

LICENCIATURA EN

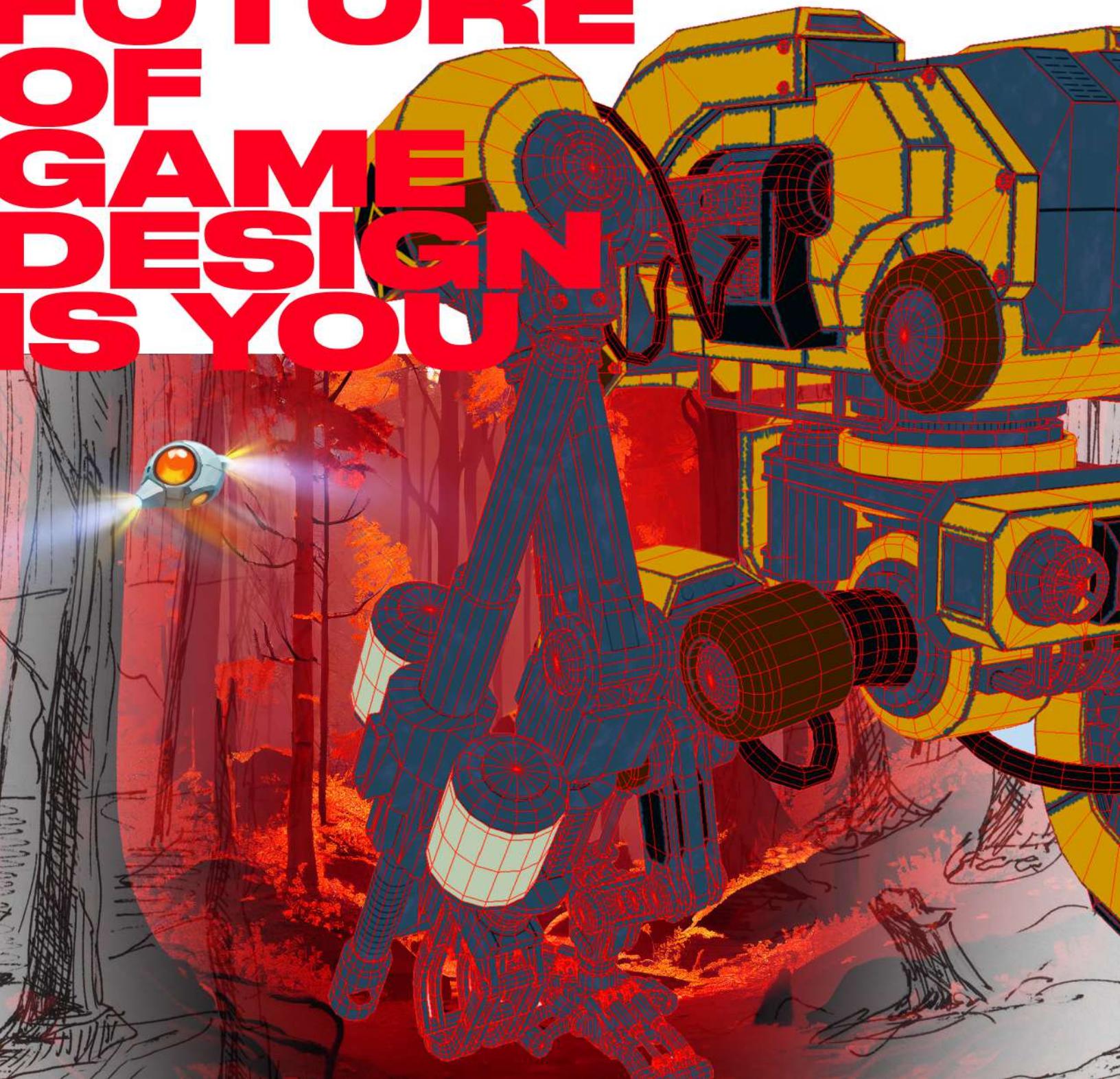


DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

THE FUTURE OF GAME DESIGN IS YOU

RVOE ACUERDO NO. 20241034 SEP

SAG
MÉXICO





THE FUTURE OF GAME DESIGN IS YOU



- Licenciatura con validez oficial ante la SEP
- Presencial en el Campus SAE México
- Horario de tiempo completo
- Duración: 3 años
- Periodos: trimestrales (12 periodos)

Existe una variedad de entornos y empresas relacionadas con la industria del juego: estudios para el desarrollo de videojuegos que pueden ser pequeñas empresas independientes o grandes estudios, empresas de Publicación de Videojuegos que financian y distribuyen juegos desarrollados por estudios externos; Empresas de Tecnología que suelen contratar diseñadores de videojuegos para trabajar en proyectos relacionados con la realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR) o en la creación de experiencias de juego para plataformas específicas; así como empresas de entretenimiento interactivo, agencias de diseño o educación.

