

FA | POSGRADO

Maestría en Dirección y producción de animación y videojuegos

Secretaría de Posgrado
Facultad de Artes
Universidad Nacional de Córdoba

Área Transdepartamental de Artes Multimediales
Departamento de Artes Audiovisuales
Universidad Nacional de las Artes



posgrado



facultad
de artes



UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba

• ARTES
MULTIMEDIALES

• ARTES
AUDIOVISUALES

UNA UNIVERSIDAD NACIONAL
DE LAS ARTES

La Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos apunta a la formación de profesionales en estos campos disciplinares desde una perspectiva actualizada, que aborde la multiplicidad de los aspectos de la producción orientada a distintos soportes en el ámbito de las artes y la comunicación del presente. Es una maestría profesional que busca incentivar la gestión y desarrollo de proyectos educativos, lúdicos, de ficción, no ficción, experimentales u otros que puedan desarrollarse a partir de narrativas técnico-expresivas que den lugar a desarrollos de animación y multimedia / transmedia.

Se trata de una carrera interinstitucional, co-gestionada por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba y la Universidad Nacional de las Artes (UNA), a través de su Departamento de Medios Audiovisuales y el Área Transdepartamental de Artes Multimediales. Ambas instituciones comparten el interés común por la formación de cuarto nivel para profesionales que busquen una formación que integre el diseño, la gestión y coordinación de proyectos de producción audiovisual o multimedial en las áreas de animación y videojuegos.

Información general

· Título que otorga:

Magíster en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos

· Modalidad de cursado:

Presencial

· Plan de Estudio:

Semiestructurado

· Duración de la carrera:

4 semestres (820 h.) y hasta **2 años** más para la presentación del Trabajo Final de Maestría (TFM).

Perfil egresades

La Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos otorga competencias vinculadas con:

- 1 El desarrollo de proyectos y nuevos productos para una demanda de producciones audiovisuales y multimediales de distinto tipo;
- 2 La expansión y profesionalización de la producción audiovisual y multimedial en los campos de la formación, el entretenimiento y la ludicidad, a través del desarrollo de nuevos emprendimientos productivos;
- 3 La ampliación del dominio técnico, artístico, productivo y diversos medios de difusión en los que se incluya;
- 4 El diseño, supervisión, realización y desarrollo de proyectos de animación y/o videojuegos destinados a ámbitos tanto públicos como privados, tanto comerciales como independientes o de bien público;
- 5 La articulación con diversos espacios industriales y culturales: videojuegos, desarrollo de interfaces avanzados, simuladores para la investigación, experimentación, entrenamiento y entretenimiento, simuladores industriales, etc.

Estructura de cursado



La Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos tiene una duración de 4 semestres (820 h.) y un plazo de hasta 2 años más para la entrega del Trabajo Final de Maestría (160 h.). El plan de estudios es semiestructurado y se organiza en torno a una formación teórico-práctica general integrado por trece espacios curriculares; dos talleres de desarrollo de proyecto y dos seminarios electivos. De esta manera se permite al estudiantado construir un perfil propio en su trayectoria formativa.

Año académico	Espacio curricular	Cantidad de horas
1er año Primer semestre	Teorías de lo lúdico, lo didáctico y el entretenimiento	40h.
	Gestión de proyectos de software	40h.
	Cadenas de producción	40h.
	Diseño Transmedial	40h.
2do año Segundo semestre	Historia y técnicas de la animación	40h.
	Desarrollo de interfaces. Ergonomía y estética	40h.
	Gestión de proyectos audiovisuales	40h.
	Legislación y marco normativo	40h.
	Taller de Proyecto 1	50h.
	Seminario Electivo 1	40h.
2do año Tercer semestre	Gestión de emprendimientos y proyectos innovadores	40h.
	La animación y el videojuego en el contexto de las artes contemporáneas	40h.
	Géneros discursivos de la animación y el videojuego	40h.

Año académico	Espacio curricular	Cantidad de horas
2do año Tercer semestre	La animación y el videojuego en el marco de las industrias culturales	40h.
2do año Cuarto semestre	Taller de proyecto	50h.
	Seminario Electivo 2	40h.
	Trabajo Final	160h.

Podrán postularse a la Maestría quienes hayan egresado de universidades nacionales, provinciales, públicas o privadas reconocidas por autoridad competente, o universidades extranjeras, que posean título de grado en carreras de al menos cuatro años de duración, afines a los ejes temáticos de la carrera, tales como Artes (en cualquiera de sus disciplinas), ingenierías en sistemas, diseño gráfico diseño audiovisual, ciencias de la comunicación, ciencias sociales, ciencias humanas, entre otros. También podrán postularse quienes han egresado de Institutos de Educación Superior no universitaria que posean títulos en carreras afines a los ejes temáticos de la que se dicta; quienes deberán acreditar antecedentes suficientes y específicos en el área de la Maestría que, a criterio del Comité Académico, resulten pertinentes en función del perfil de la carrera.

Aranceles

Próximamente más información.

Consultas

maestriaenanimacionyvideojuegos@artes.unc.edu.ar

Secretaría de Posgrado
Facultad de Artes
Universidad Nacional de Córdoba

Área Transdepartamental de Artes Multimediales
Departamento de Artes Audiovisuales
Universidad Nacional de las Artes

www.artes.unc.edu.ar
www.una.edu.ar