



DISEÑO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS



POSGRADOS
Y EDUCACIÓN ►
continua

“

De la imaginación al juego:
aprende a crear universos
digitales.

”



OBJETIVO

Al finalizar el diplomado, el participante será capaz de diseñar y prototipar videojuegos básicos, aplicando principios de game design, mecánicas de juego, narrativa interactiva y desarrollo técnico mediante el uso de motores de juego. Además, contará con las habilidades para estructurar un proyecto completo, comprender la industria del videojuego y presentar profesionalmente sus propuestas.

DIRIGIDIO A:

Estudiantes, creativos, entusiastas de los videojuegos y público en general interesado en aprender a diseñar y desarrollar videojuegos desde cero. Es ideal para quienes desean explorar el mundo del game design, la narrativa interactiva y el desarrollo digital, sin necesidad de experiencia previa.



PERFIL DE INGRESO

Interés por los videojuegos, la creatividad, la tecnología y el desarrollo de proyectos digitales, así como disposición para aprender conceptos de diseño, lógica y herramientas de desarrollo.

PERFIL DE EGRESO

Al finalizar el diplomado, el participante será capaz de diseñar y prototipar videojuegos básicos, aplicando principios de game design, mecánicas de juego, narrativa interactiva y desarrollo técnico mediante el uso de motores de juego. Además, contará con las habilidades para estructurar un proyecto completo, comprender la industria del videojuego y presentar profesionalmente sus propuestas.



1

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

- Concepto de videojuego. Historia y evolución del videojuego. El videojuego como medio cultural y educativo.
- Introducción al Game Design. Elementos del diseño de videojuegos (mecánicas, dinámicas, estética y narrativa).
- Tipos y géneros de videojuegos. Análisis de videojuegos comerciales e independientes.
- Experiencia del jugador (Player Experience). Público objetivo y plataformas.
- Documento de Diseño de Videojuego (GDD). Estructura y contenido del GDD.

2

DISEÑO DE MECÁNICAS, SISTEMAS Y NIVELES

- Mecánicas de juego: conceptos y clasificación. Dinámicas y bucles de juego.
- Sistemas de reglas. Balance y ajuste de mecánicas.
- Diseño de niveles (Level Design). Estructura espacial y narrativa ambiental.
- Curva de dificultad y progresión del jugador. Feedback, recompensas y penalizaciones.
- Documentación de sistemas y niveles. Pruebas de jugabilidad y ajustes.



3

DESARROLLO Y PROTOTIPADO DE VIDEOJUEGOS

- Introducción a motores de juego: Unity y Unreal Engine.
- Instalación y configuración del entorno.
- Interfaz y flujo de trabajo en motores de juego. Gestión de escenas y objetos.
- Fundamentos de programación aplicada a videojuegos.
- Eventos, variables y control de interacciones.
- Integración de assets gráficos y sonoros. Animaciones y efectos básicos.
- Construcción de un prototipo jugable. Pruebas técnicas y ajustes finales.

4

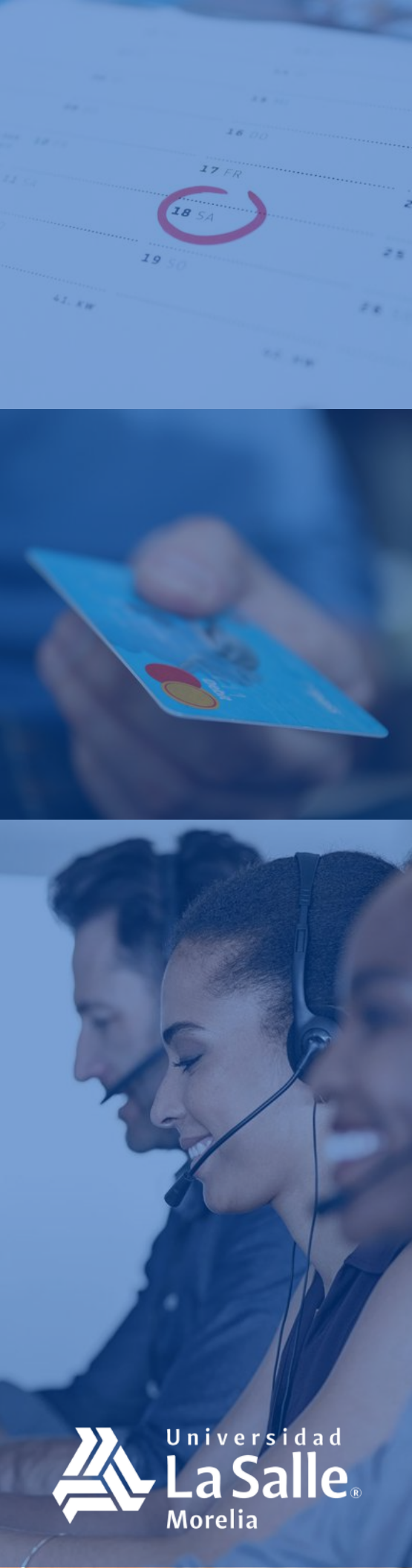
ÉTICA, INDUSTRIA Y PUBLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS

- Panorama de la industria del videojuego. Roles profesionales y perfiles laborales en México.
- Ética en el desarrollo de videojuegos. Impacto social y cultural del videojuego.
- Propiedad intelectual y derechos de autor. Licencias y uso de recursos digitales.
- Presentación profesional de proyectos de videojuegos. Pitch y documentación final.
- Introducción a la publicación y distribución de videojuegos. Evaluación final del proyecto integrador.





Inicio
25 de abril de 2026



DURACIÓN Y HORARIOS

120 HORAS DE CURSO

Sábados

9:00 a 13:00 horas

INVERSIÓN

Inscripción: \$1,500.00

6 mensualidades: \$1,500.00

INFORMES

**Piso 9 Torre Financiera,
Fraccionamiento Las Américas
Morelia, Michoacán**

443 314 8752

443 321 2103 ext. 1142

academicaposgrados@ulsamorelia.edu.mx

Página web: www.lasallemorelia.edu.mx