Arte para Videojuegos, Diseñador de Juegos, Diseñador de UX, Diseñador de Personajes, Modelado y Animación 2D/3D, UI, diseño de escenarios, balance de juegos, son algunas de las habilidades que podrás desarrollar en estos entornos de trabajo.



PROGRAMA EDUCATIVO

1º TRIMESTRE

- Imagen Digital
- Fundamentos del Dibujo
- Teorías del Entretenimiento Interactivo
- Análisis Histórico de la Imagen

2º TRIMESTRE

- Modelado de escenarios y Objetos
- Fundamentos del Desarrollo Visual
- Diseño de la Comunicación
- Juego y Sociedad
- Historia del Arte Moderno

3º TRIMESTRE

- Escultura Digital
- Dibujo Anatómico
- Diseño de Juegos: Sistemas y Jugabilidad
- Principios de la Animación 2D
- Fundamentos matemáticos

4º TRIMESTRE

- Bases de Animación para Juegos
- Desarrollo Visual para Juegos
- Usabilidad y Técnicas de Interacción
- Arquitectura y Lógica Computacional
- Técnicas de Investigación

5º TRIMESTRE

- Diseño de Niveles
- Diseño de Personajes
- Animación para Videojuegos Avanzada
- Programación Visual

6º TRIMESTRE

- Diseño de Juegos: Niveles Avanzados
- Efectos Visuales para Juegos
- Narrativa y Desarrollo de Personajes
- Prototipado
- Taller de Creatividad

7º TRIMESTRE

- Gestión y Producción de Juegos
- Experiencias de Usuario
- Diseño Narrativo: Hipertexto
- Diseño de Juegos: Economía y Mundo

8º TRIMESTRE

- Diseño Avanzado de Juegos
- Marco Legal para los Nuevos Medios
- Conceptualización de Proyectos
- Innovación y Emprendimiento

9º TRIMESTRE

- Diseño y Preproducción de Juegos
- Serious Game
- Diseño de Experiencias
- Diseño Narrativo: Desarrollo de Mundo
- Investigación Aplicada a la Industria de los Medios Creativos Digitales

10º TRIMESTRE

- Producción de Videojuegos I
- Panorama de la Industria del Videojuego
- Psicología del Juego

11º TRIMESTRE

- Producción de Videojuegos II
- Control de Calidad de Videojuegos
- Gestión de Negocios de los Nuevos Medios

12º TRIMESTRE

- Postproducción de Videojuegos
- Audio para Proyectos Interactivos
- Seminario de Titulación



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ
OFICIAL DE ESTUDIOS (RVOE)
Otorgado por la Secretaría
de Educación Pública,
Acuerdo No. 20241034, de
fecha 22 de mayo de 2024



¿POR QUÉ ESTUDIAR DISEÑO DE VIDEOJUEGOS EN SAE?

La carrera es altamente especializada; los casos prácticos están enfocados en videojuegos, partiendo del paradigma de por qué jugamos y cómo jugamos, conocimiento que puede ser transversal a muchas otras disciplinas.

Vanguardia: planes de estudio que atienden a las tendencias tecnológicas, paradigmas computacionales y el entendimiento de mercados emergentes.

Colaboración interdisciplinaria: SAE es un gran hub de creadores donde, como alumno, puedes colaborar con perfiles complementarios para proyectos que generan mayor impacto.

Para el diseño de niveles, personajes y arte, la colaboración entre la Licenciatura de Programación de Videojuegos y La Licenciatura de Diseño de Videojuegos es sumamente estrecha.

En animación, se utiliza Unreal Engine para hacer cinemáticos, donde perfiles de la Licenciatura de Diseño de Videojuegos y la Licenciatura de Programación de Videojuegos pueden apoyar.

En la Licenciatura en Ingeniería en Audio, los alumnos sonorizan juegos diseñados por alumnos de la Licenciatura de Diseño de Videojuegos, generando un juego más completo y una sensación de realización en el equipo.



