Diplomatura en Diseño para la Producción de Videojuegos

Resolución 055-2023-CD-FAUD – 27 de junio de 2023

Resolución 111-2023-CD-FAUD – 21 de noviembre de 2023

Coordinación general**:** Departamento de Estudios de Posgrado y Secretaría de Extensión (FAUD-UNSJ)

Coordinación Académica**:** DG Julieta Ladstatter (FAUD) - Alejandro Andrés Iparraguirre (Dirección de Industrias Culturales. Ministerio de Cultura de la Nación)

DESTINATARIOS:

La diplomatura está diseñada para:

Posgrado

a) Profesionales del Diseño, el Arte y carreras afines.

b) Estudiantes avanzados Diseño, Arte, carreras afines (70% carrera aprobada)

Extensión

c) Cualquier persona mayor de 18 años con conocimientos previos que esté interesada/o en especializarse en el tema o que trabaje de forma independiente, sin estudios formales previos.

Modalidad Híbrida: Actividades Sincrónicas y Asincrónicas

Campus Virtual: Aula 2914 https://campusvirtual.unsj.edu.ar

OBJETIVOS

– Objetivo General

Formar, capacitar y actualizar a profesionales, estudiantes y personas independientes que se desarrollen en el ámbito de los videojuegos que quieran profesionalizarse en las disciplinas de diseño y producción para desempeñarse en el sector del desarrollo de videojuegos.

– Objetivos Específicos

Permitirles a los estudiantes:

1- Conocer, internalizar y administrar los distintos roles de la producción de videojuegos en su relación con el sector amplio de los videojuegos.

2- Diseñar, asignar y administrar planes y presupuestos de desarrollo de videojuegos.

3- Documentar y gestionar el desarrollo de videojuegos.

4- Abordar, planear y gestionar la producción ejecutiva de un videojuego.

CONTENIDOS MÍNIMOS:

Se enuncian los temas que serán abordados:

* Videojuegos como medio de comunicación, cultura e industria.
* Networking. Vinculación, comunidades y trabajo en red.
* Principios básicos de la producción como rol.
* Videojuegos como transdisciplina.
* Roles involucrados en el desarrollo de videojuegos, incumbencias y requisitos.
* Diseño de equipos.
* Etapas del pipeline.
* Metodologías ágiles aplicadas a la producción de videojuegos.
* Tecnologías de la industria de los videojuegos, para diferentes roles.
* Criterios para elegir tecnologías para un proyecto.
* Documentación de proyecto.
* Gestión de equipos.
* Diseño y gestión de planificación.
* Estimación de proyectos en tiempo.
* Estimación de proyectos en costos.
* Estimación de proyectos en recursos humanos.
* Herramientas, software y metodologías para la gestión y comunicación de proyectos.
* Captación y gestión de financiamiento.
* Diseño de presentación de proyectos.
* Pitch. Diferentes aplicaciones.
* Análisis y negociación de contratos.
* Diseño de estrategias transmediales.
* Gestión de crisis.

PROGRAMA

CURSO 1 – INDUCCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS (Obligatorio- 45hs)

-Análisis del mundo de los videojuegos

-Elementos que los conforman, qué los definen y qué los diferencia.

-Complejidad y alcance.

-Tecnologías utilizadas por la industria.

-Roles que participan en cada etapa.

CURSO 2 – INDUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN (Obligatorio- 45hs)

-Actualidad del sector de los videojuegos en Argentina y el mundo, el rol y la función de la producción en el desarrollo, publicación y distribución de videojuegos.

-Análisis de documentación de diseño.

-Búsqueda y gestión de talentos para el armado de equipos de desarrollo.

CURSO 3 – PLANEAMIENTO DE LA PRODUCCIÓN (Obligatorio- 45hs)

Tipos de planes de producción y adecuación a casos concretos en relación al alcance del proyecto y la capacidad productiva.

Manejo y adecuación de planillas de presentación de presupuestos.

CURSO 4 – GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN (Obligatorio- 45hs)

-Documentación y comunicación.

-Gestión de desarrollo.

-Ponderación y administración de flujos y requerimientos de estructuras tecnológicas.

-Metodologías ágiles, herramientas de gestión y planeamiento.

-El rol del project management.

-Manejo, evaluación y selección de software de gestión de tareas.

CURSO 5 – PRODUCCIÓN EJECUTIVA (Obligatorio- 45hs)

-Gestión de publicación y distribución.

-El uso de las relaciones públicas en esos procesos.

-Análisis y negociación de contratos.

- Pitching, seguimiento y evaluación de presentaciones en cada instancia del proyecto.

TALLER INTEGRADOR FINAL

* Actividad Obligatoria para Aprobar la Diplomatura - Carga horaria: 30hs.

Aplicar todos los conocimientos teóricos y prácticos en un proyecto, en un tiempo acotado, para experimentar todo el pipeline(conjunto de flujo de trabajo de todas las etapas de un proyecto) desarrollado.

La carga horaria total es de 255 hs. distribuidas en 5 (cinco) Cursos Obligatorios más el Taller Integrador Final.