
**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
CONSEJO DIRECTIVO CENTRAL**

RESOLUCIÓN Nº	
454	/25

**Referencia: PLAN DE ESTUDIOS 2026
DE LA TECNICATURA EN COMUNICACIÓN CREATIVA
Y ENTRETENIMIENTO DIGITAL**

Montevideo, 30 de octubre de 2025.

VISTO: La propuesta elevada por la Dirección de Educación para la aprobación del Plan de Estudios de la Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital.

RESULTANDO:

- I. Que, en virtud de lo previsto en el Comunicado 003/2025 del CDC de fecha 21 de octubre del corriente, la Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital se implementará inicialmente por una Comisión Ad Hoc, integrada por las Direcciones de los ITR Este y Norte, junto con un/a referente designado/a por la Dirección de Educación.
- II. Que la propuesta consiste en una formación de nivel terciario, que consiste en una oferta con una alta flexibilidad curricular, que tiene por objetivo preparar profesionales capaces de integrar pensamiento creativo, comunicación multimodal y competencias técnicas para desarrollar proyectos innovadores en industrias culturales, educativas, turísticas y tecnológicas, con capacidad para actuar en entornos colaborativos, diversos y globales.
- III. Que, en virtud de lo informado por parte del Área de Presupuesto de UTEC, para su implementación, se deberán asignar incrementos presupuestales a priorizar dentro de los recursos que se asignen a UTEC en la ley de presupuesto quinquenal.
- IV. Que desde el Área de Diseño y Desarrollo Curricular se valora pertinente el nuevo Plan de Estudios tras el análisis de la formación, su viabilidad y el aseguramiento de la calidad.

CONSIDERANDO:

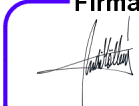
- I. Que la Tecnicatura que se propone se encuadra en la Política de Creación, Continuidad y Cierre de Carreras aprobada por del CDCp el 2 de mayo de 2023 (punto 28).

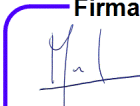
- II. Que el Área Jurídica de la Dirección de Educación confirma que se cumple con las disposiciones previstas en la Ordenanza de Estudios y Titulaciones aprobada por Resolución del CDCp N° 478/23; el Reglamento General de Estudios aprobado por Res. N° 450/24 y la Circular N° 33/2023 de Planes de Estudio.

ATENTO: a lo precedentemente expuesto y a la atribución conferida por el artículo 16, literal F) de la Ley 19.043.

**EL CONSEJO DIRECTIVO CENTRAL
DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
RESUELVE:**

- 1º. Aprobar el Plan de Estudios de la Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital, a impartirse en modalidad semipresencial en el Instituto Tecnológico Tecnológico Regional Este con sede en Minas, el que se adjunta a la presente Resolución y la integra.
- 2º. Aprobar la expedición del Título de *Técnico Universitario en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital* a quienes cumplan con todos los requisitos establecidos en el referido Plan de Estudios, así como los referidos a las Especializaciones.
- 3º. Comuníquese y publíquese a todos los efectos.

Firmado por:

3A2B9103223D42A...
Ing. Andrés Möller.
Consejero
Universidad Tecnológica

Firmado por:

D7B5B485E94D4C8...
Mgter. Marcelo Ubal
Consejero
Universidad Tecnológica

Firmado por:

A2103963AD7E4F0...
Mgter. Alvaro Pena
Consejero
Universidad Tecnológica



Universidad Tecnológica - UTEC

Uruguay

**Tecnicatura en Comunicación Creativa y
Entretenimiento Digital**

Plan de Estudios 2026

Índice

Introducción y fundamentación de la propuesta	1
Modelo pedagógico	1
Áreas de Especialización	2
Objetivo general de la formación	3
Perfil de egreso	3
Áreas de dominio	3
Área de dominio 1: Pensamiento creativo aplicado	4
Área de dominio 2: Diseño centrado en seres humanos	4
Área de dominio 3: Gestión de proyectos creativos	5
Área de dominio 4: Liderazgo y trabajo colaborativo	6
Matriz de saberes transversal	6
Área de dominio 1: Pensamiento creativo aplicado	6
Área de dominio 2: Diseño centrado en seres humanos	7
Área de dominio 3: Gestión de proyectos creativos	8
Área de dominio 4: Liderazgo y trabajo colaborativo	9
Malla curricular	10
Descripción de la duración total de la tecnicatura, horas totales y créditos	10
Unidades formativas transversales (60 créditos – 900 horas)	10
Unidades Electivas en Áreas de Especialización (72 créditos – 1080 horas)	11
Proyecto Final Integrador (24 créditos – 360 horas)	13
Certificaciones externas (24 créditos – 360 horas)	13
Actividades de UTECinnova (8 créditos – 120 horas)	14
Modalidad de carrera y metodología	15
Criterios de evaluación	16
Evaluación formativa y orientadora	16
Evaluación basada en productos y proyectos	16
Evaluación transversal y progresiva de competencias	16
Evaluación del Proyecto Final Integrador	17
Certificaciones externas	17
Evaluación del idioma inglés	17
Requisitos de ingreso	17

Requisitos de egreso	18
Titulación y áreas de especialización	18
Validación Interna y Externa	19
Anexos	20
Anexo 1. Matriz de saberes por áreas de especialización	20
Anexo 2. Programas de las Unidades Curriculares	24
Anexo 3. Proyecto Final Integrador	72

Introducción y fundamentación de la propuesta

La Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital (en adelante CCED) es una propuesta educativa de nivel terciario que busca formar profesionales capaces de idear, comunicar y liderar proyectos en industrias creativas, culturales y tecnológicas, con un fuerte anclaje en los territorios y una visión integradora de lenguajes, medios y comunidades. La tecnicatura en CCED es un programa TRAMA (Trayectorias Modulares Abiertas), por lo tanto, reconoce la diversidad de recorridos educativos posibles y pone en el centro la creatividad como motor de transformación personal, profesional y social.

De acuerdo a los lineamientos de TRAMA, el programa es concebido como una respuesta a las demandas emergentes de nuevas formas de producir conocimiento, expresarse, emprender y construir comunidad, combinando competencias técnicas con habilidades comunicacionales y colaborativas. Se propone como una oferta de alta flexibilidad curricular, que permite a los y las estudiantes construir trayectorias personalizadas a partir de intereses, saberes previos y proyectos de vida.

Modelo pedagógico

El diseño y la implementación de esta tecnicatura se basa en los lineamientos pedagógicos del modelo TRAMA, desarrollado para el ITR Este como una estrategia de democratización educativa, inclusión territorial e innovación en la formación superior. Entre los principios compartidos se destacan:

- a. Modularidad y flexibilidad. La tecnicatura se organiza en unidades curriculares y áreas de especialización que pueden ser cursadas de manera progresiva, permitiendo al estudiante elegir su camino, combinar áreas y reconfigurar su trayecto a lo largo del tiempo.
- b. Aprendizaje basado en lugar. Se promueve el trabajo con desafíos auténticos, en diálogo con actores comunitarios y territoriales. El proyecto final es una producción creativa que articula lenguajes, herramientas, experiencias y comunidades reales.
- c. Agenciamiento estudiantil y personalización de trayectorias. Los y las estudiantes no son receptores pasivos de una secuencia fija de contenidos, sino que construyen sus recorridos a partir de sus intereses, identidades, talentos y contextos. Se reconoce la posibilidad de ingresar por múltiples puertas (electivas, cursos cortos, validación de saberes) y avanzar con acompañamiento sostenido.

- d. Desarrollo local. Cada especialización puede desarrollarse en diálogo con la identidad cultural y las oportunidades productivas del territorio. Se promueve el fortalecimiento de capacidades locales para el desarrollo de propuestas comunicativas, culturales y tecnológicas con identidad propia.
- e. Visión Global. Todas las trayectorias contemplan el desarrollo de competencias en las unidades inglés I-IV orientadas a la comunicación en contextos creativos y laborales, con preparación para certificaciones reconocidas internacionalmente. Además, cada área de especialización incluye la posibilidad de obtener certificaciones técnicas externas avaladas por organismos internacionales.

Áreas de Especialización

La tecnicatura en CCED ofrece diversas trayectorias de especialización que permiten a los y las estudiantes construir un perfil profesional ajustado a sus intereses y al contexto laboral. Estas especializaciones están diseñadas para dialogar activamente con los sectores productivos vinculados a las industrias creativas, culturales y tecnológicas, tanto a nivel local como global. Las áreas de especialización son:

1. Desarrollo de Videojuegos. Esta especialización forma a estudiantes en diseño narrativo de videojuegos, programación creativa y uso de motores como Unity o Unreal. Prepara para desempeñarse en estudios y empresas del sector y gestar emprendimientos tecnológicos.
2. Postproducción Audiovisual. Brinda herramientas para edición de video, montaje, efectos visuales, corrección de color y producción de sonido. Las competencias adquiridas permiten trabajar en productoras, agencias de comunicación, medios digitales y proyectos para plataformas de streaming o cine.
3. Ilustración y Animación Digital. Desarrolla habilidades en dibujo digital, diseño de personajes y animación 2D/3D. Este perfil es clave en industrias como la animación, los videojuegos, la publicidad, los medios editoriales y la comunicación visual.
4. Comunicación Digital. Enfocada en la creación de contenidos, campañas publicitarias y estrategias para entornos multicanal. Esta especialización permite actuar en agencias, medios, organizaciones sociales y equipos de comunicación institucional, entre otras plataformas de comunicación.

Objetivo general de la formación

Esta formación tiene como objetivo preparar a profesionales capaces de integrar pensamiento creativo, comunicación multimodal y competencias técnicas para desarrollar proyectos innovadores en industrias culturales, educativas y tecnológicas, con capacidad para actuar en entornos colaborativos, diversos y globales.

Perfil de egreso

Los egresados de esta tecnicatura estarán capacitados para:

- Diseñar, desarrollar y comunicar proyectos creativos que integren herramientas digitales, lenguajes expresivos y estrategias narrativas.
- Desarrollar habilidades metacognitivas que le permitan planificar, monitorear y reorientar su propio proceso de aprendizaje, tomando decisiones informadas sobre los trayectos, combinaciones y ritmos que mejor respondan a sus intereses, talentos y contexto tanto durante la cursada como en el futuro.
- Participar en equipos interdisciplinarios, asumiendo roles de liderazgo colaborativo, gestión de proyectos y facilitación creativa en contextos diversos.
- Ejercer una comunicación efectiva en entornos diversos, movilizandocompetencias interculturales, incluyendo el aprendizaje de idiomas, que le permitan interactuar con personas, comunidades y lenguajes provenientes de distintas realidades socioculturales, tanto a nivel local como internacional.
- Acreditar certificaciones técnicas específicas de las industrias creativas, respaldadas por organismos evaluadores externos, ampliando sus posibilidades de inserción laboral tanto en circuitos locales como en redes creativas globales.
- Actuar con sentido crítico, compromiso ético y sensibilidad territorial, integrando el arte, la tecnología y la comunicación como medios para promover la inclusión, el desarrollo local, la sostenibilidad y la innovación social.

Áreas de dominio

A continuación se describen las competencias del perfil de egreso organizadas en **áreas de dominio**. Cada competencia se desarrolla a través de las unidades curriculares del núcleo común (transversales), y se complementa con unidades de especialización y el Proyecto Final Integrador. Todas las áreas de especialización contribuyen al desarrollo de cada área de dominio, garantizando que cualquier combinación de dos áreas elegidas por un estudiante asegure la formación completa en las competencias clave del perfil.

Área de dominio 1: Pensamiento creativo aplicado

Competencia	Unidades curriculares que la desarrollan
1.1 Formular ideas originales y pertinentes en distintos contextos.	Pensamiento creativo aplicado (T), Fundamentos de Programación (DV), Edición y Montaje Digital (PA), Ilustración Conceptual (IA), Narrativas Digitales (CD)
1.2 Explorar problemas desde múltiples perspectivas expresivas.	Pensamiento creativo aplicado (T), Técnicas de Animación 2D/3D (IA), Gestión de Proyectos Creativos (T)
1.3 Utilizar métodos de ideación para el desarrollo de propuestas creativas.	Pensamiento creativo aplicado (T), Campañas Digitales (CD), Construcción de Prototipos Interactivos 2D/3D (DV), Gestión de Proyectos Creativos (T)
1.4 Experimentar con herramientas digitales para enriquecer procesos de creación.	Dibujo Digital (IA), Edición y Mezcla de Sonido (PA), Narrativas Audiovisuales (PA), Estrategias de Comunicación Multicanal (CD)
1.5 Integrar el pensamiento creativo en la resolución de problemas reales.	Proyecto Final Integrador, Gestión de Proyectos Creativos (T), Sistemas de Juego y Scripting Avanzado (DV)

Área de dominio 2: Diseño centrado en seres humanos

Competencia	Unidades curriculares que la desarrollan
2.1 Identificar necesidades de usuarios o comunidades en contextos reales.	Storyboarding (IA), Gestión de Proyectos Creativos (T)
2.2 Formular soluciones viables a partir de marcos de diseño centrado en las personas.	Pensamiento creativo aplicado (T), Composición para Medios Interactivos (MC), Campañas Digitales (CD), Construcción de Prototipos Interactivos 2D/3D (DV)

2.3 Incorporar criterios de accesibilidad, inclusión y diversidad en el diseño.	Diseño centrado en seres humanos (T), Gestión de Proyectos Creativos (T), Narrativas Digitales (CD)
2.4 Prototipar y testear soluciones en etapas tempranas.	Construcción de Prototipos Interactivos 2D/3D (DV), Técnicas de Animación 2D/3D (IA), Edición y Montaje Digital (PA)
2.5 Evaluar con usuarios y actores clave la pertinencia de las soluciones desarrolladas.	Proyecto Final Integrador, Diseño centrado en seres humanos (T), Gestión de Proyectos Creativos (T) Laboratorio de Campañas Digitales (CD)

Área de dominio 3: Gestión de proyectos creativos

Competencia	Unidades curriculares que la desarrollan
3.1 Diseñar y planificar proyectos creativos con objetivos claros.	Gestión de proyectos creativos (T), Campañas Digitales (CD), Storyboarding (IA),
3.2 Estimar recursos, tiempos y equipos necesarios para implementar proyectos.	Gestión de proyectos creativos (T), Edición y Montaje Digital (PA), Construcción de Prototipos Interactivos 2D/3D (DV)
3.3 Implementar herramientas y metodologías de gestión adaptadas a entornos creativos.	Gestión de proyectos creativos (T), Cultura, Territorio y Comunidad (GC), Scripting Avanzado (DV), Técnicas de Animación (IA)
3.4 Gestionar la circulación de productos en entornos digitales y culturales.	Campañas Digitales (CD), Estrategias de Comunicación Multicanal (CD) Narrativas Audiovisuales (PA)
3.5 Documentar, evaluar y ajustar proyectos en función de resultados y aprendizajes.	Proyecto Final Integrador, Gestión de proyectos creativos (T),

Área de dominio 4: Liderazgo y trabajo colaborativo

Competencia	Unidades curriculares que la desarrollan
4.1 Asumir distintos roles en proyectos grupales.	Liderazgo y trabajo colaborativo (T), Prototipos 2D/3D (DV), Narrativas Audiovisuales (PA), Técnicas de Animación 2D/3D (IA)
4.2 Promover ambientes de trabajo respetuosos, inclusivos y orientados al aprendizaje mutuo.	Liderazgo y trabajo colaborativo (T), Cultura, Territorio y Comunidad (GC), Campañas Digitales (CD)
4.3 Resolver conflictos y tomar decisiones en entornos colaborativos.	Liderazgo y trabajo colaborativo (T), Gestión de Proyectos Creativos (T), Proyecto Final Integrador
4.4 Comunicar objetivos, procesos y resultados dentro del equipo.	Pensamiento Creativo (T), inglés I-IV, Narrativas Digitales (CD), Gestión de Proyectos Creativos (T)
4.5 Desarrollar autonomía y responsabilidad en el cumplimiento de tareas compartidas.	Liderazgo y trabajo colaborativo (T), todas las unidades en modalidad taller o laboratorio, Proyecto Final Integrador

Matriz de saberes transversal

La siguiente matriz organiza cada competencia del perfil de egreso en torno a los cuatro tipos de saberes: Saber (conocimiento conceptual), Saber hacer (habilidades prácticas), Saber ser (disposiciones personales) y Saber convivir (actitudes y habilidades sociales). Esta estructura permite comprender cómo se desarrolla integralmente cada competencia en la tecnicatura.

