

Primer cuatrimestre:

Introducción al Diseño de Videojuegos
 Fundamentos de Programación en Videojuegos I
 Evaluación y Gestión de Negocios

Segundo cuatrimestre:

Taller de Arte 2D
 Producción y Planificación
 Fundamentos de Programación en Videojuegos II

Plan de Estudios de la Certificación Profesional: Programación en Videojuegos						
Asignaturas	Básica / Específica	Modalidad	Carga horaria total (horas)	Horas teóricas	Horas de prácticas	Período
Introducción al Diseño de Videojuegos	Básica	Presencial	96	48	48	Cuatrimestral
Fundamentos de Programación en Videojuegos I	Específica	Presencial	128	64	64	Cuatrimestral
Evaluación y Gestión de Negocios	Específica	Presencial	64	32	32	Cuatrimestral
Taller de Arte 2D	Específica	Presencial	96	48	48	Cuatrimestral
Producción y Planificación	Específica	Presencial	128	64	64	Cuatrimestral
Fundamentos de Programación en Videojuegos II	Específica	Presencial	128	64	64	Cuatrimestral
TOTAL HORAS DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL			640			