	Playtesting	17	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre
Negocios	15	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre	Marketing y mercados	18	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre
Legales	16	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre	Ética profesional	19	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre

Totales 2° año

Unidades curriculares: 10 (diez) - 4 (cuatro) anuales y 6 (seis) cuatrimestrales

Horas reloj anuales: 704 (setecientas cuatro)

Horas reloj semanales: Primer cuatrimestre: 22 (veintidós) y segundo cuatrimestre: 22 (veintidós)

Totales del plan de estudio

Unidades curriculares: 19 (diecinueve) - 7 (siete) anuales y 12 (doce) cuatrimestrales

Horas reloj: 1440 (un mil cuatrocientas cuarenta) horas reloj

b. Modalidad de dictado de las unidades curriculares

Todas las unidades curriculares son de modalidad presencial.

c. Contenidos mínimos de las unidades curriculares

PRIMER AÑO

01-Programación de entornos virtuales 1

Arquitectura de hardware. Programación de videojuegos. Lógica de la programación. Estructuras condicionales. Colecciones de datos. Estructuras repetitivas.

Matemática: Operadores matemáticos. Lógica booleana. Vectores. Algoritmos. Variables.

Física: Constantes para desarrollar mecánicas de juego con física, como el movimiento, la rotación y la aplicación de fuerzas. Programación de mecánicas de juego con física. Movimiento. Rotación. Fuerzas. Torque. Intersección de figuras básicas. Detección de colisiones.

02-Arte digital 1

Teoría del color. Técnicas digitales para gráficos. Escalas, formatos y representación digital de gráficos. Digitalización de conceptos. Diseño de objetos, personajes y ambientes. Lenguaje audiovisual. Narrativas y emociones en el juego. Uwrite. Integración de arte 2D a un videojuego. Arte, cohesión y estética en la creación de un videojuego en los distintos formatos dimensionales de un videojuego. Conceptos de UX/UI para la creación de un videojuego.

03-Diseño de videojuegos 1

Desarrollo y análisis de los Game Loops y las mecánicas fundamentales que dan forma a la jugabilidad en diferentes géneros y plataformas. Creación de documentación efectiva, que incluye el desarrollo de High Concepts, Game

Treatments y Game Design Documents (GDD). A través de prototipado y desarrollo práctico, los/las estudiantes aplicarán sus conocimientos en la creación de juegos, comprendiendo la importancia de la narrativa, el arte visual, el sonido y las pruebas de juego. Aspectos legales y éticos en el diseño de videojuegos, propiedad intelectual y consideraciones éticas en la industria.

04-Producción de videojuegos 1

Introducción a la producción de videojuegos. Etapas de desarrollo de un videojuego y sus principales objetivos. Concepción de la idea. Lanzamiento final. Herramientas y documentos básicos. Concept art, guiones y prototipos. Equipo de trabajo, roles y RRHH. Modalidades de trabajo. Tipos de equipos: físicos y remotos. Metodologías ágiles para la gestión de un proyecto. Scrum o Kanban. Idea de priorización, negociación, scope, etc. Objetivos comerciales de un videojuego. Audiencia objetivo. Estrategia de comunicación y publicación. Distribución del juego.

05-Música y efectos sonoros 1

Hardware y software necesario para la producción de sonido. Impacto del sonido en un videojuego. Creación de efectos de sonido. Técnicas. Ambientes sonoros. Manejo de ruido. Volumen. Mezcla de sonido. Exploración de la contribución del sonido a la inmersión, la narrativa y la atmósfera de un videojuego. Equipos de audio. Interfaces de sonido.

06-Taller individual

Desarrollo individual de un videojuego con arte 2D o en otro formato dimensional de un videojuego que se considere.

El desarrollo individual de un videojuego implica la combinación de habilidades en diseño de juegos, diseño gráfico, animación, programación y optimización. Desde la planificación y creación de los elementos visuales hasta la

implementación de la lógica del juego, el desarrollador individual asume múltiples roles para llevar a cabo todo el proceso de creación. Esto incluye la ideación de la mecánica y estructura del juego, la utilización de herramientas de diseño gráfico y software especializado, la aplicación de técnicas de animación para dar vida a los personajes y objetos, así como la programación y depuración para asegurar el correcto funcionamiento. El desarrollo individual permite una expresión creativa completa y la realización de un videojuego personalizado y jugable.

