



INGENIERÍA EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PERFIL DEL PROFESIONAL

DESCRIPCIÓN

La carrera está concebida para preparar profesionales que desarrollen las competencias en la producción de contenido y proyectos digitales con altos estándares de calidad.

La carrera promueve la creatividad con visión de suplir las demandas nacionales e internacionales en la industria del entretenimiento. Se enfocará en el desarrollo de tecnología del entretenimiento de los videojuegos y las animaciones digitales, por medio de un aprendizaje sistemático en lenguajes de programación y diseño gráfico, la arquitectura y estructura de proyectos informáticos.

OBJETIVO

- Esta carrera se enfoca en aplicar, con efectividad, los lenguajes de programación, las bases de datos, la seguridad informática y la gestión de servidores para ser aplicados en el desarrollo de las animaciones y los videojuegos, así como en la producción de las animaciones digitales para las diferentes plataformas de hardware.

PERFIL DE INGRESO

CONOCIMIENTOS

- Conocimientos básicos de matemáticas, física y lógica

HABILIDADES

- Capacidad de observación y de análisis
- Resolución de diferentes problemas matemáticos
- Capacidad de abstracción
- Creatividad

ACTITUDES

- Preferencia por las Ciencias Básicas, Diseño Digital y las Ciencias de la Computación
- Propositivo en la solución a problemas concretos
- Tenacidad
- Compromiso ético-social
- Ser positivo para adquirir nuevos conocimientos y realizar innovaciones
- Iniciativa, disposición, dedicación al estudio intensivo

PERFIL DE EGRESO

El ingeniero en Diseño y Desarrollo de Videojuegos será un profesional con la capacidad de diseñar prototipos, realizar guiones de los argumentos de las animaciones y desarrollar los códigos que brinden vida a dichos diseños en las herramientas informáticas, será capaz de dominar las etapas de vida de un proyecto de animación digital o videojuegos.

PUESTOS A DESEMPEÑAR

- Desarrollador de Códigos Informáticos
- Desarrollador de Videojuegos para consolas y dispositivos móviles
- Diseñador de Prototipos
- Coordinador del Diseño Gráfico en Animaciones o Videojuegos
- Productor de Animaciones