Área de dominio 1: Pensamiento creativo aplicado

Competencia	Saber	Saber hacer	Saber ser	Saber convivir
1.1 Formular ideas originales y pertinentes en distintos contextos.	Fundamentos del pensamiento creativo, técnicas de ideación.	Producir ideas adaptadas a distintos contextos.	Curiosidad, apertura a lo inesperado.	Escuchar ideas de otros, construir colectivamente.

1.2 Explorar problemas desde múltiples perspectivas expresivas.	Conocimiento de lenguajes expresivos y modelos narrativos.	Representar un problema usando medios diversos.	Flexibilidad cognitiva, sensibilidad estética.	Valorar la diversidad de enfoques en equipo.
1.3 Utilizar métodos de ideación para el desarrollo de propuestas creativas.	Técnicas de exploración creativa.	Aplicar procesos divergentes y convergentes.	Iniciativa, disposición al riesgo creativo.	Integrar propuestas dentro de procesos colaborativos.
1.4 Experimentar con herramientas digitales para enriquecer procesos de creación.	Conocimiento básico de herramientas y entornos digitales.	Probar y adaptar herramientas digitales a proyectos.	Autonomía, disposición a aprender con medios.	Compartir hallazgos tecnológicos con pares.
1.5 Integrar el pensamiento creativo en la resolución de problemas reales.	Diseño de soluciones centradas en el contexto.	Formular y justificar propuestas creativas viables.	Sentido de propósito, pensamiento crítico.	Empatía con usuarios, escucha activa.

Área de dominio 2: Diseño centrado en seres humanos

Competencia	Saber	Saber hacer	Saber ser	Saber convivir
2.1 Identificar necesidades de usuarios o comunidades en contextos reales.	Fundamentos de observación contextual y entrevistas.	Investigar necesidades reales con métodos cualitativos.	Empatía, respeto por la otredad.	Escuchar sin prejuicios, validar experiencias diversas.
2.2 Formular soluciones viables a partir de marcos de diseño	Modelos de diseño participativo.	Traducir hallazgos en propuestas de valor.	Responsabilidad social, disposición a iterar.	Co-crear con otros desde la horizontalidad.

centrado en las personas.				
2.3 Incorporar criterios de accesibilidad, inclusión y diversidad en el diseño.	Normas básicas de accesibilidad, justicia social en el diseño.	Diseñar con criterios inclusivos.	Conciencia crítica, justicia cognitiva.	Acompañar procesos creativos inclusivos.
2.4 Prototipar y testear soluciones en etapas tempranas.	Tipos de prototipos y métodos de testeo.	Crear prototipos funcionales para retroalimentación.	Apertura al error, resiliencia creativa.	Recibir críticas y sugerencias constructivamente.
2.5 Evaluar con usuarios y actores clave la pertinencia de las soluciones desarrolladas.	Técnicas de evaluación participativa.	Diseñar instrumentos e instancias de validación.	Actitud reflexiva, sentido de mejora continua.	Establecer vínculos de respeto con actores externos.

Área de dominio 3: Gestión de proyectos creativos

Competencia	Saber	Saber hacer	Saber ser	Saber convivir
3.1 Diseñar y planificar proyectos creativos con objetivos claros.	Estructura de proyectos, objetivos, etapas.	Formular cronogramas, definir entregables.	Organización, visión estratégica.	Coordinar tareas con claridad.
3.2 Estimar recursos, tiempos y equipos necesarios para	Herramientas de planificación y estimación.	Usar herramientas de gestión para prever y asignar.	Responsabilidad, previsión.	Compartir decisiones con transparencia.

implementar proyectos.				
3.3 Implementar herramientas y metodologías de gestión adaptadas a entornos creativos.	Marcos ágiles y gestión visual.	Adaptar herramientas a proyectos reales.	Adaptabilidad, pensamiento sistémico.	Promover la participación equitativa.
3.4 Gestionar la circulación de productos en entornos digitales y culturales.	Circuitos de distribución cultural, plataformas.	Diseñar estrategias de visibilidad y circulación.	Orientación a impacto, ética profesional.	Relacionarse con actores culturales de forma profesional.
3.5 Documentar, evaluar y ajustar proyectos en función de resultados y aprendizajes.	Modelos de evaluación formativa.	Registrar, analizar y tomar decisiones a partir de resultados.	Reflexividad, honestidad intelectual.	Aceptar y aportar mejoras al equipo.

Área de dominio 4: Liderazgo y trabajo colaborativo

Competencia	Saber	Saber hacer	Saber ser	Saber convivir
4.1 Asumir distintos roles en proyectos grupales.	Dinámicas de roles en proyectos creativos.	Rotar roles según etapas del proyecto.	Compromiso, responsabilidad compartida.	Aceptar liderazgos rotativos.
4.2 Promover ambientes de trabajo respetuosos, inclusivos y orientados al aprendizaje mutuo.	Fundamentos de trabajo en equipo inclusivo.	Cuidar el ambiente de trabajo y proponer mejoras.	Solidaridad, respeto mutuo.	Facilitar la participación de otros.

4.3 Resolver conflictos y tomar decisiones en entornos colaborativos.	Técnicas de mediación y toma de decisiones.	Aplicar estrategias de negociación y consenso.	Tolerancia, autonomía emocional.	Escuchar con empatía, resolver en colectivo.
4.4 Comunicar objetivos, procesos y resultados dentro del equipo.	Principios de comunicación efectiva.	Compartir avances de forma clara y proactiva.	Claridad, coherencia.	Dialogar con intencionalidad y escucha.
4.5 Desarrollar autonomía y responsabilidad en el cumplimiento de tareas compartidas.	Modelos de autoevaluación y metas personales.	Gestionar el propio tiempo y tareas.	Autonomía, perseverancia.	Cumplir compromisos en función del equipo.

Esta matriz de saberes puede ser complementada con la matriz de saberes para competencias específicas de cada área de especialización la cual se encuentra en el anexo 1 del presente documento.

Malla curricular

Descripción de la duración total de la tecnicatura, horas totales y créditos

La tecnicatura tiene una duración estimada de **4 semestres** y está estructurada en un total de **188 créditos** (equivalentes a **2820 horas**).

El estudiante podrá combinar unidades formativas transversales, electivas y certificaciones según su planificación personal.

El plan de estudios está compuesto por módulos electivos agrupados en áreas de especialización y módulos transversales que orientan el proyecto final integrador. A esto se suma una dimensión certificadora externa, que garantiza la calidad y proyección laboral de la formación.

Unidades formativas transversales (60 créditos – 900 horas)

Estas unidades fortalecen competencias clave para cualquier trayectoria profesional vinculada a la comunicación, la creatividad, la colaboración y el emprendimiento. Incluyen:

Unidad	Créditos	Horas	Previas
Pensamiento creativo aplicado	10	150	No tiene
Diseño centrado en seres humanos	10	150	No tiene
Gestión de proyectos creativos	10	150	No tiene
Liderazgo y trabajo colaborativo	4	60	No tiene
Inglés I	4	60	No tiene
Inglés II	4	60	Inglés I
Inglés III	4	60	Inglés II
Inglés IV	4	60	Inglés III
Datos e Inteligencia Artificial	10	150	No tiene
Total	60	900	

La inclusión de una unidad transversal orientada a datos e inteligencia artificial responde a la necesidad de que los y las estudiantes comprendan cómo estas tecnologías impactan en los lenguajes, las plataformas y las dinámicas de circulación de los contenidos digitales. En un contexto donde algoritmos, modelos generativos y sistemas automatizados median cada vez más la producción y distribución cultural, es fundamental que los perfiles creativos desarrollen criterios críticos, competencias básicas de análisis de datos y capacidades para diseñar con conciencia tecnológica y ética. Esta unidad no se presenta dentro de la matriz de saberes o competencias sino que busca ser una unidad que articule discusiones críticas sobre datos e IA durante el desarrollo de proyectos.

Unidades Electivas en Áreas de Especialización (72 créditos – 1080 horas)

Los estudiantes deben completar al menos seis unidades curriculares electivas, de 12 créditos cada una, totalizando 72 créditos. Estas unidades forman el trayecto formativo en profundidad del plan y permiten a cada estudiante orientar su perfil profesional según sus intereses, talentos y proyectos.

Las unidades electivas se organizan en áreas de especialización, que agrupan contenidos, lenguajes y herramientas vinculados a campos específicos dentro de la comunicación creativa y el entretenimiento digital. Estas áreas sirven como guía para que los estudiantes configuren trayectorias coherentes y reconocibles, sin limitar su posibilidad de exploración transversal.

Áreas de especialización disponibles:

- a. Desarrollo de videojuegos
- b. Postproducción audiovisual
- c. Ilustración y animación digital
- d. Comunicación Digital

Tabla de unidades curriculares por áreas de especialización

Área de especialización	Unidad curricular	Créditos	Horas	Previas
Desarrollo de Videojuegos	Fundamentos de Programación para Videojuegos	12	180	No tiene
Desarrollo de Videojuegos	Construcción de prototipos interactivos 2D/3D	12	180	Fundamentos de Programación para Videojuegos
Desarrollo de Videojuegos	Sistemas de Juego y Scripting Avanzado	12	180	Fundamentos de Programación para Videojuegos
Postproducción Audiovisual	Edición y montaje digital	12	180	No tiene
Postproducción Audiovisual	Efectos visuales y colorización	12	180	Edición y montaje digital

Postproducción Audiovisual	Narrativas audiovisuales	12	180	Edición y montaje digital
Ilustración y Animación Digital	Dibujo digital e ilustración conceptual	12	180	No tiene
Ilustración y Animación Digital	Técnicas de animación 2D/3D	12	180	No tiene
Ilustración y Animación Digital	Diseño de personajes y storyboarding	12	180	No tiene
Comunicación Digital	Narrativas digitales y storytelling	12	180	No tiene
Comunicación Digital	Estrategias de comunicación multicanal	12	180	No tiene
Comunicación Digital	Laboratorio de campañas digitales	12	180	Estrategias de comunicación multicanal

Proyecto Final Integrador (24 créditos – 360 horas)

Proyecto interdisciplinario tutorizado en el que el/la estudiante diseña una propuesta profesional aplicando los aprendizajes adquiridos. Debe vincular al menos dos áreas cursadas y abordar una necesidad, desafío o oportunidad real en un sector productivo, comunitario o cultural. Las unidades transversales de la tecnicatura brindarán las herramientas y espacios necesarios de mentoría para el cumplimiento de este proyecto.

Previaturas: para poder cursar el proyecto final integrador, los estudiantes deberán haber completado al menos dos áreas de especialización y la totalidad de los créditos transversales.

Certificaciones externas (24 créditos – 360 horas)

Como parte de su recorrido, los estudiantes deberán completar al menos una certificación externa reconocida internacionalmente. Esta puede estar vinculada a gestión, comunicación, diseño, idiomas o áreas técnicas específicas. Las certificaciones se integran curricularmente a través de módulos de preparación, tutorías y horas de práctica aplicadas. Los estudiantes pueden seleccionar diferentes certificaciones

siempre y cuando sean avaladas previamente por el comité académico.

Opciones posibles:

- Camp® - Project Management Institute.
- Adobe Certified Professional.
- Unity Certified Associate
- Cambridge FCE / TOEIC.

Actividades de UTECinnova (8 créditos – 120 horas)

Los estudiantes tendrán que obtener 8 créditos (2 como máximo por semestre) de las actividades correspondientes a UTECinnova, tal como se detalla a continuación:

Unidad Curricular	Semestre	Horas totales	Créditos
Actividades de UTECinnova	1	30	2
Actividades de UTECinnova	2	30	2
Actividades de UTECinnova	3	30	2
Actividades de UTECinnova	4	30	2
Totales		120	8

Tabla de distribución de créditos

Trayecto / Componente	Créditos requeridos	Observaciones

Unidades transversales	60 créditos	5 unidades comunes de 12 créditos cada una
Área de especialización 1	36 créditos	3 unidades específicas de un área
Área de especialización 2	36 créditos	3 unidades de una segunda área distinta
Certificaciones externas	24 créditos	Acreditación de conocimientos técnicos o creativos con reconocimiento externo
Actividades de UTECinnova	8 créditos	2 créditos por semestre como máximo
Proyecto Final Integrador	24 créditos	Producto profesional + Portafolio transversal + documentación + presentación final
Total del trayecto	188 créditos	Equivalentes a 2820 horas de trabajo del estudiante

Modalidad de carrera y metodología

El programa se imparte en modalidad presencial y semipresencial. Las jornadas presenciales incluyen:

- Talleres de co-creación y producción de contenidos.
- Clases sincrónicas de resolución de dudas y puesta en común de avances.
- Instancias de tutoría, orientación de trayectorias y evaluación formativa.
- Encuentros con invitados/as del ecosistema creativo, cultural o tecnológico.

El componente virtual se organiza mediante un entorno digital de aprendizaje que incluye:

- Materiales asincrónicos (videos, lecturas, guías de proyecto).
- Clases sincrónicas por videoconferencia.
- Foros de intercambio, entrega de proyectos y autoevaluaciones.
- Seguimiento del avance por parte del equipo docente y tutorías virtuales.

