

## PLAN DE ESTUDIOS

### TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

ASIGNATURA	HS. TOTALES	HS. TEÓRICAS	HS. PRÁCTICAS
<b>PRIMER AÑO</b>			
<b>PRIMER CUATRIMESTRE</b>			
Fundamentos de la programación I	64	32	32
Introducción al diseño de juegos	64	32	32
Introducción al lenguaje visual	64	32	32
Análisis de los géneros de videojuegos	48	36	12
Historia de los videojuegos	48	36	12
<b>SUBTOTAL</b>	<b>288</b>	<b>168</b>	<b>120</b>
<b>SEGUNDO CUATRIMESTRE</b>			
Fundamentos de la programación II	64	32	32
Mecánicas de juego	64	32	32
Diseño y animación 2D	64	32	32
Escritura audiovisual	64	32	32
Inglés técnico	48	36	12
<b>SUBTOTAL</b>	<b>304</b>	<b>164</b>	<b>140</b>
<b>TOTAL</b>	<b>592</b>	<b>332</b>	<b>260</b>



SEGUNDO AÑO	HS. TOTALES	HS. TEÓRICAS	HS. PRACTICAS
PRIMER CUATRIMESTRE			
Motores de videojuegos	64	32	32
Desarrollo avanzado de videojuegos	64	32	32
Introducción al arte 3D	64	32	32
Gestión de proyectos	64	32	32
Guion de videojuegos	64	32	32
<b>SUBTOTAL</b>	<b>320</b>	<b>160</b>	<b>160</b>
SEGUNDO CUATRIMESTRE			
Programación con motores	64	32	32
Diseño de niveles	64	32	32
Plan de negocios	64	32	32
Sonido y música para videojuegos	64	32	32
Seminario específico I	32	24	8
<b>SUBTOTAL</b>	<b>288</b>	<b>152</b>	<b>136</b>
<b>TOTAL</b>	<b>608</b>	<b>312</b>	<b>296</b>

TERCER AÑO	HS. TOTALES	HS. TEÓRICAS	HS. PRACTICAS
<b>ANUAL</b>			
Taller proyectual	128	32	96
<b>PRIMER CUATRIMESTRE</b>			
Desarrollo de juegos para dispositivos móviles	64	32	32
Economía de los videojuegos	64	32	32
Industria del videojuego	48	36	12
Control de calidad	64	32	32
<b>SUBTOTAL</b>	<b>240</b>	<b>132</b>	<b>108</b>
<b>SEGUNDO CUATRIMESTRE</b>			
Interfaces y experiencia de usuario	64	32	32
Legales y comerciales	48	36	12
Ética profesional	48	36	12
Seminario específico II	32	24	8
<b>SUBTOTAL</b>	<b>192</b>	<b>128</b>	<b>64</b>
<b>TOTAL</b>	<b>560</b>	<b>292</b>	<b>268</b>
<b>TOTAL CARRERA</b>	<b>1760</b>	<b>936</b>	<b>824</b>