CICLO	n°.	CÓDIGO	ASIGNATURA	UV	PRERREQUISITO
I	1	DPMO	Desarrollo del Pensamiento Matemático Básico	4	Bachiller
	2	AVIO	Apropiación de Vocabulario en Inglés	4	Bachiller
	3	MOMO	Manejo de Sistemas Operativos de PC y Dispositivos Móviles	4	Bachiller
	4	CMEO	Comunicación Oral y Escrita	4	Bachiller
	5	AFVO	Aplicación de la Física en Videojuegos	4	Bachiller
II	6	DPVO	Desarrollo del Pensamiento Matemático Avanzado	4	Desarrollo del Pensamiento Matemático Básico
	7	CDFO	Construcción de Frases en Inglés	4	Apropiación de Vocabulario en Inglés
	8	AIDO	Análisis e Interpretación de Datos	4	Bachiller
	9	ENAO	Elaboración de Narrativa Audiovisual	4	Bachiller
	10	DLIO	Desarrollo de Liderazgo, Emprendimiento e Innovación	4	Bachiller
III	11	AMPO	Aplicación de Modelos de Programación y Estructura de Datos	4	Manejo de Sistemas Operativos de PC y Dispositivos Móviles
	12	DDAO	Descripción de Situaciones Actuales en Inglés	4	Construcción de Frases en Inglés
	13	RSIO	Configuración de Redes de Datos y Seguridad Informática	4	Manejo de Sistemas Operativos de PC y Dispositivos Móviles
	14	DLPO	Desarrollo de la Lógica de Programación	4	Bachiller
	15	DVJO	Diseño de Videojuegos en 2D	4	Bachiller
IV	16	ABVO	Aplicación de Bases de Datos para Videojuegos	4	Aplicación de Modelos de Programación y Estructura de Datos
	17	CNIO	Conversaciones a Nivel Intermedio en Inglés	4	Descripción de Situaciones Actuales en Inglés
	18	DDWO	Diseño y Desarrollo de Sitios Web	4	Manejo de Sistemas Operativos de PC y Dispositivos Móviles
	19	AMCO	Aplicación del Arte Sonoro y Música por Computadora	4	Elaboración de Narrativa Audiovisual
	20	GPIO	Gestión de Proyectos Informáticos	4	Desarrollo de Liderazgo, Emprendimiento e Innovación
V	21	MEEO	Manejo de Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE)	4	Aplicación de la Física en Videojuegos
	22	ASDO	Aplicación de la Seguridad en Redes de Datos	4	Configuración de Redes de Datos y Seguridad Informática
	23	CDGO	Creación de Ilustraciones Gráficas en 2D	4	Diseño de Videojuegos en 2D
	24	PDVO	Producción de Video	4	Diseño y Desarrollo de Sitios Web
	25	ATIO	Aplicación de la Ética	4	Bachiller
VI	26	MOVO	Modelamiento de Prototipos y Aplicación en Consolas de Videojuegos	4	Aplicación de Bases de Datos para Videojuegos
	27	CDMO	Creación de Modelos en 3D Básicos	4	Creación de Ilustraciones Gráficas en 2D
	28	CGFO	Creación de Ilustraciones Gráficas en 3D	4	Diseño y Desarrollo de Sitios Web
	29	DDVO	Diseño de Videojuegos en 3D	4	Producción de Video
	30	APVO	Aplicación de la Psicología a los Videojuegos	4	Bachiller
VII	31	DVM1	Desarrollo de Videojuegos con Motores I	4	Desarrollo de la Lógica de Programación
	32	CMCO	Creación de Modelos en 3D Complejos	4	Creación de Modelos en 3D Básicos
	33	PDAO	Producción de Animaciones en 2D	4	Diseño y Desarrollo de Sitios Web
	34	DSMO	Desarrollo de Videojuegos para Dispositivos Móviles	4	Modelamiento de Prototipos y Aplicación en Consolas de Videojuegos
	35	DVCO	Desarrollo de Videojuegos para PC	4	Desarrollo de la Lógica de Programación
VIII	36	PCAO	Producción de Animaciones en 3D	4	Producción de Animaciones en 2D
	37	ATAO	Aplicación de Técnicas de Advergaming	4	Desarrollo de Videojuegos para Dispositivos Móviles
	38	DVM2	Desarrollo de Videojuegos con Motores II	4	Desarrollo de Videojuegos para Motores I
	39	DVAO	Desarrollo de Videojuegos para Móviles Avanzado	4	Desarrollo de Videojuegos para Dispositivos Móviles
	40	DJCO	Desarrollo de Videojuegos para Consola	4	Desarrollo de Videojuegos para PC
IX	41	AMGO	Aplicación de Métodos de Gamificación	4	Aplicación de Bases de Datos para Videojuegos + Desarrollo de Videojuegos para Dispositivos Móviles
	42	DVLO	Desarrollo de Videojuegos en Línea	4	Desarrollo de Videojuegos con Motores II
	43	ATVO	Aplicación de Técnicas para Pruebas de Videojuegos	4	Desarrollo de Videojuegos para Móviles Avanzado
	44	IITO	Investigación de Mercados e Innovación Tecnológica	4	Gestión de Proyectos Informáticos
X	45	FPYO	Formulación y Evaluación de Proyectos	4	Gestión de Proyectos Informáticos
	46	DBKO	Desarrollo de Backend y API	4	Desarrollo de Videojuegos con Motores II
	47	DVTO	Desarrollo de Aplicaciones con Realidad Virtual y Aumentada	4	Desarrollo de Videojuegos con Motores II
	48	CNPO	Comercialización de Nuevos Productos	4	Investigación de Mercados e Innovación Tecnológica
TOTALES				192	

CONTACT CENTER

📍 Edificio de Atención al Estudiante,
1er. Nivel, Condominio Centro
Roosevelt, 55 Av. Sur, entre
Alameda Roosevelt y Av. Olímpica,
San Salvador.

✉ contactcenter@ufg.edu.sv
📷 nuevo_ingresoufg
☎ 2209-2834
📞 7554-1471

CENTRO REGIONAL DE OCCIDENTE

📍 Final 9a. Calle Poniente entre
18 y 20 Av. Sur, Santa Ana.

✉ registrocro@ufg.edu.sv
☎ 2447-3403 | 2441-2927

