01 SEMESTRE	02 SEMESTRE	03 SEMESTRE	04 SEMESTRE	05 SEMESTRE	06 SEMESTRE	07 SEMESTRE	08 SEMESTRE	09 SEMESTRE
INTRODUCCIÓN AL DISEÑO	TEORÍA DEL DISEÑO	TENDENCIAS Y VANGUARDIAS	PENSAMIENTO SISTÉMICO	NARRATIVA Y MECÁNICAS DE VIDEOJUEGOS I	NARRATIVA Y MECÁNICAS DE VIDEOJUEGOS II	DISEÑO UX Y UI PARA VIDEOJUEGOS I	DISEÑO UX Y UI PARA VIDEOJUEGOS II	
IMAGEN VECTORIAL	IMAGEN BITMAP	DIAGRAMACIÓN	PROGRAMACIÓN CREATIVA	PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS I	PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS II	PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS III	PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS IV	
COMPOSICIÓN	FOTOGRAFÍA	EDICIÓN DE VIDEO	MOTION GRAPHICS	CREACIÓN DE ASSETS I	CREACIÓN DE ASSETS II	CREACIÓN DE ASSETS III	CREACIÓN DE ASSETS IV	PRÁCTICA II
DIBUJO Y EXPRESIÓN	COLOR	TIPOGRAFÍA	BRANDING	DESARROLLO VISUAL Y SHADERS I	DESARROLLO VISUAL Y SHADERS II	DESARROLLO VISUAL Y SHADERS III	DESARROLLO VISUAL Y SHADERS IV	PROYECTO FINAL VIDEOJUEGOS
INNOVACIÓN Y MEDIOS	EMPRENDIMIENTO Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS	MODELOS DE NEGOCIOS	PRODUCCIÓN Y MERCADO	PRÁCTICA I	SERIOUS GAMES	MODELOS DE NEGOCIO Y VIDEOJUEGOS	MARKETING PARA VIDEOJUEGOS	
TALLER DE INTEGRACIÓN I	TALLER DE INTEGRACIÓN II	TALLER DE INTEGRACIÓN III	TALLER DE INTEGRACIÓN IV	TALLER DE VIDEOJUEGOS I	TALLER DE VIDEOJUEGOS II	TALLER DE VIDEOJUEGOS III	TALLER DE VIDEOJUEGOS IV	
HABILIDADES DE FORMACIÓN INICIAL	ELECTIVO DE FORMACIÓN INTEGRAL I				ELECTIVO DE FORMACIÓN INTEGRAL II	METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN		
		ENGLISH I	ENGLISH II	ENGLISH III				

BACHILLERATO EN LENGUAJE DIGITAL Y COMUNICACIÓN VISUAL

LICENCIATURA EN DISEÑO

TÍTULO PROFESIONAL DISEÑADOR(A) DE VIDEOJUEGOS

POSIBILIDAD DE MAGÍSTER DE CONTINUIDAD

NOTA: ESTA MALLA CURRICULAR PUEDE ESTAR SUJETA A MODIFICACIONES. SU CONTENIDO ES REFERENCIAL.

CURSOS CARRERA | FORMACIÓN INTEGRAL | CERTIFICACIÓN UGM EN TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DIGITAL | CERTIFICACIÓN UGM INNOVACIÓN Y METODOLOGÍAS INMERSIVAS | CERTIFICACIÓN UGM EN LENGUAJE Y NARRATIVA VISUAL

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

GRADO ACADÉMICO
- LICENCIADO(A) EN DISEÑO

TÍTULO PROFESIONAL
DISEÑADOR(A) DE VIDEOJUEGOS

DURACIÓN
9 SEMESTRES

MODALIDAD
PRESENCIAL

ADMISIÓN 2025

UNIVERSIDAD Gabriela Mistral
Juntos escribimos tu futuro

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

ADMISIÓN 2025

UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral
Juntos escribimos tu futuro

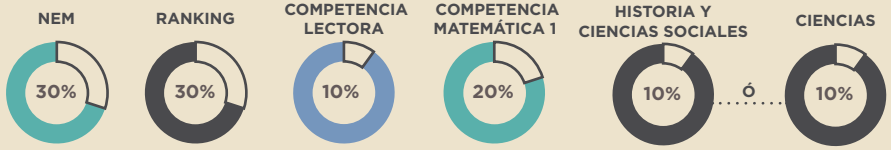
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

El Diseñador(a) de Videojuegos egresado de la Universidad Gabriela Mistral es un profesional que ha desarrollado competencias que le permiten llevar a cabo proyectos de alta complejidad desde su inicio en la preproducción proponiendo sistemas lúcidos a través del diseño interativo, la evaluación de prototipos y la experiencia de usuario; en producción donde será capaz de diseñar y producir todos los elementos necesarios para su realización: desde la programación de mecánicas y sistemas hasta los modelos 3D y 2D e integrando estos elementos en un conjunto coherente y funcional; levantar campañas de marketing y diseñar estrategias de distribución. Podrá vincularse tanto a la industria del entretenimiento como a la de la informática y la tecnología, y áreas afines como agencias de publicidad, medicina, arquitectura y el desarrollo de aplicaciones interactivas para la educación.

PERFIL DE EGRESO

El Diseñador(a) egresado de la Universidad Gabriela Mistral es un profesional que ha desarrollado habilidades para desempeñarse en el ámbito del diseño, aportando soluciones integradas en áreas de la comunicación visual y gráfica en movimiento. Sus sólidos conocimientos le permiten seleccionar los elementos más adecuados para ser integrados en propuestas innovadoras, permitiéndole elaborar y gestionar proyectos de diseño demandados por la industria con el propósito de dar solución a problemáticas del diseño asociadas a la comunicación de usuarios y sus contextos sociales, económicos, artísticos, educacionales o de salud.

PONDERACIONES



CAMPO LABORAL

Los principales campos laborales del Diseñador(a) de Videojuegos son:
- *Industria nacional e internacional del videojuego.*
- *Desarrollo de Serious Game.*
- *Aplicaciones Móviles.*
- *Productoras Audiovisuales (Animación, modelado, gráfica en movimiento).*
- *Asesorías de Bussines Gamification y Game-Based Learning.*
- *Simuladores para la industria (Salud, minería, transporte, procesos industriales).*
- *Empresas de marketing digital.*
- *Agencias de publicidad.*
- *Productoras de Animación (2D y 3D).*
- *Desarrollo e informática.*
- *Departamentos de Comunicaciones (en empresas o instituciones).*

UNIVERSIDAD GABRIELA MISTRAL
AV. ANDRÉS BELLO 1337, PROVIDENCIA
SANTIAGO DE CHILE
TELÉFONO: 600 401 0060
EMAIL: ADMISION@UGM.CL

UGM.CL

UNIVERSIDAD ACREDITADA
Comisión Nacional de Acreditación CNA-Chile
- Gestión Institucional
- Docencia de Pregrado

Nivel Básico / 3 años
Hasta diciembre 2024