

Experto Universitario de Game Design

Información General

Fecha de inicio: 28/07/2026

Frecuencia: Semanal

Carga horaria por clase: 90 min

Presentación

Haz clic aquí para acceder al Programa de Formación Profesional en Videojuegos Si querés convertir tu pasión por los videojuegos en tu profesión, o si sos de los que a lo largo de su vida se ha pasado horas jugando y que ahora quiere convertirse en desarrollador profesional y ganarse la vida en el sector del videojuego tendrás que formarte adecuadamente para ello. Y uno de los principales problemas a los que se enfrentan quienes quieren dedicarse a crear y diseñar videojuegos es que no saben dónde prepararse y adquirir las habilidades necesarias para el desarrollo profesional. Opciones hay muchas, pero es interesante saber cuál será tu perfil y cuáles serán las aptitudes que quieras o necesites potenciar. Esta diplomatura te permitirá abordar la profesión de manera introductoria como para dimensionar cuán multidisciplinaria es la industria, y elegir así en qué orientación querrás especializarte. A lo largo de este curso aprenderás a crear videojuegos desde la concepción, documentación y prototipado sin necesidad de saber programar.

Objetivos Generales

Aprender a diseñar sus juegos, desde la idea inicial, implementando diferentes técnicas de creatividad, incluyendo la documentación más elaborada que servirá de manual de desarrollo para las diferentes etapas de producción, hasta el prototipo final.

Objetivos Específicos

- Saber clasificar los distintos juegos según sus mecánicas, dinámicas, estéticas o tipos de público objetivo.
- Manejar las diversas técnicas de creatividad según el tipo de producto deseado.
- Dominar los diferentes tipos de documentos de desarrollo utilizados en la industria.
- Conocer la evolución de la industria de los juegos.
- Sintetizar los conceptos para lograr prototipos rápidos de testeo.
- Idear productos originales y atractivos a través del desarrollo del pensamiento creativo.
- Delinear una propuesta concreta, viable y con potencial inserción en el mercado meta aplicando el pensamiento estratégico.

Destinatarios

- Docentes y capacitadores que quieran aprender a implementar dispositivos lúdicos para sus unidades académicas.
- Programadores y diseñadores que quieren insertarse en la industria de los juegos.

- Estudiantes sin conocimientos previos de programación ni de diseño que quieren crear sus propios juegos.

Plan de Estudios

Módulo 1: Historia y documentación

- Desde la prehistoria hasta los experimentos.
- Desde los Arcades hasta el transmedia
- Documentación
- Unidad 4: Clasificación de los videojuegos por MDA

Módulo 2: Los juegos desde adentro

- Tipos de mecánicas de habilidad
- Mecánicas de chance y azar
- Clasificación de los juegos
- Públicos

Módulo 3: Mi videojuego (desarrollo del trabajo final en etapas)

- Cómo crear mi videojuego
- Diseño de niveles y puzzles
- El prototipo
- Interfases, balances y testing
- Evaluación Final Integradora
- Recuperatorio de Evaluación Final Integradora

Bibliografía

- Nicolás Alejandro Borromeo. Unity 2020 Game Development, hands on. Versión Kindle. Amazon Media EU S.à r.l., 2020.
- Steven Kent, La Gran Historia de los videojuegos, 1era edición, Ediciones B.S.A., Barcelona, Septiembre 2016.
- Simone Belli y Cristian López Raventós, Breve historia de los videojuegos, núm 14, Universidad Autónoma de Barcelona. Athenea Digital, otoño 2008.
- Jesse Schell. The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition (English Edition) 2nd Edition, Versión Kindle, Boca Ratón - Londres - Nueva York, CRC Press Taylor & Francis Group, 2015.
- Brenda Brathwaite & Ian Schreiber. Challenges for Games Designers: Non-Digital Exercises for Video Game Designers (English Edition), Versión Kindle, Amazon Media EU S.à r.l., 2017.
- José Hiebaum (2016). Manual de Game Design, Historia de los videojuegos. Recuperado de <http://manualdegamedesign.com/historia-de-los-juegos/>.