La modalidad semipresencial permite atender a estudiantes de distintos puntos del país, brindando flexibilidad sin perder la riqueza del encuentro presencial. Está especialmente diseñada para favorecer la participación de estudiantes que combinan estudio con trabajo o que residan en zonas alejadas de los centros de estudio.

Criterios de evaluación

La evaluación en la Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital se concibe como un proceso formativo, continuo y situado, que acompaña a los y las estudiantes en el desarrollo de competencias técnicas, creativas, colaborativas y reflexivas. Se sustenta en los principios del modelo TRAMA, priorizando el acompañamiento personalizado, la retroalimentación constante y la integración de saberes en contextos reales.

Evaluación formativa y orientadora

Todas las unidades curriculares incluyen instancias de retroalimentación progresiva, que permiten al estudiante monitorear, ajustar y proyectar su proceso de aprendizaje. Se promueve una cultura de la evaluación como diálogo, donde el error se reconoce como parte del proceso creativo y de aprendizaje. En los talleres y laboratorios, se utilizan rúbricas colaborativas, autoevaluaciones y coevaluaciones para fomentar el pensamiento crítico y el compromiso con el proceso. Se promoverá que estos procesos queden registrados en el portafolio profesional.

Evaluación basada en productos y proyectos

Las actividades evaluativas se centran en la producción de artefactos creativos (videos, campañas, juegos, animaciones, composiciones, etc.), el desarrollo de proyectos colaborativos y la resolución de desafíos contextualizados. Cada unidad establece criterios de evaluación explícitos, centrados en la integración de herramientas, la coherencia narrativa, la aplicabilidad en contextos reales y la reflexión crítica sobre el proceso. Todos los productos y proyectos deben ser integrados orgánicamente en el portafolio profesional.

Evaluación transversal y progresiva de competencias

Las competencias transversales (pensamiento creativo, trabajo colaborativo, comunicación profesional, liderazgo, etc.) son evaluadas de forma continua a lo largo de la tecnicatura, en diferentes niveles de profundidad (exploración inicial, aplicación práctica y desempeño autónomo) a través de un portafolio profesional integrador. Estas competencias se desarrollan de manera intencionada en todas las unidades y son

especialmente valoradas en el Proyecto Final Integrador.

Evaluación del Proyecto Final Integrador

El proyecto final es una producción profesional tutorizada que integra al menos dos áreas de especialización y responde a un problema, necesidad u oportunidad real del entorno.

La evaluación se realiza por un comité docente, a partir de una rúbrica que considera:

- La calidad y originalidad del producto.
- La pertinencia de las herramientas empleadas.
- La articulación entre teoría, práctica y contexto.
- La claridad en la presentación, documentación y reflexión sobre el proceso.
- El vínculo con comunidades, sectores productivos o territorios específicos.

Certificaciones externas

Las certificaciones reconocidas internacionalmente que forman parte del plan serán evaluadas según los criterios establecidos por el organismo certificador correspondiente (Unity, Adobe, TOEIC, CAPM, entre otros).

El programa ofrece instancias de preparación, tutoría y acompañamiento, y valora el logro de estas certificaciones como evidencia del desarrollo profesional del estudiante.

Evaluación del idioma inglés

La formación en inglés se adapta al nivel de ingreso del estudiante e incluye criterios específicos para avanzar desde un nivel introductorio hasta la preparación para certificaciones internacionales. Se espera que los estudiantes alcancen como mínimo un nivel B1 al final de los dos años de la tecnicatura. La evaluación se centra en el uso del idioma en contextos creativos y laborales, priorizando la producción oral, escrita y técnica.

Requisitos de ingreso

Podrán ingresar a la tecnicatura:

- a) Personas que hayan egresado de cualquier orientación de Educación Media Superior de la Dirección General de Educación Secundaria (DGES) o de la Dirección General de Educación Técnico Profesional (DGETP-UTU) de la ANEP.

Requisitos de egreso

Para obtener el título de **Técnico Universitario en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital**, el o la estudiante deberá:

1. Acreditar un total de **188 créditos** distribuidos de la siguiente manera:
 - 60 créditos en unidades formativas transversales.
 - 72 créditos en unidades electivas.
 - 24 créditos correspondientes al Proyecto Final Integrador.
 - 24 créditos mediante certificaciones externas reconocidas internacionalmente.
 - 8 créditos de Actividades de UTECinnova
2. Cumplir con los criterios de evaluación definidos para las unidades curriculares, incluyendo el proyecto final.

Titulación y áreas de especialización

Los estudiantes que completen los 180 créditos asociados a la tecnicatura recibirán el título:

- **Técnico Universitario en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital**

Aquellos estudiantes que, además de cumplir con los créditos totales, completen al menos 36 créditos en una misma área de especialización, recibirán la titulación con mención explícita del área correspondiente. Por ejemplo:

- **Técnico Universitario en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital con especialización en Comunicación Digital**

Asimismo, quienes completen dos áreas de especialización (72 créditos, 36 en cada una), recibirán una titulación con ambas menciones, por ejemplo:

- **Técnico Universitario en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital con especialización en Ilustración y Animación Digital y Postproducción Audiovisual.**

Ver tabla con los detalles de escenarios de titulaciones:

Créditos en áreas de especialización	Ejemplo de titulación otorgada
Ninguna área completada (menos de 36 créditos en cualquier área)	Técnico Universitario en Producción Creativa Digital
Una especialización completada (36 créditos en una sola área)	Técnico Universitario en Producción Creativa Digital con especialización en Ilustración y Animación Digital
Dos especializaciones completadas (36 créditos en dos áreas diferentes, total 72 créditos)	Técnico Universitario en Producción Creativa Digital con especialización en Postproducción Audiovisual e Ilustración y Animación Digital
Más de dos áreas completadas (opcional)	El estudiante podrá solicitar que se indique hasta dos menciones en la titulación; las demás se reconocerán en su escolaridad y podrán ser incorporados como electivas para tramos superiores.

Validación Interna y Externa

La carrera contempla un sistema de validación interna y externa de los aprendizajes. Internamente, los estudiantes deberán mantener un portafolio transversal evaluado semestralmente por un comité interdisciplinario. Externamente, se establecerán convenios con instituciones y organismos internacionales que otorguen certificaciones reconocidas en la industria creativa (ej. Adobe, Unity, IELTS/TOEFL), así como paneles de jurados externos para la evaluación del Proyecto Final Integrador. Estas instancias permitirán que los egresados acrediten saberes con validez internacional, asegurando su competitividad en mercados globales.

1. Validación Interna

La validación interna de saberes se realiza a través de tres herramientas:

- Portafolio transversal: el programa promoverá la construcción de un portafolio profesional integral durante toda la carrera, revisado semestralmente por un

comité académico-docente.

- b. Paneles de evaluación cruzada: se incorporan instancias de revisión con docentes de distintas áreas del plan para asegurar coherencia interna y evaluación multidisciplinaria de proyectos.
- c. Rúbricas alineadas a estándares internacionales: se promueve el uso de rúbricas basadas en marcos globales tales como EQF, DigComp, Creative Skills Framework, Unity Curricular Framework.

2. Validación Externa

La validación externa del programa favorece no solamente

- a. **Certificaciones internacionales integradas al plan** que brindan créditos académicos:
 - i. Adobe Certified Professional (ACP) para postproducción audiovisual y diseño digital.
 - ii. Unity Certification para videojuegos.
- b. **Convenios con clusters creativos y cámaras empresariales:** Formalizar acuerdos para que los proyectos finales y prototipos sean evaluados por *jurados externos* (ej. estudios de videojuegos, agencias audiovisuales, laboratorios internacionales).
- c. **Movilidad académica virtual:** Establecer módulos cortos validados en plataformas internacionales (ej. Coursera, FutureLearn, edX) con certificación conjunta. Estos créditos se pueden reconocer dentro del plan y refuerzan la validación internacional.
- d. **Proyecto Final Integrador (PFI):** Incluir como requisito que el proyecto sea presentado a un *jurado con representación de externos* (académicos, industria, profesionales de redes globales, etc.).

Anexos

Anexo 1. Matriz de saberes por áreas de especialización

Especialidad: Desarrollo de videojuegos

Competencia específica del área	Saber (conocimiento)	Saber hacer (habilidades)	Saber ser (disposiciones personales)	Saber convivir (relaciones y colaboración)
1. Diseñar y programar experiencias interactivas digitales con enfoque lúdico y técnico.	Fundamentos de programación, motores de juego, estructuras de control y scripting.	Crear prototipos funcionales con interacción básica y visualización 2D/3D.	Curiosidad tecnológica, autonomía.	Colaborar con roles creativos y técnicos para dar forma al juego.
2. Modelar mecánicas de juego y sistemas de progresión centrados en el jugador.	Teoría de diseño de mecánicas, retroalimentación, balance y loop de juego.	Diseñar reglas, interacciones y sistemas de avance significativos.	Sensibilidad por la experiencia del usuario, actitud iterativa.	Recoger y aplicar feedback de testers y usuarios.
3. Integrar narrativa y diseño visual en entornos interactivos coherentes.	Principios de diseño narrativo interactivo y composición visual.	Prototipar niveles, escenas o diálogos integrando arte y mecánica.	Imaginación narrativa, apertura estética.	Dialogar con ilustradores/as, músicos/as y guionistas para lograr cohesión de mundo.

Especialidad: Postproducción audiovisual

Competencia específica del área	Saber	Saber hacer	Saber ser	Saber convivir
Realizar procesos de edición, montaje y postproducción para piezas audiovisuales.	Lenguaje audiovisual, estructura narrativa, software de edición.	Editar secuencias de video, aplicar cortes, transiciones y sincronización.	Atención al detalle, compromiso con la calidad.	Dialogar con equipos de cámara, dirección y sonido.

Aplicar efectos visuales, colorización y composición digital a materiales audiovisuales.	Fundamentos de VFX, corrección de color, estética de imagen.	Corregir color, integrar elementos gráficos y visuales.	Criterio estético, paciencia técnica.	Recibir y aplicar directrices del equipo creativo.
Diseñar piezas audiovisuales orientadas a plataformas de distribución digital y streaming.	Tendencias de consumo audiovisual, formatos y estándares digitales.	Adaptar contenidos a distintas plataformas, exportar y optimizar.	Adaptabilidad, orientación a la experiencia del espectador.	Colaborar con comunicación y diseño para coherencia de marca.

Especialidad: Ilustración y animación digital

Competencia específica del área	Saber	Saber hacer	Saber ser	Saber convivir
Ilustrar personajes, entornos y objetos para medios digitales.	Fundamentos de dibujo digital, teoría del color, diseño conceptual.	Crear personajes, escenarios e ilustraciones temáticas.	Observación visual, creatividad gráfica.	Adaptar estilos según el proyecto común.
Animar elementos visuales en 2D y 3D con coherencia expresiva.	Técnicas de animación por keyframe, rigging, movimiento y ritmo.	Crear secuencias animadas, ajustar movimiento al propósito narrativo.	Persistencia, expresión estética.	Integrarse a equipos de animación, respetar tiempos y feedback.
Desarrollar propuestas visuales a partir de guiones y briefings creativos.	Principios de storytelling visual, composición, encuadre.	Interpretar briefs visuales y traducirlos a lenguaje gráfico.	Versatilidad, disposición a explorar estilos.	Comunicar ideas visuales al equipo, aceptar ajustes con apertura.

Especialidad: Música creativa y sonido

Competencia específica del área	Saber	Saber hacer	Saber ser	Saber convivir
Componer y producir música digital para proyectos creativos.	Teoría musical, estructura de canciones, software de producción.	Crear piezas musicales originales en DAWs.	Sensibilidad sonora, identidad expresiva.	Colaborar con otros lenguajes como imagen y palabra.
Diseñar ambientes sonoros y efectos para medios interactivos.	Sonido ambiente, efectos, música adaptativa.	Crear soundscapes, efectos y loops para videojuegos o videos.	Capacidad de escucha, atención al detalle.	Trabajar con programadores, diseñadores y editores audiovisuales.
Editar, mezclar y masterizar producciones sonoras.	Proceso de mezcla, planos sonoros, masterización.	Aplicar técnicas de mezcla en función del medio final.	Rigor técnico, mejora continua.	Alinear criterios técnicos con otras áreas del proyecto.

Especialidad: Comunicación digital

Competencia específica del área	Saber	Saber hacer	Saber ser	Saber convivir
Diseñar campañas y estrategias de comunicación en plataformas digitales.	Principios de marketing digital, segmentación de audiencias.	Planificar y ejecutar campañas multicanal.	Iniciativa, claridad comunicativa.	Coordinar mensajes con otros equipos del proyecto.
Producir contenidos narrativos y visuales para medios digitales.	Storytelling, formatos de publicación digital.	Crear narrativas adaptadas a distintos medios y públicos.	Versatilidad expresiva, creatividad narrativa.	Ajustar contenidos según retroalimentación y datos.
Analizar datos de interacción y comportamiento de audiencias.	Métricas, analítica web, lectura de datos sociales.	Usar herramientas para evaluar desempeño y optimizar contenidos.	Espíritu analítico, orientación a resultados.	Comunicar hallazgos al equipo y ajustar estrategias colectivamente.

Anexo 2. Programas de las Unidades Curriculares

Nota: La UC Inglés para Contextos Profesionales será diseñada e implementada por el Programa de Lenguas del Centro Global y se regirá por sus reglamentos y modalidades. Más allá de esta diferenciación, se trabajará desde las unidades curriculares para integrar la formación en inglés en todos los proyectos y actividades de las unidades curriculares transversales y especializadas.

PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Pensamiento creativo aplicado		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Obligatoria		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	6	4	150
Créditos	10		

II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

2.1 Presentación de la Unidad Curricular:

Unidad diseñada para desarrollar y aplicar habilidades de pensamiento creativo a la resolución de desafíos reales en las industrias creativas globales. Se combinan metodologías de innovación, design thinking, creatividad estratégica y experimentación con proyectos vinculados a empresas y organizaciones culturales.

2.2 Relación con el perfil de egreso:

Aporta una base sólida en resolución creativa de problemas, colaboración interdisciplinaria y adaptación a contextos laborales internacionales, fundamentales para desempeñarse en entornos dinámicos y competitivos.

2.3 Objetivos de aprendizaje:

- Aplicar metodologías creativas a problemas reales.
- Generar ideas originales y viables para proyectos en industrias creativas.
- Trabajar en equipo con roles definidos.
- Presentar soluciones de forma profesional ante públicos diversos.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Creatividad aplicada, pensamiento crítico, colaboración efectiva, comunicación de ideas, prototipado rápido, vinculación con el medio profesional, adaptación a feedback de clientes reales.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Aporta a todas las áreas, potenciando proyectos de Laboratorio de campañas digitales, Narrativas digitales y storytelling, Diseño de personajes y storyboarding y Construcción de prototipos interactivos 2D/3D.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: evaluación por proyectos, con énfasis en proceso, innovación y viabilidad de las soluciones presentadas.