07-Producción de videojuegos 2

Metodologías de producción: Waterfall (Cascada), Agile, Iterativo incremental, Pipelines. Enfoques para la planificación y ejecución de proyectos. Introducción a administración de proyectos. Asignación de tareas, planificación del cronograma y gestión de riesgos. Herramientas de administración de proyectos. Análisis de disponibilidad, software de seguimiento de tareas y sistemas de gestión de versiones. planificación adecuada, asignación de recursos eficiente y seguimiento riguroso del proyecto.

08-Taller grupal 1

Desarrollo grupal de un videojuego con arte 2D o en otro formato dimensional de un videojuego que se considere.

El desarrollo grupal de un videojuego implica un trabajo en equipo colaborativo, donde cada miembro aporta sus habilidades y conocimientos en diseño de juegos, diseño gráfico, animación, programación y sonido. Se define la mecánica, personajes, entornos y objetivos del juego. El equipo de diseñado crea los elementos visuales, como sprites y fondos, mientras que el equipo de animación da vida con movimientos fluidos. El equipo de programación implementa la lógica del juego y asegura la interacción adecuada de los elementos visuales y sonoros.

09-Calidad y testeo

Conjunto de acciones o actividades programadas que se realizan sobre un videojuego para asegurar que cumple con las normas, estándares y requisitos de calidad de la plataforma en la que va a ejecutarse.

Pruebas exhaustivas para identificar y solucionar posibles errores, fallos o problemas que puedan afectar la experiencia del jugador. Análisis del rendimiento del juego. Estabilidad. Funcionalidad. Jugabilidad. Aspectos técnicos. Compatibilidad con diferentes dispositivos y sistemas operativos.

SEGUNDO AÑO

10-Programación de entornos virtuales 2

Patrones de diseño. Patrones de optimización. Estructuras de código eficientes y escalables. Separación de responsabilidades. Modularización del código. Mantenimiento y reutilización Serialización y guardado de datos. Almacenamiento y carga de información del entorno virtual. Métodos de testing avanzados. Garantizar la calidad y el correcto funcionamiento de los entornos virtuales. Arquitecturas de GPUs (Unidades de procesamiento gráfico). Pipeline gráfico. Comprensión, procesamiento y muestra de gráficos en tiempo real. Motores gráficos. Sistemas de renders. Apis gráficas. Programación de shaders (Sombreadores). Efectos visuales y técnicas de iluminación avanzadas. Efectos especiales. Sistemas de partículas. Desarrollo y profundización gameplay

11-Arte digital 2

Creación de contenido tridimensional de alta calidad. Modelado tridimensional. Manipulación de vértices. Construcción de polígonos. Triángulos. Quads. Modelado en estilo. Low Poly. Técnicas de UVs mapping. Retopology. Texturizado. Manejo de normales y materiales. Apariencia de los objetos.

Modelado inorgánico. Diseño de ambientes. Integración en juego, considerando la optimización del rendimiento y la compatibilidad con los motores de juego.

12- Diseño de videojuegos 2

Profundizar en el diseño de niveles. Concepción e integración en el juego. Pipelines de diseño de niveles. Análisis de niveles. Space partitioning. Niveles de streaming. Recursos utilizados. Manejo de ritmo y dificultad de juego. Editores de niveles. Integración en juegos. Progresión de usuario. Mejora de la experiencia de juego para los jugadores.

13-Taller grupal 2

Desarrollo en grupo de un videojuego con arte 3D o en otro formato dimensional de un videojuego que se considere.

Creación colaborativa de un videojuego. Se exploran aspectos como la planificación y organización del proyecto en equipo, estableciendo roles y responsabilidades claras. Se estudian técnicas de diseño de juego que permiten conceptualizar la mecánica, la narrativa y los desafíos del juego. Se profundiza en el modelado tridimensional, abarcando la creación de personajes, entornos y objetos mediante técnicas de manipulación de vértices y construcción de polígonos. Se analiza la texturización y el mapeado UV para aplicar texturas de manera precisa. Se exploran técnicas de animación para dotar de vida a los personajes y objetos en el juego. Se estudia la programación del juego, implementando la lógica y las interacciones mediante el uso de motores y lenguajes de programación específicos.

