COMUNICACIÓN DIGITAL

ESPECIALIDAD DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS | FACULTAD DE COMUNICACIONES | ESCUELA DE CREACIÓN AUDIOVISUAL Y DIGITAL

UNIVERSIDAD UNIACC

1ER	2DO	3ER	4TO	5TO	6TO	7MO	8VO
Fundamentos del Dibujo I	Fundamentos del Dibujo II	Modelamiento y Animación 3D I	Modelamiento y Animación 3D II	Estética de la Imagen	Dirección de Arte	Seminario de Título y Ética Profesional	Taller de Titulación
Tratamiento Digital de Imágenes	Fundamentos de la Animación II		Iluminación 3D	Animación 3D Avanzado I	Animación 3D Avanzado II	Taller de Producción Profesional II	Taller de Integración Profesional
Taller de Introducción Profesional Fundamentos Animación I	Programación I	Programación II	Programación III	Integración Digital para Videojuegos	Taller de Producción Profesional I	Realidad Virtual II	
Historia del Arte y Videojuegos	Guion para Animación I	Guion para Animación II	Taller Proyecto de Videojuego I	Taller Proyecto de Videojuego II	Portafolio Digital		
	Ludología y Gamificación	Diseño Sonoro y Musical	Diseños Narrativos	Transmedia y Storytelling	Realidad Virtual I		
Creación de Apps Móviles	Lenguaje del Sonido	Gestión de Proyectos Digitales	Sociología Aplicada al Videojuego	Videojuegos Educativos	Derechos de Autor y Legislación		
Herramientas de Razonamiento y Comunicación*		Producción Ejecutiva			Emprendimiento		
Herramientas para el Aprendizaje	Comunicar con Sentido: Lenguaje, Tecnología y Sociedad	Ser Humano, Hoy	Electivo Formación General I	Electivo Formación General II	Ética, Hoy	Electivo Formación General III	

EXAMEN DE TÍTULO Y GRADO

FICHA CARRERA

TÍTULO PROFESIONAL

Comunicador(a) Digital Especialidad en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

GRADO ACADÉMICO

Licenciado(a) en Artes y Tecnologías de la Comunicación

DURACIÓN

8 semestres

MODALIDAD/ JORNADA

- Presencial Diurna

RESUMEN DEL PERFIL DE EGRESO

Profesional con una sólida formación en arte aplicado, tecnologías y motores de juegos, y en investigación para la formulación de proyectos, lo que le permite proponer planes de acción y organizar equipos en torno a la materialización de un videojuego, desde su origen conceptual hasta su publicación. Imprime en su actuar profesional el sello que caracteriza el quehacer institucional: autonomía intelectual y moral, inclusión y respeto por las diversas expresiones culturales, compromiso con el bien público e integridad ética en el ejercicio de la profesión.

CAMPO OCUPACIONAL

· Industria nacional e internacional de videojuegos en las áreas de diseño y desarrollo.
· Publicidad y Marketing tradicional y BTL
· Desarrollo de aplicaciones móviles.
· Proyectos Educacionales y de reforzamiento de aprendizaje o capacitación.
· Emprendimientos personales y grupales en torno a los videojuegos, en contextos sociales (como fondos de cultura) e industriales (como startups, capitales semillas y crowdfunding).

ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y DISCIPLINAR

- Realización Audiovisual Animada
- Videojuego

ÁREA DE FORMACIÓN GENERAL

- Asignaturas de Nivelación
- Asignaturas Sello
- Electivo de Formación General

(*) Asignatura dictada en modalidad online asincrónica, para todas las modalidades de estudio.

El esquema de asignaturas es referencial y podría tener modificaciones. Las condiciones de ejecución de las actividades prácticas, de titulación y/o de obtención de grado, están disponibles en los reglamentos de la Universidad. Última actualización: 2026