Instrumentos: Brief inicial, ideación, prototipos, presentaciones intermedias, pitch final ante clientes o jurado, bitácora de trabajo.

Ponderaciones orientativas: Proyecto final 50, Prototipos y entregas parciales 30, Participación y bitácora 20.

Condiciones de aprobación: Cumplir con los mínimos reglamentarios y presentar un proyecto validado con retroalimentación de empresa u organización participante.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:**4.1.1 Objetivo de la unidad:**

- Comprender el pensamiento creativo como herramienta profesional

4.1.2 Listado de contenidos:

Creatividad en industrias globales, tipos de pensamiento creativo, tendencias en innovación

4.1.3 Principales actividades:

Ejercicios de divergencia y convergencia.

4.1.4 Recursos disponibles:

Estudios de caso de empresas creativas

4.2 Unidad 2:**4.2.1 Objetivo de la unidad:**

- Aplicar metodologías de innovación.

4.2.2 Listado de contenidos:

Design thinking, lean startup, gamestorming

4.2.3 Principales actividades:

Mapeo de problemas y oportunidades.

4.2.4 Recursos disponibles:

Plantillas de ideación, herramientas colaborativas online.

4.3 Unidad 3:**4.3.1 Objetivo de la unidad:**

- Prototipar y validar soluciones

4.3.2 Listado de contenidos:

Prototipado rápido, pruebas con usuarios, iteración

4.3.3 Principales actividades:

Creación de prototipos funcionales

4.3.4 Recursos disponibles:

Software de prototipado y entornos de prueba

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Comunicar y presentar proyectos

4.4.2 Listado de contenidos:

Storytelling para pitch, presentaciones efectivas, comunicación persuasiva

4.4.3 Principales actividades:

Pitch final ante clientes u organizaciones invitadas

4.4.4 Recursos disponibles:

Guías de presentación y material audiovisual de apoyo.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Brown, T. (2019). *Change by Design*. Editorial Gestión 2000.

Michalko, M. (2018). *Thinkertoys: Ejercicios para desarrollar la creatividad*. Editorial Paidós.

Complementaria

Von Oech, R. (2016). *Un kick en el cerebro*. Editorial Empresa Activa.

IDEO.org (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design* (versión en español disponible).

Otros recursos

Recursos de Miroverse, Design Kit y repositorios de herramientas de innovación abierta.

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Nombre de la Carrera y Plan de Estudios

Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026

Nombre de la Unidad Curricular	Diseño centrado en seres humanos		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Obligatoria		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	6	4	150
Créditos	10		

II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

2.1 Presentación de la Unidad Curricular:

Unidad orientada a aplicar metodologías de diseño centrado en personas para resolver desafíos reales con empresas y organizaciones creativas. Integra investigación con usuarios, definición de oportunidades, ideación, prototipado y validación con foco en accesibilidad, inclusión y factibilidad de implementación.

2.2 Relación con el perfil de egreso:

Fortalece investigación aplicada, trabajo interdisciplinario, comunicación técnica y entrega de soluciones listas para producción en contextos laborales globales.

2.3 Objetivos de aprendizaje:

- Levantar necesidades reales de usuarios y actores clave.
- Sintetizar hallazgos en oportunidades de diseño.
- Prototipar y validar soluciones con criterios de usabilidad y accesibilidad.
- Documentar el proceso en un caso de estudio profesional.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Investigación con usuarios, mapeo de experiencia, priorización, ideación guiada, prototipado iterativo, testeo de usabilidad, accesibilidad básica, gestión de stakeholders y comunicación de resultados.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Aporta metodología y evidencia para proyectos en Laboratorio de campañas digitales, Narrativas digitales y storytelling, Construcción de prototipos interactivos 2D 3D y Narrativas audiovisuales.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación por proyectos con socio externo, basada en proceso, evidencia y resultados medibles.

Instrumentos: Plan de investigación, síntesis de hallazgos, prototipos de baja y media fidelidad, pruebas con usuarios, iteraciones, entrega final, caso de estudio en portafolio, rúbrica de justicia de diseño con evidencia de participación significativa, análisis de impactos y criterios de accesibilidad.

Ponderaciones orientativas: Proyecto final 50 · Entregas parciales y prototipos 30 · Participación y bitácora 20. Requisito mínimo: cumplir los criterios de la rúbrica de equidad para aprobar.

Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y presentar solución validada con feedback de usuarios y del socio externo.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Incorporar el marco de Design Justice para identificar desigualdades, redistribuir poder en el proceso y co-crear con comunidades afectadas.

4.1.2 Listado de contenidos:

Principios de Design Justice; mapas de poder y roles; participación significativa y consentimiento informado; coautoría y co-propiedad; accesibilidad más allá del compliance; evaluación de daño y cuidados; prácticas antiseguro en investigación y prototipado.

4.1.3 Principales actividades:

Taller de mapeo de actores y poder; análisis de caso con lentes de justicia de diseño; mini sesión de co-diseño con socio externo; checklist de equidad para el proyecto.

4.1.4 Recursos disponibles:

Principios de la Design Justice Network; plantillas de mapeo de poder; matriz de riesgos y mitigación; guías de accesibilidad inclusiva.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Descubrir necesidades y contexto de uso

4.2.2 Listado de contenidos:

Brief con socio externo, entrevistas, observación, mapeo de actores y journey, ética y accesibilidad

4.2.3 Principales actividades:

Plan de investigación y trabajo de campo inicial.

4.2.4 Recursos disponibles:

Guías de entrevista, plantillas de mapas.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Definir el problema y oportunidades de diseño.

4.3.2 Listado de contenidos:

Síntesis, insights y tensiones, personas y arquetipos, trabajos por hacer, criterios de éxito y matriz de priorización

4.3.3 Principales actividades:

Workshop de definición y marco de decisión

4.3.4 Recursos disponibles:

Plantillas de síntesis y priorización.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Idear y prototipar soluciones viables

4.4.2 Listado de contenidos:

Técnicas de ideación, flujos UX, wireframes, prototipos de baja y media fidelidad, nociones de design system y accesibilidad en componentes.

4.4.3 Principales actividades:

Sprints de prototipado con revisiones técnicas

4.4.4 Recursos disponibles:

Bibliotecas de UI y kits de componentes

4.5 Unidad 5:

4.5.1 Objetivo de la unidad:

- Probar, iterar y preparar entrega profesional

4.5.2 Listado de contenidos:

Planes de testeo, métricas simples de usabilidad, análisis de resultados, iteraciones, handoff a desarrollo, documentación y caso de estudio.

4.5.3 Principales actividades:

Sesiones de test con usuarios, demo al socio externo y entrega final para portafolio.

4.5.4 Recursos disponibles:

Guías de test, checklist de handoff.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Costanza-Chock, S. *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. MIT Press.

Norman, D. A. *El diseño de los objetos cotidianos*. · Gothelf, J. y Seiden, J. *Lean UX*. · Knapp, J., Zeratsky, J., Kowitz, B. *Sprint*.

Complementaria

Krug, S. *No me hagas pensar*.

IDEO.org. *Guía de diseño centrado en el ser humano* versión en español.

W3C. *Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web WCAG*.


Design Justice Network Principios y guías prácticas.

Creative Reaction Lab Equity Centered Community Design.

Otros recursos

Repositorios de patrones de diseño accesible, bibliotecas de componentes y casos

de estudio profesionales.

<div><div><div>UTEC</div><div>Universidad Tecnológica</div></div><div>PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR</div></div>			
I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Gestión de proyectos creativos		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Obligatoria		
Modalidad	Presencial o Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	6	4	150
Créditos	10		
II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
2.1 Presentación de la Unidad Curricular: Unidad diseñada para aplicar principios y herramientas de gestión a proyectos creativos y culturales. Combina pensamiento estratégico, planificación colaborativa y gestión ágil de equipos para llevar ideas desde la concepción hasta su entrega y evaluación. El énfasis está en la adaptabilidad, la gestión de riesgos, la comunicación efectiva y el seguimiento del valor entregado.			
2.2 Relación con el perfil de egreso: Fortalece competencias en gestión de proyectos, planificación, estimación de recursos, trabajo colaborativo y gestión de procesos creativos. Prepara al estudiante para actuar en entornos profesionales donde la gestión basada en evidencias, la documentación y la mejora continua son esenciales.			
2.3 Objetivos de aprendizaje:			

- Formular planes de proyecto con objetivos claros, alcance definido y cronograma realista.
- Aplicar herramientas de gestión y control para la ejecución de proyectos creativos.
- Gestionar riesgos, calidad y comunicación en equipos multidisciplinarios.
- Documentar, evaluar y presentar los resultados del proyecto con evidencia de impacto.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Gestión de alcance, tiempo, costos, calidad, riesgos y comunicación en contextos creativos. Pensamiento sistémico, priorización, liderazgo situacional, gestión visual (tableros), adaptación ágil, documentación y evaluación.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Complementa Pensamiento creativo aplicado, Liderazgo y trabajo colaborativo y Datos e Inteligencia Artificial, aportando herramientas para la planificación, seguimiento y evaluación de proyectos interdisciplinarios y del Proyecto Final Integrador.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación por proyectos, centrada en el proceso de gestión, la entrega de valor y la reflexión sobre el aprendizaje.

Instrumentos:

Plan de proyecto (alcance, cronograma, presupuesto, roles, riesgos, comunicación).

Tablero de gestión (Notion, Trello, Jira, etc.).

Entregas de seguimiento y reportes de avance.

Informe de cierre y lecciones aprendidas.

Ponderaciones orientativas: Proyecto final 50, Entregas Parciales 30, Participación y bitácora 20.

Condiciones de aprobación: Cumplir con los mínimos reglamentarios y presentar un plan de proyecto creativo validado con evidencias de seguimiento, gestión de riesgos y cierre.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1: Fundamentos y Ciclos de Vida de Proyectos

4.1.1 Objetivo de la unidad:

Comprender las fases de un proyecto y sus elementos clave.

4.1.2 Listado de contenidos:

Marco de referencia de gestión; ciclo de vida y roles; estructura organizacional y gobernanza; criterios de éxito.

4.1.3 Principales actividades:

Análisis de caso y mapa de actores.

4.1.4 Recursos disponibles:

Plantillas de plan de proyecto

4.2 Unidad 2: Alcance, cronogramas y recursos

4.2.1 Objetivo de la unidad:

Formular objetivos, entregables y estimar tiempos y recursos.

4.2.2 Listado de contenidos:

Definición de alcance, cronogramas, hitos, recursos humanos y materiales, presupuestos básicos, estructura de desglose de trabajos (EDT)

4.2.3 Principales actividades:

Elaboración de EDT y cronograma visual (Gantt o Kanban).

4.2.4 Recursos disponibles:

Herramientas de gestión visual y de planificación.

4.3 Unidad 3: Riesgos, Calidad y Comunicación

4.3.1 Objetivo de la unidad:

Gestionar incertidumbre y asegurar la calidad del proyecto.

4.3.2 Listado de contenidos:

Identificación y análisis de riesgos, planes de mitigación, aseguramiento de calidad, gestión de comunicación y feedback con stakeholders.

4.3.3 Principales actividades:

Taller de riesgos, simulación de reunión con stakeholder.

4.3.4 Recursos disponibles:

Matriz de riesgos, checklist de calidad.

4.4 Unidad 4: Ejecución, monitoreo y cierre

4.4.1 Objetivo de la unidad:

Implementar y evaluar proyectos creativos con enfoque en resultados.

4.4.2 Listado de contenidos:

Monitoreo, control de cambios, reportes de avance, cierre de proyecto, evaluación de impacto, lecciones aprendidas.

4.4.3 Principales actividades:

Ejecución parcial de proyecto, demo o pitch final con panel externo.

4.4.4 Recursos disponibles:

Plantillas de seguimiento, rúbricas de evaluación y cierre.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Project Management Institute. *Guía de los Fundamentos de la Dirección de Proyectos (PMBOK® Guide)*. Última edición.

Complementaria:

Cottrell, S. (2021). *Project Management Step by Step*. Pearson.

Gray, D., Brown, S. & Macanufo, J. (2010). *Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers*.

PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Liderazgo y trabajo colaborativo		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Obligatoria		
Modalidad	Presencial o Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	3	1	60
Créditos	4		

II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

2.1 Presentación de la Unidad Curricular:

Desarrollo de habilidades de liderazgo, colaboración efectiva y comunicación profesional para contextos reales en industrias creativas globales. Se trabaja con proyectos vinculados al medio y empresas, enfocando roles, coordinación, feedback y resultados.

2.2 Relación con el perfil de egreso:

Fortalece el desempeño en equipos multidisciplinarios, la toma de decisiones, la comunicación con clientes y el cumplimiento de objetivos en proyectos creativos.

2.3 Objetivos de aprendizaje:

- Definir roles y acuerdos de equipo.
- Facilitar reuniones efectivas.
- Practicar feedback útil y negociación.
- Gestionar conflictos y riesgos.
- Presentar avances y resultados a stakeholders.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Liderazgo situacional, colaboración intercultural, gestión del tiempo y prioridades, documentación y trazabilidad, retroalimentación 360, accountability y ética de trabajo.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Acompaña proyectos en Pensamiento creativo aplicado, Diseño centrado en seres humanos, Laboratorio de campañas digitales, Construcción de prototipos interactivos 2D 3D y Narrativas audiovisuales.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación basada en desempeño de equipo y entregables aplicados con empresa u organización invitada.

Instrumentos: Contrato de equipo y roles, plan de colaboración, actas de reunión, bitácora y tablero de proyecto, simulaciones y presentaciones, evaluación 360.

Ponderaciones orientativas: Proyecto aplicado 40 · Evidencias de gestión y documentación 35 · Participación y evaluación 360 25

Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y presentar evidencias de colaboración efectiva con validación del socio externo.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Formar equipos y acuerdos operativos.

4.1.2 Listado de contenidos:

Roles, contrato psicológico, normas, objetivos y métricas simples.

4.1.3 Principales actividades:

Diseño de contrato de equipo

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Coordinar y comunicar con eficacia.

4.2.2 Listado de contenidos:

Reuniones útiles, actas accionables, comunicación con clientes, registro de decisiones.

4.2.3 Principales actividades:

Simulación de reunión con stakeholder y minuta de compromisos.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Dar y recibir feedback que mejora el trabajo.

4.3.2 Listado de contenidos:

Feedback constructivo, feedforward, evaluación 360, manejo de conflicto, negociación básica.

4.3.3 Principales actividades:

Clínica de feedback por pares con rúbrica y plan de mejora.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Entregar resultados y aprender del proceso.