ÚNETE A LA RED GLOBAL DE CREATIVOS MÁS GRANDE
DEL MUNDO

RECONOCIDA EN THE ROOKIES GLOBAL SCHOOL
RANKINGS 2023

En el Top 50 de las mejores escuelas para
educación creativa y excelencia en todas las
categorías evaluadas.

¿Qué hace un estudiante de Diseño de videojuegos?
 Crea ideas para juegos, incluyendo historias,
 personajes y mecánicas de juego.
 Diseña mapas y niveles, asegurando que sean
 desafiantes y entretenidos.
 Desarrolla prototipos y realiza pruebas para
 refinar la jugabilidad y corregir problemas.



ALGUNOS EMPLEADORES







ONLY THE BEST

DOCENTES DESTACADOS

BLANCA
LÓPEZ

Especialista en comunicación y narrativa visual aplicadas al diseño de comunicación gráfica y videojuegos, con investigación desarrollada sobre narrativa y ficción en medios digitales.

En SAE Institute, imparte asignaturas como “Psicología del Juego”, “Juego y Sociedad”, “Narrativa” y “Creación de Personajes”.

ERNESTO
RÍOS

Diseñador de interacción experimentado con un historial demostrado de trabajo en la industria del diseño. Fuerte profesional de ingeniería con habilidades en visualización 3D, así como en diseño centrado en el usuario y desarrollo de conceptos.

Es profesor en SAE Institute en la carrera de Diseño de Videojuegos.

ROQUE
HERNÁNDEZ

Es experto en Unreal que es un motor de juego de código abierto que sirve para crear videojuegos, experiencias de realidad virtual y aplicaciones interactivas.

Se ha convertido en una de las herramientas más avanzadas y completas para programadores y diseñadores de videojuegos.

Roque actualmente es profesor de SAE Institute.

JOSÉ
LEDÓN

Diseñador de interacción experimentado con un historial demostrado de trabajo en la industria del diseño. Fuerte profesional de ingeniería con habilidades en visualización 3D, así como en diseño centrado en el usuario y desarrollo de conceptos.

Es profesor en SAE Institute en la carrera de Diseño de Videojuegos.

ADRIÁN
PASCALIN

Es un artista muy talentoso en efectos visuales, modelado y render 3D.

Egresado de SAE Institute, ha trabajado en producciones nacionales e internacionales, siendo parte del equipo nominado al Ariel por Mejores Efectos Visuales en dos ocasiones.

Actualmente, es profesor de Integración 3D en SAE Institute.



ONLY THE BEST

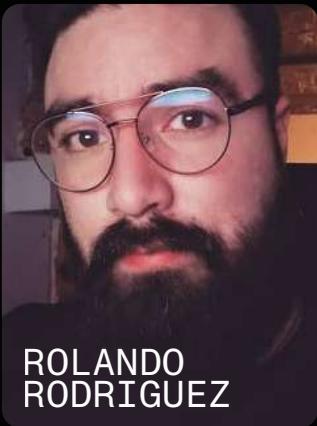
EGRESADOS DESTACADOS

GERARDO
REYNAGA

Trabaja en Inglewood, California en Treyarch como creador de niveles de videojuegos.

JUAN
ROMERO

Experto en crear animaciones para Wildbrain, empresa perteneciente a Lego

ROLANDO
RODRIGUEZ

Es Director de 3D en Gamecoder Studios en México

DAVID
OLIVEROS

Trabaja como CGBT haciendo 3D prop y arte de ambiente

#ORGULLOSAE



UNREAL
ACADEMIC
PARTNER

**ALIANZAS CLAVE PARA
TU FORMACIÓN ESPECIALIZADA**

SAE México es Academic Partner de Unreal Engine.

LICENCIAS DE SOFTWARE

QUE PODRÁS USAR EN LA INSTITUCIÓN Y EN TU CASA EN LOS TRIMESTRES QUE CORRESPONDAN



**THE
FUTURE
IS
YOU**

CONTÁCTANOS

Teléfono: (+52) 55 5211 9511

Lunes a viernes de 9:00 a 18:00
Sábado de 9:00 a 13:00

AGENDA UNA CITA EN EL CAMPUS

Cto. Interior Mtro. José Vasconcelos
184, Colonia Condesa, Cuauhtémoc,
06140, CDMX

ESCRÍBENOS POR WHATSAPP