14-Música y efectos sonoros 2

Implementación de sonido. Middlewares. Lenguaje audiovisual. Teoría musical. Música adaptativa. Instrumentos. Composición. Arreglos. Herramientas. Uso de digital audio workstations. Mezcla con sonido existente. Integración en el juego.

15-Negocios

Utilizar las distintas herramientas que existen para establecer los proyectos de videojuegos como negocio, conociendo la cadena de valor, profundizando la comunicación, aplicando técnicas de marketing especializado en videojuegos y definiendo los canales de distribución, para así, conocer los distintos diseños de monetización que se pueden implementar y qué mecanismos de financiamiento existen para esta industria. Resumir de manera concisa y persuasiva el concepto central del juego: elevator pitch.

16-Legales

Concepto de Propiedad Intelectual. Derechos de Autor. Registros de marcas. Registros de propiedad intelectual. Protección de creaciones originales. Organismos de registro. Derechos de autor y "creación de la mente". Registro de Software. Leyes relacionadas con los medios de comunicación. Piratería. El valor de intangible. Concepto de propiedad intelectual desde el valor creativo. Concepto de patente e invenciones, relación con la protección de la propiedad intelectual.

17-Playtesting

Determinar motivación y valoraciones del uso de un videojuego, en diferentes aspectos tales como mecánicas, plataforma social y monetización. Detectar los factores claves de impacto motivacionales al comenzar a utilizarlo por primera vez, durante el uso y la permanencia en la plataforma.

18-Marketing y mercados

Fundamentos del marketing aplicados a la industria de los videojuegos. Análisis de mercado. Segmentación de audiencias. Estrategias de posicionamiento y branding. Estrategias y tácticas de promoción y publicidad. Modelos de

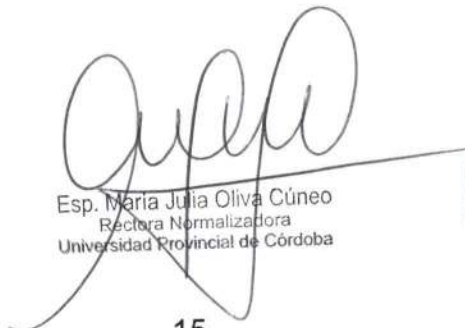
monetización. Estrategias de distribución. Análisis de datos para evaluar el rendimiento en el mercado. Softlauching.

19-Ética profesional

Ética y Moral. Definiciones. Concepciones. Aproximación a conceptos claves: La condición humana. Libertad individual y responsabilidad social: "Culturas" del *Ser* y del *Estar*. Lógica de los sistemas morales. El paradigma de los derechos humanos. La persona: Sujeto de derechos sociales, políticos y económicos. Ética profesional: concepto, dimensiones de análisis. Alcance de la titulación. Campo laboral. Condiciones y desafíos del ejercicio profesional. Relaciones laborales en el mercado y con el estado. Formatos de organización laboral: Micro emprendimiento, cooperativismo, asociacionismo. Responsabilidad social empresarial. Sustentabilidad ambiental y social de la práctica profesional. Marco legal general de la práctica laboral. Nociones sobre las normas jurídicas específicas, reguladoras de la actividad profesional, en materia civil, laboral, comercial, administrativa e impositiva.

3.3. Propuesta de seguimiento curricular

La persona responsable de la carrera estará a cargo de la organización y gestión de la tecnicatura, con el fin de alcanzar los objetivos y el perfil profesional propuesto. Asimismo, será responsable del seguimiento e implementación del plan de estudios y de su revisión periódica. Tendrá injerencia en acciones de gestión académica como la conformación de equipos, cumplimiento de los programas de las unidades curriculares, seguimiento de la formación teórica y práctica brindada al grupo de estudiantes, métodos de enseñanza y formas de evaluación, entre otros aspectos.


Esp. María Julia Oliva Cúneo
Rectora Normalizadora
Universidad Provincial de Córdoba