4.4.2 Listado de contenidos:

Gestión de riesgos, demo y pitch, retrospectivas, lecciones aprendidas.

4.4.3 Principales actividades:

Demo al socio externo, retro y plan de continuidad.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Kim Scott, K. *Franqueza radical*. Ed. Conecta. ·

Lencioni, P. *Las cinco disfunciones de un equipo*. Ed. Empresa Activa.

Sutherland, J. *Scrum*. Ed. Planeta.

Complementaria

Catmull, E. *Creatividad S.A.* Ed. Conecta.

Otros recursos

Plantillas de contrato de equipo, rúbrica de feedback 360, checklist de reuniones efectivas, tableros de proyecto de ejemplo.



PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Datos e Inteligencia Artificial		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Obligatoria		
Modalidad	Presencial o Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales

	6	4	150
Créditos	10		
II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
2.1 Presentación de la Unidad Curricular: Unidad orientada a contar historias con datos en el contexto de industrias creativas. Se integra el ciclo completo: obtención y preparación de datos, elección de formas visuales, composición narrativa, interactividad y animación, además de IA e IA generativa para potenciar ideación, síntesis, assets visuales y sonoros con criterios éticos y de transparencia.			
2.2 Relación con el perfil de egreso: Fortalece competencias para traducir datos en decisiones y relatos persuasivos, producir piezas visuales y sonoras basadas en evidencia, y trabajar con flujos de datos reales de proyectos creativos, campañas y audiencias.			
2.3 Objetivos de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none">• Formular preguntas orientadas a datos.• Preparar y depurar conjuntos simples.• Seleccionar visualizaciones adecuadas y diseñar data stories accesibles.• Construir piezas interactivas o animadas.• Integrar IA generativa en el flujo creativo de forma responsable y documentada.			
2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular: Data literacy aplicada, diseño de gráficos y tableros, storytelling con datos, accesibilidad y ética, animación y motion graphics basados en datos, uso crítico de LLMs y modelos generativos para texto, imagen y audio, documentación y reproducibilidad.			
2.5 Relación con otras unidades curriculares: Aporta insumos y evidencias para Estrategias de comunicación multicanal, Laboratorio de campañas digitales, Narrativas digitales y storytelling y Narrativas audiovisuales.			
III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
Enfoque: Evaluación por proyecto con datos reales del medio o empresa asociada. Énfasis en claridad narrativa, calidad visual, accesibilidad, transparencia del uso de IA y resultados medibles. Instrumentos: Brief de pregunta y dataset, prototipos de gráficos, versión interactiva o animada, informe metodológico con ficha de datos y declaración de uso de IA, presentación final. Ponderaciones orientativas: Proyecto final 50 · Entregas y prototipos 30 · Participación, bitácora y documentación 20 Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y entregar pieza funcional con dataset y proceso documentados, más criterios de accesibilidad y ética.			
IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA			
4.1 Unidad 1: 4.1.1 Objetivo de la unidad:			

- Pensar narrativas con datos en industrias creativas

4.1.2 Listado de contenidos:

Preguntas útiles, tipos de datos en proyectos creativos y audiencias, sesgos y ética, accesibilidad y color seguro, ficha de datos y permisos.

4.1.3 Principales actividades:

Definición de caso y dataset; bocetos de story con wireframes de gráficos.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Preparar datos y elegir formas visuales.

4.2.2 Listado de contenidos:

Limpieza básica, estructuras largas vs anchas, tipos de gráficos y cuándo usarlos, reglas de comparación, énfasis y jerarquía visual.

4.2.3 Principales actividades:

Depuración en Sheets o Colab y prototipos en Datawrapper o Flourish.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Interactividad y animación con datos.

4.3.2 Listado de contenidos:

Historias paso a paso, scrollytelling, dashboards, motion graphics basados en datos y export para redes o streaming.

4.3.3 Principales actividades:

Construcción de historia interactiva o clip animado con guion visual.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- IA aplicada a narrativa y visualización.

4.4.2 Listado de contenidos:

Usos creativos de LLMs para exploración y resumen, IA generativa para estilo visual y sonoro, límites y riesgos, evaluación de outputs, trazabilidad y disclosure.

4.4.3 Principales actividades:

Iteración del proyecto usando IA con registro de prompts y comparativas antes/después.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Cairo, A. *El arte funcional: Infografía y visualización de información*.

Knaflitz, C. *Storytelling con datos* [ed. en español].

W3C WCAG versión en español para accesibilidad.

Complementaria

Guías de Datawrapper y Flourish en español.


Materiales introductorios a IA generativa para creativos y buenas prácticas de disclosure.

Recursos de Tableau Public y Observable.

Scolari, C. *Narrativas transmedia* [para integrar datos en relatos de campaña].

Otros recursos

Datasets abiertos del ecosistema local y cultural, bancos de color accesible, plantillas de ficha de datos y rúbrica de calidad narrativa.



UTEC

Universidad Tecnológica

PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Fundamentos de Programación para Videojuegos		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Electiva de la especialización (Desarrollo de Videojuegos)		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	8	4	180
Créditos	12		

II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

2.1 Presentación de la Unidad Curricular:

Introducción práctica a la lógica de programación aplicada a videojuegos. Se abordan conceptos base, estructuras de control, funciones, manejo de eventos y el ciclo de juego para crear prototipos 2D simples y funcionales.

2.2 Relación con el perfil de egreso:

Aporta a pensamiento creativo aplicado, resolución de problemas, trabajo colaborativo en proyectos y comunicación técnica.

2.3 Objetivos de aprendizaje:

- Escribir programas simples que resuelvan problemas típicos de juegos 2D.

- Implementar el ciclo de juego con actualización de estado e interacción.
- Utilizar estructuras de datos básicas y modularización.
- Depurar y versionar código en equipo.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Pensamiento computacional, lectura y escritura de código, diseño de prototipos jugables, uso básico de motor de juego, colaboración con control de versiones.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Base para Programación 2D, Motores y Herramientas, Diseño de Juegos, Arte 2D para Videojuegos y Audio Interactivo.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación continua centrada en productos y procesos, con retroalimentación frecuente.

Instrumentos: Desafíos de codificación, prototipos incrementales, bitácora técnica, presentaciones breves, coevaluación.

Ponderaciones orientativas: Proyecto final 50, Entregas parciales 30, Participación y bitácora 20.

Condiciones de aprobación: Alcanzar los mínimos establecidos por reglamento y entregar el proyecto final funcional con documentación breve.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Comprender fundamentos de programación y pensamiento computacional en contexto de juego.

4.1.2 Listado de contenidos:

Variables, tipos, expresiones, entrada y salida, estructuras de control.

4.1.3 Principales actividades:

Katas de programación, mini retos con feedback.

4.1.4 Recursos disponibles:

Plantillas de proyecto, guías rápidas.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Implementar el ciclo de juego y la lógica de actualización de estado.

4.2.2 Listado de contenidos:

Game loop, actualización y render, temporizadores, manejo de eventos e input.

4.2.3 Principales actividades:

Prototipo de juego simple con movimiento e interacción

4.2.4. Recursos disponibles:

Ejemplos base en Godot o Unity.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Construir escenas y comportamientos en 2D con colisiones y física básica

4.3.2 Listado de contenidos:

Sprites, escenas y prefabs, colisiones, física 2D, detección de contactos, HUD básico.

4.3.3 Principales actividades:

Prototipo arcade con reglas de puntaje y vidas.

4.3.4 Recursos disponibles:

Assets libres, bancos de sprites.

4.4 Unidad 4:**4.4.1 Objetivo de la unidad:**

- Mejorar calidad del código y preparar entrega profesional.

4.4.2 Listado de contenidos:

Funciones y módulos, nociones de objetos, estados del juego, depuración, control de versiones con Git, empaquetado y entrega.

4.4.3 Principales actividades:

Iteración final del prototipo, pitch y testeo entre pares.

4.4.4 Recursos disponibles:

Checklist de calidad, repos de ejemplo.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Documentación oficial de Godot o Unity.

Complementaria

Unity Learn o Godot Docs, repositorios de ejemplos educativos, guías de Git y GitHub.

Otros recursos

Recursos curados por el equipo docente y assets libres para prototipos.

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Nombre de la Carrera y Plan de Estudios

Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026

Nombre de la Unidad Curricular

Construcción de prototipos interactivos 2D / 3D

Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	Fundamentos de Programación para Videojuegos		
Carácter	Electiva de la especialización (Desarrollo de Videojuegos)		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	8	4	180
Créditos	12		

II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

2.1 Presentación de la Unidad Curricular:

Curso orientado a crear prototipos jugables en 2D y 3D que validen mecánicas, flujo de juego y usabilidad. Se trabaja con pipelines de assets, integración en motor y ciclos cortos de iteración con playtesting.

2.2 Relación con el perfil de egreso:

Aporta a pensamiento creativo aplicado, resolución de problemas, trabajo en equipo y gestión de proyectos creativos con entregables funcionales.

2.3 Objetivos de aprendizaje:

- Construir prototipos 2D y 3D que expresen el loop central del juego.
- Integrar arte, UI y audio a nivel funcional.
- Diseñar y ejecutar sesiones de playtesting.
- Iterar a partir de evidencias y preparar una vertical slice para entrega.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Prototipado rápido, control de alcance, pipeline de assets, integración técnica, testeo de usuarios, documentación y trabajo con control de versiones.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Continúa y aplica contenidos de Programación para Videojuegos. Articula con Diseño de Juegos, Artes 2 D 3D.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación continua centrada en producto y proceso con retroalimentación frecuente y evidencia de iteración.

Instrumentos: Prototipos incrementales, pruebas con usuarios, bitácora técnica, revisiones de código y arte, presentaciones breves, coevaluación.

Ponderaciones orientativas: Vertical slice final 50, Entregas parciales 30, Playtesting y bitácora 20

Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y entregar vertical slice funcional con documentación breve y registro de iteraciones.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Dominar prototipado rápido en motor.

4.1.2 Listado de contenidos:

Loop de juego, plantillas de proyecto, mecánicas base, cámara y control, UI mínima, assets temporales.

4.1.3 Principales actividades:

Micro jam interna de 48 horas y revisión de alcance.

4.1.4 Recursos disponibles:

Proyectos base, checklist de prototipo.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Construir un prototipo 2D completo

4.2.2 Listado de contenidos:

Sprites y tilemaps, animación, colisión y física 2D, HUD, flujo de escenas, audio básico.

4.2.3 Principales actividades:

Prototipo 2D con dos mecánicas y objetivo claro.

4.2.4. Recursos disponibles:

Bancos de sprites y SFX libres, ejemplos en Godot o Unity.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Construir un prototipo 3D funcional.

4.3.2 Listado de contenidos:

Importación desde Blender, materiales y luces básicas, colisión y física 3D, navegación, cámara 3D, UI en 3D.

4.3.3 Principales actividades:

Prototipo 3D simple con interacción núcleo.

4.3.4 Recursos disponibles:

Modelos libres, proyecto de referencia.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Iterar con datos y preparar entrega profesional.

4.4.2 Listado de contenidos:

Diseño de pruebas, métricas simples, registro de bugs, mejoras de rendimiento básicas, gestión con Git, empaquetado y entrega.

4.4.3 Principales actividades:

Sesiones de playtesting, reporte de hallazgos, pitch y build final.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Schell, The Art of Game Design. Fullerton, Game Design Workshop. Documentación oficial de Unity o Godot. Manual de Blender.

Complementaria

Unity Learn o Godot Docs, repositorios de prototipos educativos, guías de Git y GitHub, recursos de jams en Itch io.

Otros recursos

Recursos curados por el equipo docente y assets libres para prototipos.

<div><div>UTEC Universidad Tecnológica</div></div> <div>PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR</div>			
I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Sistemas de Juego y Scripting Avanzado		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	Fundamentos de Programación para Videojuegos		
Carácter	Electiva de la Especialización (Desarrollo de Videojuegos)		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	8	4	180
Créditos	12		
II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
2.1 Presentación de la Unidad Curricular:			

Profundiza en arquitecturas y patrones de programación para construir sistemas de juego robustos, escalables y testeables. Se trabaja con diseño guiado por datos, depuración, rendimiento y automatización básica de pruebas en motores 2D y 3D.

2.2 Relación con el perfil de egreso:

Aporta a resolución creativa de problemas, colaboración técnica, gestión de proyectos y calidad de software aplicada a videojuegos.

2.3 Objetivos de aprendizaje:

- Implementar arquitecturas modulares y patrones de juego.
- Diseñar sistemas de eventos, estados y persistencia.
- Optimizar rendimiento y uso de memoria.
- Escribir pruebas automatizadas básicas y documentar decisiones técnicas.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Diseño y refactorización de sistemas, depuración avanzada, medición con perfiles, scripting eficiente, pruebas y documentación técnica.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Continúa y profundiza los aprendizajes de Fundamentos de Programación para Videojuegos y Construcción de prototipos interactivos 2D/3D.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación continua con evidencia de iteración, refactorización y mejora de calidad.

Instrumentos: Proyecto de sistemas de juego, entregas incrementales, revisiones de código, pruebas con usuarios, bitácora técnica y presentaciones breves.

Ponderaciones orientativas: Proyecto final 50, Entregas parciales 30, Calidad de código y pruebas 20.

Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y entregar un vertical slice con integración de sistemas, documentación breve y registro de pruebas.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Adoptar arquitectura modular para gameplay.

4.1.2 Listado de contenidos:

Máquinas de estados, sistema de eventos y mensajería, observer, command, configuración guiada por datos, noción de componentes.

4.1.3 Principales actividades:

Refactor de prototipo previo para separar lógica y presentación.

4.1.4 Recursos disponibles:

Proyectos base y guías de estilo.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Construir sistemas de interacción y UI robustos.

4.2.2 Listado de contenidos:

Sistema de entrada, mapeo de controles, HUD y menús, gestión de estados de interfaz, serialización de ajustes.

4.2.3 Principales actividades:

Implementación de menú, pausa, HUD y remapeo de input.

4.2.4. Recursos disponibles:

Plantillas de UI y repos de ejemplo.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Programar IA y sistemas de juego reutilizables.

4.3.2 Listado de contenidos:

IA con estados y árboles de comportamiento sencillos, pathfinding básico, spawners y oleadas, guardado y carga, gestores de audio y efectos

4.3.3 Principales actividades:

Enemigo con comportamiento configurable y sistema de oleadas en nivel de prueba.

4.3.4 Recursos disponibles:

Assets libres, escenas de referencia.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Elevar calidad, rendimiento y entrega profesional.

4.4.2 Listado de contenidos:

Depuración avanzada, profiling, pooling de objetos, asincronía y coroutines, pruebas unitarias básicas, empaquetado y checklist de entrega.

4.4.3 Principales actividades:

Ciclo de optimización con métricas, suite de pruebas mínima y build final con notas técnicas.

4.4.4 Recursos disponibles:

Herramientas de profiling del motor y framework de tests.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Nystrom, Game Programming Patterns. Documentación oficial de Unity o Godot. Manual del framework de pruebas del motor.

Complementaria

Millington, Artificial Intelligence for Games. Guías de Git y GitHub Flow. Repositorios educativos de ejemplos de sistemas de juego.

Otros recursos

Recursos curados por el equipo docente y assets libres para prototipos.

PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR
I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Edición y montaje digital		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Electiva de la Especialización (Post-Producción Audiovisual)		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	7	5	180
Créditos	12		

II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR
2.1 Presentación de la Unidad Curricular:

Desarrollo de competencias para planificar, editar y finalizar piezas audiovisuales en entornos digitales. Se trabajan continuidad, ritmo, audio básico, corrección primaria de color y exportaciones para diferentes plataformas.

2.2 Relación con el perfil de egreso:

Aporta a pensamiento creativo aplicado, gestión de proyectos creativos, trabajo colaborativo y comunicación técnica de procesos.

2.3 Objetivos de aprendizaje:

- Analizar la estructura narrativa de una pieza.
- Editar secuencias aplicando continuidad y ritmo.
- Integrar audio, grafismos y corrección primaria de color.
- Gestionar flujos, backups y exportaciones multiplataforma.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Manejo operativo de NLE, criterio narrativo y rítmico, organización de medios, control de calidad y delivery profesional.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Produce materiales de comunicación y evidencia audiovisual para prototipos de Fundamentos de Programación para Videojuegos, Construcción de prototipos interactivos 2D 3D y Sistemas de Juego y Scripting Avanzado.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación continua basada en productos y procesos con retroalimentación frecuente.

Instrumentos: Proyecto final de edición, cortes intermedios, bitácora técnica, presentaciones breves, coevaluación.

Ponderaciones orientativas: Proyecto final 60, Entregas parciales 30, Participación y bitácora 10

Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y entregar pieza final con memoria técnica breve y archivos de proyecto organizados.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Aplicar gramática audiovisual y continuidad

4.1.2 Listado de contenidos:

Tipos de plano, eje, regla de 180, raccord, ritmo

4.1.3 Principales actividades:

Análisis de escenas y reconstrucción de continuidad

4.1.4 Recursos disponibles:

Clips base y guías de estilo.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Aominar flujo de trabajo en NLE.

4.2.2 Listado de contenidos:

Ingest, organización de medios, proxys, timelines y atajos, backups.

4.2.3 Principales actividades:

Armado de proyecto y edición de secuencias cortas.

4.2.4. Recursos disponibles:

Proyecto modelo y checklist de organización.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Integrar audio y color a nivel básico.

4.3.2 Listado de contenidos:

Niveles, EQ y compresión, limpieza; balance y contraste, corrección primaria.

4.3.3 Principales actividades:

Mejora de inteligibilidad y coherencia visual de una pieza

4.3.4 Recursos disponibles:

Bancos SFX y LUTs base.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Eportar y entregar de forma profesional.

4.4.2 Listado de contenidos:

Códecs y formatos, subtitulado, grafismos finales, control de calidad y export para redes y archivo.

4.4.3 Principales actividades:

Export multiplataforma, QC y pitch corto de la pieza.

4.4.4 Recursos disponibles:

Presets de exportación y checklist de QC.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Bordwell y Thompson. Film Art. Secciones de edición.

Manual oficial de DaVinci Resolve o Premiere Pro.

Rabiger y Hurbis Cherrier. Directing. Capítulos de montaje.

Complementaria

Tutoriales oficiales de la plataforma elegida, guías de flujo de trabajo, repositorios de prácticas.

Otros recursos

Recursos curados por el equipo docente y bancos de medios libres.

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026
Nombre de la Unidad Curricular	Efectos visuales y colorización
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar
Previas	Edición y montaje digital

Carácter	Electiva de la Especialización (Post-Producción Audiovisual)		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	7	5	180
Créditos	12		

II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

2.1 Presentación de la Unidad Curricular:

Desarrollo de competencias en composición digital, integración de elementos 2D 3D, corrección primaria y gradación creativa de color. Se trabaja pipeline de VFX y color con criterios técnicos y estéticos para entregas profesionales.

2.2 Relación con el perfil de egreso:

Aporta a pensamiento creativo aplicado, gestión de proyectos audiovisuales, trabajo colaborativo y calidad técnica de imagen para productos digitales.

2.3 Objetivos de aprendizaje:

- Realizar composición por capas con máscaras, keying y tracking.
- Integrar elementos 3D y matte painting simples.
- Corregir y gradar color utilizando scopes.
- Gestionar un pipeline de postproducción con entregas multiplataforma.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Compositing, keying y rotoscopía. Tracking y match move básicos. Corrección y gradación de color. Flujo de trabajo y control de calidad de imagen.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Complementa Edición y montaje digital y aporta piezas y acabados visuales para proyectos de Fundamentos de Programación para Videojuegos, Construcción de prototipos interactivos 2D 3D y Sistemas de Juego y Scripting Avanzado.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación continua centrada en producto y proceso con evidencia de iteración y control de calidad.

Instrumentos: Compositings y ejercicios guiados, pieza de gradación, bitácora técnica, presentaciones breves, coevaluación.

Ponderaciones orientativas: Proyecto final 50, Entregas parciales 30, Participación y bitácora 20

Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y entregar secuencia final con breakdown de VFX y memoria técnica breve.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Comprender fundamentos de composición digital.

4.1.2 Listado de contenidos:

Organización de proyecto, formatos y códecs, precomps, máscaras y blending, corrección primaria básica.

4.1.3 Principales actividades:

Composición por capas de una escena sencilla.

4.1.4 Recursos disponibles:

Clips de práctica y plantillas.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Integrar elementos y resolver planos con VFX básicos.

4.2.2 Listado de contenidos:

Keying y despill, rotoscopía, tracking 2D, estabilización, reemplazo de pantallas, cleanup y set extension simple.

4.2.3 Principales actividades:

Plano con key y reemplazo de pantalla más limpieza de artefactos.

4.2.4. Recursos disponibles:

Plates con croma y material de apoyo.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Realizar corrección y gradación de color con criterios técnicos y estéticos.

4.3.2 Listado de contenidos:

Scopes, primarias y secundarias, cualificadores y máscaras, LUTs, noción de ACES, coherencia entre planos.

4.3.3 Principales actividades:

Gradación de una escena multi plano con matching entre tomas.

4.3.4 Recursos disponibles:

Proyecto de Resolve con media provista.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Preparar entrega profesional y documentar el pipeline.

4.4.2 Listado de contenidos:

Conformado desde NLE, roundtrip con VFX, gestión de color en exportación, QC de imagen, empaquetado y entrega.

4.4.3 Principales actividades:

Export final por plataforma, checklist de QC y breakdown del proceso.

4.4.4 Recursos disponibles:

Presets de exportación y checklist.
V. BIBLIOGRAFÍA
<u>Básica</u> Brinkmann, The Art and Science of Digital Compositing. Hullfish, The Art and Technique of Digital Color Correction. Van Hurkman, Color Correction Handbook.
<u>Complementaria</u> Manuales oficiales de DaVinci Resolve, After Effects y Fusion. Repos de práctica y footage libre.
<u>Otros recursos</u> Recursos curados por el equipo docente

<div>UTEC Universidad Tecnológica</div> <div>PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR</div>			
I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Narrativas audiovisuales		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	Edición y montaje digital		
Carácter	Electiva de la Especialización (Post-Producción Audiovisual)		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	8	4	180
Créditos	12		
II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			

2.1 Presentación de la Unidad Curricular:

Diseño y producción de transmisiones en vivo con enfoque narrativo y operación técnica integral de video y audio. Se trabajan formatos, escaletas, identidades gráficas, flujo en vivo, y un énfasis en captura, mezcla y creación musical para streams.

2.2 Relación con el perfil de egreso:

Aporta a pensamiento creativo aplicado, gestión de proyectos creativos, trabajo colaborativo y calidad técnica para productos digitales en tiempo real.

2.3 Objetivos de aprendizaje:

- Diseñar la narrativa y escaleta de un stream.
- Configurar y operar un pipeline de video y audio en vivo.
- Producir identidad sonora y musical para transmisiones.
- Gestionar sincronía, latencia, rutas de audio y escenas.
- Preparar entregas y repositorios con documentación técnica.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Planificación de shows, dirección técnica en vivo, mezcla de audio en tiempo real, diseño sonoro, creación de jingles y beds musicales, ruteo de señales, control de calidad y comunicación con audiencia.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Complementa Edición y montaje digital y Efectos visuales y colorización. Aporta recursos audiovisuales y sonoros a proyectos de Fundamentos de Programación para Videojuegos, Construcción de prototipos interactivos 2D 3D y Sistemas de Juego y Scripting Avanzado.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación continua centrada en proceso y producto, con énfasis en operación en vivo y calidad de audio.

Instrumentos: Proyecto de transmisión en vivo, entregas de escaleta y paquetes gráficos, pieza musical y bancos SFX propios, bitácora técnica, coevaluación.

Ponderaciones orientativas: Transmisión final 50, Entregas parciales 30, Bitácora y participación 20

Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y realizar una transmisión en vivo con identidad visual y sonora propias, documentación breve y repositorio organizado.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:**4.1.1 Objetivo de la unidad:**

- Definir formatos y narrativa para streaming.

4.1.2 Listado de contenidos:

Géneros y formatos, audiencia y tono, escaleta, guion técnico, identidad visual y sonora, roles del equipo.

4.1.3 Principales actividades:

Diseño de formato y escaleta con paquete gráfico y sonoro base.

4.1.4 Recursos disponibles:

Plantillas de escaleta, overlays y branding.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Configurar video y operación en vivo.

4.2.2 Listado de contenidos:

Escenas y fuentes en OBS, key y fondos, transiciones, captura de pantalla, cámaras y luces, protocolos de emisión, latencia y sincronía A V.

4.2.3 Principales actividades:

Simulacro de transmisión con cambios de escena y control de cámara e iluminación.

4.2.4. Recursos disponibles:

Proyecto modelo de OBS, checklist técnico.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Producir y mezclar audio y música para streams.

4.3.2 Listado de contenidos:

Microfonía y colocación, interfaces y ruteo, mezcla y dinámica, noise gate, compresión y de esser, sidechain y ducking, música original para intros, stingers y beds, derechos de autor y licencias.

4.3.3 Principales actividades:

Creación de paquete sonoro propio y mezcla en vivo con ducking automático.

4.3.4 Recursos disponibles:

Sesiones DAW de ejemplo, bancos SFX y multitracks.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Entregar, medir y mejorar el producto en vivo.

4.4.2 Listado de contenidos:

Redundancia y backup, macros y automatización, grabación y clipado para redes, métricas básicas, QA de audio y video, documentación y repositorio.

4.4.3 Principales actividades:

Transmisión final con plan de contingencia, post mortem y publicación de clips.

4.4.4 Recursos disponibles:

Checklist de QA, plan de show y plantillas de reporte.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Documentación oficial de OBS Studio.


Guías de buenas prácticas de audio para streaming.

Reaper User Guide o manual del DAW elegido.

Complementaria

Manuales de micrófonos e interfaces, bancos de música y SFX libres, recursos de Creator

Academy y guías de iluminación básica.
<u>Otros recursos</u>
Recursos curados por el equipo docente y plantillas de identidad para stream.

<div> UTEC Universidad Tecnológica</div> <div>PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR</div>			
I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Dibujo digital e ilustración conceptual		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Electiva de la Especialización (Ilustración y Animación Digital)		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	8	4	180
Créditos	12		
II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
2.1 Presentación de la Unidad Curricular: Introducción a técnicas de ilustración digital y desarrollo de personajes, escenarios y objetos conceptuales. Se trabaja desde el boceto al render final, combinando habilidades de dibujo, color, composición y narrativa visual.			
2.2 Relación con el perfil de egreso: Aporta al desarrollo de pensamiento creativo aplicado, competencias expresivas visuales, y capacidad de comunicar ideas y mundos visuales complejos.			
2.3 Objetivos de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none">• Dominar herramientas básicas de ilustración digital.• Producir ilustraciones conceptuales coherentes en estilo, proporción y color.			

- Desarrollar personajes, escenarios y props con criterios de narrativa visual.
- Presentar procesos de trabajo y documentación gráfica.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Habilidades de dibujo digital, control de línea, mancha, color y textura; construcción anatómica y espacial; narrativa visual y portafolio ilustrado.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Aporta insumos gráficos a Construcción de prototipos interactivos 2D/3D y Sistemas de Juego y Scripting Avanzado. Complementa unidades del área como Animación digital y storyboard.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación continua basada en el desarrollo progresivo del portafolio y la reflexión sobre el proceso creativo.

Instrumentos: Portafolio ilustrado, entregas parciales (personaje, escenario, prop), bitácora gráfica, presentación final y coevaluación.

Ponderaciones orientativas: Portafolio final 50, Entregas parciales 30, Participación y bitácora 20

Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y entregar un portafolio completo que evidencie el proceso de construcción gráfica.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Dominar herramientas de dibujo digital y control de forma y línea.

4.1.2 Listado de contenidos:

Brushes, capas, atajos, ejercicios de trazo y volumen, bocetado libre.

4.1.3 Principales actividades:

Ejercicios de control de línea, copia de poses, speed drawing.

4.1.4 Recursos disponibles:

Plantillas de poses, ejercicios guiados, referencias.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Desarrollar personajes con estilo y expresividad.

4.2.2 Listado de contenidos:

Estructura anatómica simplificada, expresiones, vestimenta, silueta, exploración de estilos.

4.2.3 Principales actividades:

Hoja de personaje, turnaround básico y expresiones.

4.2.4. Recursos disponibles:

Guías de anatomía estilizada y referencias visuales.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

<ul style="list-style-type: none"> • Crear entornos y objetos con profundidad y coherencia visual. <p>4.3.2 Listado de contenidos: Perspectiva básica, iluminación, props, fondos conceptuales, composición.</p> <p>4.3.3 Principales actividades: Escenario narrativo con props y ambientación.</p> <p>4.3.4 Recursos disponibles: Pinceles personalizados, ejercicios de composición.</p> <p>4.4 Unidad 4:</p> <p>4.4.1 Objetivo de la unidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integrar y presentar ilustraciones conceptuales en portafolio. <p>4.4.2 Listado de contenidos: Selección de trabajos, narrativa del proceso, identidad visual, montaje final.</p> <p>4.4.3 Principales actividades: Curaduría del portafolio, presentación oral, entrega final y revisión entre pares.</p> <p>4.4.4 Recursos disponibles: Plantilla de portafolio, rúbrica de evaluación.</p>
V. BIBLIOGRAFÍA
<p><u>Básica</u></p> <p>Cicero Moraes, F. (2020). <i>Ilustración digital con software libre: Guía práctica con Krita y Blender</i>. Fundación Karisma.</p> <p><u>Complementaria</u></p> <p>Barrero, J. (2018). Manual de ilustración digital. Ediciones Anaya Multimedia.</p> <p>Cursos online de ilustración conceptual (Domestika, ArtStation Learning).</p> <p>Hernández, I. (2016). Diseño de personajes: Técnicas de dibujo para crear personajes de animación y videojuegos. Ediciones Parramón.</p> <p>Manuales de color y composición.</p> <p><u>Otros recursos</u></p> <p>Bibliotecas de referencias visuales y recursos curados por el equipo docente.</p>

<div>  <div> UTEC <small>Universidad Tecnológica</small> </div> </div> <div style="text-align: center;"> PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR </div>	
I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR	
Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026

Nombre de la Unidad Curricular	Técnicas de animación 2D/3D		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Electiva de la Especialización (Ilustración y Animación Digital)		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	8	4	180
Créditos	12		
II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
2.1 Presentación de la Unidad Curricular: Introducción práctica a los principios clásicos y digitales de la animación 2D y 3D. Se abordan ciclos, poses clave, interpolación, física, y expresividad en personajes, aplicados tanto a piezas animadas como a proyectos interactivos.			
2.2 Relación con el perfil de egreso: Aporta a pensamiento creativo aplicado, expresión visual dinámica, trabajo colaborativo y habilidades técnicas para integrar animación en productos culturales y juegos.			
2.3 Objetivos de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none">• Aplicar principios fundamentales de animación 2D y 3D.• Crear animaciones expresivas y técnicamente correctas.• Operar herramientas de animación para escenas cortas y assets interactivos.• Exportar animaciones para audiovisual y motores de juego.			
2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular: Dominio de keyframes, interpolación, rigging básico, ciclos de movimiento, acting, físicas simples, uso de curvas y ajustes de tiempo.			
2.5 Relación con otras unidades curriculares: Da continuidad a Dibujo digital e ilustración conceptual. Sus resultados se integran en proyectos de Construcción de prototipos interactivos 2D/3D, Narrativas audiovisuales y Sistemas de Juego y Scripting Avanzado.			
III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
Enfoque: Evaluación continua basada en entregas técnicas y expresivas, bitácoras de proceso y entregables funcionales.			

Instrumentos: Ciclos animados, escena final, export para motores, bitácora técnica, presentación de proceso.

Ponderaciones orientativas: Proyecto animado final 50, Entregas parciales 30, Bitácora y participación 20

Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y entregar escena animada 2D o 3D con breakdown técnico y export para uso en motor o reel.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Aplicar principios básicos de animación.

4.1.2 Listado de contenidos:

Squash & stretch, anticipación, poses clave, inercia, curvas de tiempo.

4.1.3 Principales actividades:

Ejercicios de bouncing ball, pendulum, flour sack.

4.1.4 Recursos disponibles:

Riggs base, escenas de práctica.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Crear ciclos animados y transiciones expresivas.

4.2.2 Listado de contenidos:

Walk/run cycles, loop, blend entre estados, expresividad facial.

4.2.3 Principales actividades:

Ciclo de caminata, animación de emociones y sincronía labial básica.

4.2.4. Recursos disponibles:

Referencias de movimiento, videos y mirror practice.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Animar en entorno 3D con control y narrativa.

4.3.2 Listado de contenidos:

Rigging básico, keyframes e interpolación, cámaras y luces, noción de blocking vs. spline.

4.3.3 Principales actividades:

Escena con movimiento de cámara, personaje y props animados.

4.3.4 Recursos disponibles:

Personajes riggeados y proyectos base en Blender.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Preparar animaciones para audiovisual y videojuegos.

4.4.2 Listado de contenidos:

Exportación por secuencias e imágenes, spritesheet, FBX y GLTF, resolución de errores de importación, optimización.

4.4.3 Principales actividades:

Export funcional y prueba en entorno audiovisual o motor de juego.

4.4.4 Recursos disponibles:

Guía de exportación, checklist técnica.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Manual oficial de Blender.

Thomas, F. & Johnston, O. (Ed. española). *El Ilusionista: Los 12 principios de la animación*. Ediciones Anaya.

Williams, R. *El manual del animador*. Ediciones Anaya Multimedia.

Complementaria

Guías y tutoriales de Krita Animation, Blender Studio, Artella y Animation Mentor.

Otros recursos

Recursos de práctica curados por el equipo docente y rigs de libre uso.



PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Diseño de personajes y storyboarding		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Electiva de la Especialización (Ilustración y Animación Digital)		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	8	4	180

Créditos	12
II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR	
<p>2.1 Presentación de la Unidad Curricular:</p> <p>En esta unidad se desarrollan personajes originales con identidad visual y narrativa, y se aplican principios del storyboard como herramienta para previsualización de escenas, cortos animados, videojuegos o contenido para streaming. Se integran recursos de composición, ritmo y expresión visual.</p> <p>2.2 Relación con el perfil de egreso:</p> <p>Contribuye al pensamiento creativo, la expresión visual narrativa, la comunicación gráfica profesional y la producción colaborativa en industrias creativas.</p> <p>2.3 Objetivos de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar personajes originales coherentes con su universo narrativo. • Aplicar elementos de diseño visual y funcional. • Representar escenas clave mediante storyboards. • Organizar visualmente narrativa, ritmo y movimiento en viñetas secuenciales. <p>2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:</p> <p>Diseño de silueta, expresión, paleta y atributos narrativos de personajes. Construcción de escenas desde guion. Dominio del lenguaje visual secuencial. Flujo de trabajo profesional para presentación de propuestas visuales.</p> <p>2.5 Relación con otras unidades curriculares:</p> <p>Se vincula directamente con Dibujo digital e ilustración conceptual y Técnicas de animación 2D/3D, aportando preproducción visual para proyectos en Narrativas audiovisuales y Construcción de prototipos interactivos 2D/3D.</p>	
III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR	
<p>Enfoque: Evaluación continua con foco en proceso creativo, coherencia visual y claridad narrativa.</p> <p>Instrumentos: Hoja de personaje, turnaround, expresiones, storyboards completos, pitch visual y bitácora de trabajo.</p> <p>Ponderaciones orientativas: Proyecto final 50, Entregas parciales 30, Bitácora y participación 20</p> <p>Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y entregar propuesta visual completa con personajes desarrollados y storyboard organizado.</p>	
IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA	
<p>4.1 Unidad 1:</p> <p>4.1.1 Objetivo de la unidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construir personajes con lógica narrativa y visual coherente. <p>4.1.2 Listado de contenidos:</p> <p>Forma, silueta, color, atributos simbólicos, expresiones, estilos.</p> <p>4.1.3 Principales actividades:</p>	

Hoja de personaje con turnaround y expresión emocional.

4.1.4 Recursos disponibles:

Plantillas y referencias de diseño de personajes.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Introducir herramientas y reglas básicas del storyboard.

4.2.2 Listado de contenidos:

Plano, encuadre, ángulo, ritmo visual, continuidad, composición secuencial.

4.2.3 Principales actividades:

Análisis de storyboards, ejercicios de reescritura visual desde guion.

4.2.4. Recursos disponibles:

Guías de lenguaje cinematográfico, storyboard templates.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Construir una secuencia visual coherente con el personaje y su entorno.

4.3.2 Listado de contenidos:

Tipos de planos, diseño de escena, actuación visual, direccionalidad, tiempo y emoción.

4.3.3 Principales actividades:

Storyboard de una escena original con énfasis en puesta visual y ritmo narrativo.

4.3.4 Recursos disponibles:

Referencias fílmicas y storyboarder digital.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Propuestas visuales de forma profesional.

4.4.2 Listado de contenidos:

Pitch visual, diseño de portafolio, montaje digital, lectura técnica del storyboard.

4.4.3 Principales actividades:

Presentación oral con apoyo visual y reflexión de proceso.

4.4.4 Recursos disponibles:

Rúbricas de pitch y checklist de presentación.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Documentación de Storyboarder y Clip Studio Paint.

Hernández, I. *Diseño de personajes*. Parramón Ediciones.

Mateu-Mestre, M. *Framing the Shot. El arte del storyboarding*. Norma Editorial.

Complementaria


Ejercicios de pitch visual (Domestika, YouTube, ArtStation).

Guías de narrativa visual en cine y animación.

Repositorios de storyboards profesionales.

Otros recursos

Recursos de práctica y bibliotecas de personajes y escenas curadas por el equipo docente.



UTEC

Universidad Tecnológica

PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Narrativas digitales y storytelling		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Electiva de la Especialización (Comunicación Digital)		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	8	4	180
Créditos	12		

II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

2.1 Presentación de la Unidad Curricular:

En esta unidad se exploran las narrativas digitales interactivas, haciendo énfasis en el storytelling transmedia, la creación de historias no lineales y su implementación en plataformas digitales. Los estudiantes aprenderán a construir relatos digitales que puedan adaptarse y desarrollarse en distintos medios (web, videojuegos, redes sociales, etc.).

2.2 Relación con el perfil de egreso:

Aporta al desarrollo de habilidades narrativas transmedia, creatividad aplicada, producción de contenido interactivo y experiencia en plataformas digitales, mejorando la capacidad de los estudiantes para generar historias impactantes en múltiples canales.

2.3 Objetivos de aprendizaje:

- Dominar los principios del storytelling transmedia.
- Diseñar narrativas interactivas adaptadas a diversos formatos digitales.
- Crear personajes y escenarios que interactúen a través de distintos medios.
- Desarrollar historias interactivas y no lineales utilizando herramientas digitales.

2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:

Habilidades de escritura digital creativa, diseño de interactividad narrativa, desarrollo de personajes y escenarios dentro de una trama no lineal. Uso de herramientas digitales para crear experiencias interactivas.

2.5 Relación con otras unidades curriculares:

Complementa a Fundamentos de Programación para Videojuegos, Narrativas audiovisuales, y Construcción de prototipos interactivos 2D/3D, integrando las habilidades de narrativa con la programación y diseño interactivo.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación continua basada en la creación de proyectos interactivos y la evolución de las narrativas.

Instrumentos: Proyecto final de narrativa digital, entregas parciales (guion interactivo, estructura de historia, prototipo de plataforma), análisis de casos transmedia.

Ponderaciones orientativas: Proyecto final 50, Entregas parciales 30, Participación y bitácora 20

Condiciones de aprobación: Cumplir con los mínimos establecidos por reglamento y entregar un proyecto interactivo funcional con narrativa transmedia y documentación de proceso.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Entender los principios del storytelling digital y transmedia.

4.1.2 Listado de contenidos:

Estructuras narrativas, transmedia storytelling, conceptos de interactividad, introducción al diseño de mundos narrativos.

4.1.3 Principales actividades:

Análisis de historias transmedia exitosas, discusión sobre sus estructuras.

4.1.4 Recursos disponibles:

Estudios de caso, ejemplos de narrativas transmedia en diferentes plataformas.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Aprender a diseñar personajes y tramas no lineales.

4.2.2 Listado de contenidos:

Creación de personajes interactivos, desarrollo de tramas abiertas, interacción y decisiones del jugador/espectador.

4.2.3 Principales actividades:

Construcción de personajes y escenarios para proyectos de storytelling.

4.2.4. Recursos disponibles:

Plantillas de personajes y tramas, software de diseño interactivo.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Desarrollar narrativas interactivas utilizando herramientas digitales.

4.3.2 Listado de contenidos:

Plataformas de storytelling interactivo (Twine, Bitsy, Inklewriter, etc.), programación básica para narrativa, creación de mapas de decisiones y caminos narrativos.

4.3.3 Principales actividades:

Prototipado de una narrativa digital interactiva.

4.3.4 Recursos disponibles:

Tutoriales de Twine, software de prototipado interactivo.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Analizar y evaluar la integración de la narrativa en plataformas interactivas.

4.4.2 Listado de contenidos:

Análisis de métricas de interacción, testeo de narrativas en plataformas digitales, feedback de usuarios, optimización de la narrativa digital.

4.4.3 Principales actividades:

Testeo de narrativa interactiva y ajustes según retroalimentación.

4.4.4 Recursos disponibles:

Software de análisis de usuarios, herramientas de feedback y optimización.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Jenkins, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Ed. Seix Barral. - Transmedia Marketing (A. Zeiser) /// Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia (F. Acuña y A. Calogueria) - Participatory Culture in a Networked Era (H. Jenkins, M. Ito y D. boyd)

Complementaria

Manovich, L. *The Language of New Media*. Ediciones MIT.

McCloud, S. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Editorial Planeta.

Recursos en línea sobre plataformas de storytelling (Twine, Storyboard That, etc.).

Otros recursos

Recursos de plataformas como *Medium* y *ArtStation* sobre storytelling y creación de contenido interactivo

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Estrategias de comunicación multicanal		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	No tiene		
Carácter	Electiva de la Especialización (Comunicación Digital)		
Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	8	4	180
Créditos	12		
II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
2.1 Presentación de la Unidad Curricular: Esta unidad se centra en el diseño, implementación y evaluación de estrategias de comunicación que integren diversos canales (online y offline) para alcanzar públicos objetivos de manera coherente y efectiva. Se explora el uso de redes sociales, email marketing, plataformas de video, blogs, y medios tradicionales en campañas coordinadas.			
2.2 Relación con el perfil de egreso: Fortalece competencias para planificar y ejecutar estrategias de comunicación integradas, optimizando recursos y mensajes para entornos multicanal, una habilidad esencial en industrias creativas y digitales.			
2.3 Objetivos de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none">Comprender los principios de la comunicación multicanal.Analizar audiencias y segmentar mensajes según el canal.Diseñar campañas integradas y medir su impacto.Integrar contenidos y narrativas coherentes en plataformas diversas.			
2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular: Planificación estratégica, gestión de campañas, análisis de métricas, segmentación de audiencias, coherencia narrativa y optimización de contenido para múltiples canales.			
2.5 Relación con otras unidades curriculares: Complementa a Narrativas digitales y storytelling, Narrativas audiovisuales.			

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Enfoque: Evaluación continua centrada en proyectos aplicados y análisis de casos reales.

Instrumentos: Plan estratégico multicanal, entregas parciales (análisis de audiencia, elección de canales, calendario de contenidos), presentación de resultados y métricas.

Ponderaciones orientativas: Proyecto final 50, Entregas parciales 30, Participación y bitácora 20

Condiciones de aprobación: Cumplir con los mínimos reglamentarios y entregar un plan multicanal documentado con resultados y análisis de métricas.

IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Comprender el ecosistema multicanal.

4.1.2 Listado de contenidos:

Comunicación integrada de marketing (CIM), panorama de medios, canales online y offline.

4.1.3 Principales actividades:

Mapeo de canales y análisis de su complementariedad.

4.1.4 Recursos disponibles:

Estudios de caso, herramientas de análisis de medios.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Analizar audiencias y definir mensajes clave.

4.2.2 Listado de contenidos:

Segmentación, buyer persona, tono y estilo según canal.

4.2.3 Principales actividades:

Construcción de perfiles de audiencia y adaptación de mensajes.

4.2.4. Recursos disponibles:

Plantillas de buyer persona, guías de estilo.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Diseñar e implementar una campaña multicanal.

4.3.2 Listado de contenidos:

Planificación estratégica, calendario editorial, integración de narrativas, ejecución.

4.3.3 Principales actividades:

Diseño de campaña con piezas adaptadas a varios canales.

4.3.4 Recursos disponibles:

Canva, Hootsuite, gestores de contenidos.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Medir y optimizar campañas multicanal.

4.4.2 Listado de contenidos:

Métricas clave (KPI), herramientas de análisis, interpretación de resultados.

4.4.3 Principales actividades:

Presentación de resultados y propuesta de mejoras.

4.4.4 Recursos disponibles:

Google Analytics, informes de redes sociales.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

De Salas, M. (2019). *Marketing digital y comunicación multicanal*. Ediciones Pirámide.

Kotler, P. & Keller, K. (2016). *Dirección de marketing*. Pearson Educación.

Tuten, T. & Solomon, M. (2018). *Social Media Marketing*. Pearson Educación (ed. en español).

Complementaria

Chaffey, D. & Ellis-Chadwick, F. (2020). *Marketing Digital*. Pearson Educación.

Godin, S. (2018). *Esto es marketing*. Editorial Deusto.

Otros recursos

Guías actualizadas de Google, Meta y LinkedIn sobre estrategias de comunicación y marketing multicanal.

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026
Nombre de la Unidad Curricular	Laboratorio de campañas digitales
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar
Previas	Estrategias de comunicación multicanal
Carácter	Electiva de la Especialización (Comunicación Digital)

Modalidad	Semipresencial		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	8	4	180
Créditos	12		
II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
2.1 Presentación de la Unidad Curricular: Espacio práctico y experimental para el diseño, producción y evaluación de campañas digitales multimodales, integrando estrategias transmedia, juegos de realidad alterna (ARG) y experiencias interactivas. Se trabajará con briefs reales de empresas, organizaciones culturales y creativas, generando productos comunicacionales implementables.			
2.2 Relación con el perfil de egreso: Potencia la capacidad de trabajo en equipo, innovación narrativa, manejo de herramientas digitales avanzadas y articulación con actores del sector productivo para desarrollar campañas reales con impacto medible.			
2.3 Objetivos de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none">Diseñar y ejecutar campañas digitales integradas que combinen distintos formatos y plataformas.Implementar juegos de realidad alterna y experiencias inmersivas como parte de estrategias comunicacionales.Coordinar producción, difusión y evaluación de campañas en entornos reales.			
2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular: Creatividad aplicada a estrategias transmedia, coordinación de proyectos, integración de narrativa y tecnología, gestión de recursos y relación con clientes reales, análisis de métricas y optimización de resultados.			
2.5 Relación con otras unidades curriculares: Continúa el trabajo de Narrativas digitales y storytelling y Estrategias de comunicación multicanal, y se articula con Gestión de comunidades y audiencias y Narrativas audiovisuales para la producción integral de experiencias.			
III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
Enfoque: Evaluación basada en proyectos reales, entregables y presentación ante clientes o público.			
Instrumentos: Propuesta creativa y técnica, prototipos, plan de implementación, métricas de impacto, bitácora de proceso y presentación final.			
Ponderaciones orientativas: Proyecto final 60, Entregas parciales y prototipos 30, Participación y bitácora 10			
Condiciones de aprobación: Cumplir con los mínimos reglamentarios y entregar una campaña completa ejecutada o simulada con resultados y análisis.			
IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA			

4.1 Unidad 1:

4.1.1 Objetivo de la unidad:

- Comprender el marco y alcance de una campaña multimodal.

4.1.2 Listado de contenidos:

Transmedia, multimodalidad, ARG, experiencias inmersivas.

4.1.3 Principales actividades:

Análisis de campañas de referencia.

4.1.4 Recursos disponibles:

Estudios de caso y briefs reales.

4.2 Unidad 2:

4.2.1 Objetivo de la unidad:

- Diseñar experiencias y narrativas integradas.

4.2.2 Listado de contenidos:

Guion transmedia, mecánicas de juego, integración audiovisual e interactiva.

4.2.3 Principales actividades:

Diseño de mecánicas para ARG, storyboard y mapa narrativo.

4.2.4. Recursos disponibles:

Herramientas de prototipado y guías de diseño.

4.3 Unidad 3:

4.3.1 Objetivo de la unidad:

- Producción y lanzamiento.

4.3.2 Listado de contenidos:

Gestión de canales, cronogramas, producción audiovisual y web, implementación de herramientas interactivas.

4.3.3 Principales actividades:

Ejecución de piezas y materiales para la campaña.

4.3.4 Recursos disponibles:

Software de edición, gestores de redes, plataformas de AR/VR.

4.4 Unidad 4:

4.4.1 Objetivo de la unidad:

- Medición y optimización.

4.4.2 Listado de contenidos:

Métricas, KPIs, evaluación cualitativa y cuantitativa, ajustes en vivo.

4.4.3 Principales actividades:

Presentación de resultados a clientes o audiencias.

4.4.4 Recursos disponibles:

Google Analytics, métricas de redes, encuestas de usuarios.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Barros, J. y Cortés, M. (2014). *Narrativas digitales y transmedia: Un enfoque práctico*. Ediciones UOC.

Jenkins, H. (2009). *Cultura de la convergencia*. Editorial Gedisa.

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia*. Editorial Deusto.

Complementaria

Gómez, M. (2015). *La narración interactiva en el cine y los videojuegos*. Ediciones Cátedra.

Silva, J. (2017). *Narrativas transmedia: El relato en la era digital*. Editorial Deusto.

Otros recursos

Documentación de Twine, guías de AR/VR, casos de estudio de campañas interactivas.

 PROGRAMA OFICIAL DE LA UNIDAD CURRICULAR			
I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR			
Nombre de la Carrera y Plan de Estudios	Tecnatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital – Plan 2026		
Nombre de la Unidad Curricular	Proyecto Final Integrador (PFI) ¹		
Ubicación en el Plan de Estudios	Semestre par o Semestre impar		
Previas	Completar al menos dos áreas de especialización y la totalidad de los créditos transversales.		
Carácter	Obligatorio		
Modalidad	Semipresencial con tutoría		
Carga horaria (en horas)	Horas de clase	Trabajo autónomo	Horas totales
	9 (Tutorías y taller 5 horas – Práctica y producción 4 horas)	13	360

¹ Por más detalles, ver Anexo 3.

Créditos	24
II. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR	
<p>2.1 Presentación de la Unidad Curricular:</p> <p>Proyecto interdisciplinario tutorizado en el que la persona estudiante diseña una propuesta profesional aplicando los aprendizajes adquiridos. Debe vincular al menos dos áreas cursadas y abordar una necesidad, desafío u oportunidad real en un sector productivo, comunitario o cultural. Incluye relación con un socio externo y validación con usuarios o audiencias. Las unidades transversales brindan espacios de mentoría y apoyo técnico.</p> <p>2.2 Relación con el perfil de egreso:</p> <p>Integra competencias creativas, técnicas y de gestión para entregar una solución viable, deseable y factible, documentada profesionalmente y con evidencias de impacto</p> <p>2.3 Objetivos de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formular un problema u oportunidad real y acotado. • Diseñar una solución interdisciplinaria sustentada en evidencia. • Prototipar, probar y ajustar con usuarios. • Gestionar proyecto, riesgos y entregas. Comunicar resultados a públicos técnicos y no técnicos <p>2.4 Capacidades que desarrolla la Unidad Curricular:</p> <p>Investigación aplicada, co-diseño con actores, planificación y ejecución, evaluación de impacto, comunicación profesional, ética y equidad en el diseño, documentación y transferencia.</p> <p>2.5 Relación con otras unidades curriculares:</p> <p>Recibe mentoría y herramientas de Pensamiento creativo aplicado, Diseño centrado en seres humanos, Liderazgo y trabajo colaborativo y Datos e Inteligencia Artificial. Puede integrar resultados de Narrativas digitales y storytelling, Estrategias de comunicación multicanal, Laboratorio de campañas digitales, Narrativas audiovisuales, Construcción de prototipos interactivos 2D 3D, Sistemas de Juego y Scripting Avanzado, Edición y montaje digital, Efectos visuales y colorización, Dibujo digital e ilustración conceptual, Técnicas de animación 2D 3D, Diseño de personajes y storyboarding.</p>	
III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR	
<p>Enfoque: Evaluación por comité con tutoría académica y feedback de socio externo. Énfasis en problema real, calidad de proceso, resultado y documentación.</p> <p>Instrumentos: Propuesta y plan aprobado; hitos con entregas; prototipo o piloto; validaciones con usuarios; informe final con ficha de datos, aspectos de accesibilidad y equidad; defensa pública con demo.</p> <p>Ponderaciones orientativas: Producto final y demo 40 · Proceso y documentación 30 · Validación externa y resultados 20 · Defensa y comunicación 10</p> <p>Condiciones de aprobación: Cumplir mínimos reglamentarios y rúbricas de calidad, accesibilidad y equidad. Evidenciar relación con al menos dos áreas y validación con usuarios o audiencias del sector.</p>	
IV. CONTENIDOS Y SECUENCIA DEL PROGRAMA	
Fase 0:	

Marco ético y de equidad; acuerdos con socio; plan de proyecto y riesgos; propiedad intelectual y licencias.

Fase 1:

Descubrimiento y definición: investigación aplicada, mapa de actores, problema y métricas de éxito, criterios de accesibilidad y equidad.

Fase 2:

Diseño y prototipado: alternativas, selección, prototipos de baja y media fidelidad, plan de pruebas.

Fase 3:

Piloto y validación: implementación parcial, medición, iteraciones guiadas por evidencia, preparación de entrega.

Fase 4:

Cierre y transferencia: documentación profesional, handoff, plan de continuidad o escalamiento, defensa pública.

V. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Norman, D. A. El diseño de los objetos cotidianos.

Knapp, J.; Zeratsky, J.; Kowitz, B. Sprint. Gothelf, J.; Seiden, J. Lean UX. Costanza-Chock, S. Design Justice

Complementaria

IDEO.org Guía HCD versión en español. W3C.

Knaflic, C. Storytelling con datos. Material de propiedad intelectual y licencias abiertas

WCAG. Cairo, A. El arte funcional.

Otros recursos

Plantillas de propuesta y plan de proyecto, rúbricas de evaluación, checklist de accesibilidad y equidad, formatos de acuerdos con socios externos, guías de defensa y demo.

Anexo 3. Proyecto Final Integrador

El Proyecto Final Integrador (PFI) constituye la instancia culminante de la Tecnicatura en Comunicación Creativa y Entretenimiento Digital. Su propósito es permitir a cada estudiante desarrollar una propuesta profesional que articule competencias transversales adquiridas a lo largo del trayecto formativo, combinando al menos dos áreas de especialización, integrando herramientas, saberes, y lenguajes expresivos en diálogo con necesidades reales.

A diferencia de una tesis tradicional, el PFI se basa en la producción creativa, el diseño situado y la articulación con comunidades, sectores productivos o entornos culturales, priorizando el proceso de aprendizaje como construcción de identidad profesional.

Estructura del Proyecto Final Integrador

El PFI incluye cuatro componentes principales:

1. Producto o experiencia creativa

Una propuesta original que responde a un problema, oportunidad o necesidad identificada en un entorno real (comunidad, institución, emprendimiento, territorio).

2. Documento de proceso y reflexión

Relato estructurado que narra el camino recorrido, decisiones tomadas, aprendizajes, retroalimentación recibida y ajustes realizados.

3. Vinculación con el entorno

Evidencias de articulación con actores reales: entrevistas, pruebas piloto, instancias participativas, co-diseño o validación.

4. Presentación final pública

Instancia de exposición abierta y formal ante un comité docente y públicos interesados. Puede adoptar distintos formatos: pitch, instalación, muestra interactiva, performance, etc.

Proceso de construcción progresiva del PFI

El proyecto se construye a lo largo de la tecnicatura, mediante entregables parciales vinculados a las Unidades Curriculares Transversales.

Unidad Transversal	Entregable vinculado al PFI	Competencias trabajadas
Pensamiento creativo aplicado	Bitácora de ideas y mapa de oportunidades	Creatividad, análisis crítico, exploración situada
Diseño centrado en seres humanos	Documento de diseño de la pieza comunicacional	Narrativa, lenguaje visual, empatía
Gestión de proyectos creativos	Canvas o cronograma de proyecto + estimación de recursos	Organización, planificación, herramientas digitales
Liderazgo y trabajo colaborativo	Registro reflexivo de roles y dinámicas en equipos	Colaboración, metacognición, agencia
Inglés para contextos profesionales	Pitch del proyecto en inglés / Portafolio personal bilingüe	Comunicación intercultural, síntesis técnica y oral

Ejemplos de Proyectos Finales Integradores por área

- **Videojuegos + Ilustración/Animación:** Prototipo jugable con narrativa original y arte visual propio, orientado a niños de escuelas rurales.
- **Ilustración/Animación + Audiovisual:** Videoclip musical colaborativo para una organización social con música original y montaje profesional.
- **Producción Cultural + Comunicación Digital:** Campaña transmedia para un festival local, combinando storytelling, redes sociales y mediación territorial.
- **Videojuegos + Comunicación Digital:** Juego de cartas interactivo con plataforma online que promueve el turismo sustentable.

Rúbrica simplificada para evaluación final del PFI

Criterio	Nivel alto (3 pts)	Nivel medio (2 pts)	Nivel básico (1 pt)
Integración de especializaciones	Fusión coherente de herramientas y lenguajes de 2+ áreas	Integración parcial con desequilibrio	Falta de integración real entre áreas
Relevancia contextual	Responde a una necesidad clara y situada	Problema algo genérico o poco explorado	Problema no contextualizado
Creatividad e identidad del producto	Solución original, con sello personal y riesgo creativo	Propuesta funcional con elementos comunes	Propuesta poco original o derivativa
Reflexión sobre el proceso	Crítica, profunda y articulada con el hacer	Descriptiva, con algunas ideas clave	Superficial o lineal
Presentación final	Clara, atractiva, adaptada al público y bien argumentada	Comprensible pero con limitaciones técnicas o narrativas	Confusa o poco preparada
Documentación	Registro completo con evidencias del proceso	Documentación parcial o poco estructurada	Documentación escasa o ausente