

**Provincia de La Pampa**  
*Ministerio de Educación*

**Subsecretaría de Educación Técnico Profesional**

SANTA ROSA, 9 de noviembre de 2022

VISTO

El Expediente N° 11170/18, caratulado: "MINISTERIO DE EDUCACIÓN – SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN TÉCNICO PROFESIONAL – S/" CATÁLOGO DE CERTIFICACIONES DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y CAPACITACIÓN LABORAL DE LA PROVINCIA DE LA PAMPA"; Y

CONSIDERANDO:

Que en la Ley de Educación Provincial N° 2511 se establecen los fines y objetivos de la política educativa y la estructura del Sistema Educativo Provincial;

Que la Educación Técnico Profesional es una opción organizativa y curricular dentro de más de un nivel educativo que tiene exigencias legales, técnicas y pedagógicas específicas;

Que el artículo 132, inciso d), de la Ley N° 2511, establece que le corresponden a este Ministerio las funciones de planificar, organizar, administrar y financiar el Sistema Educativo Provincial;

Que el Decreto Provincial N° 1603/10, crea en el ámbito de este Ministerio la Subsecretaría de Educación Técnico Profesional y establece sus misiones y funciones;

Que según los fines y objetivos de la mencionada Ley, resulta procedente en el presente caso, dirigir acciones que permitan la organización curricular e institucional del servicio educativo, para la Formación Profesional y la Capacitación Laboral, siguiendo los lineamientos que se ha trazado el Gobierno Provincial en materia educativa;

Que mediante Resolución N° 141/17, el Ministerio de Educación establece y define criterios y lineamientos, para el desarrollo de la Formación Profesional y la Capacitación Laboral en la Provincia y que dicha acción forma parte de una estrategia de política pública, orientada al fortalecimiento y valorización de la Educación Técnico Profesional como modalidad;

Que mediante Resolución N° 1371/18 este Ministerio ha aprobado el Catálogo de Certificaciones de Formación Profesional y Capacitación Laboral de la provincia de La Pampa, como elemento organizador para los propósitos de la Formación Profesional y la Capacitación Laboral, dentro del Sistema Educativo, considerado este una fuente prioritaria para la definición, planificación y gestión del proyecto curricular institucional, permitiendo a las Instituciones organizar las ofertas formativas en relación a las demandas socio-productivas;

Que el Ministerio de Desarrollo Social a partir del Programa "En Desarrollo", tiene como objetivo fortalecer e innovar las políticas de Formación

///.-

Q6



## Provincia de La Pampa Ministerio de Educación

### Subsecretaría de Educación Técnico Profesional

///2.-

para el trabajo emprendedor a partir del Decreto N° 3393/18;

Que la Subsecretaría de Educación Técnico Profesional junto al Ministerio de Desarrollo Social, han elaborado el material curricular específico para la Capacitación Laboral que figura en la presente medida legal, respetando las denominaciones de las certificaciones, su tipología, la familia profesional en la que se inscribe y el agrupamiento o sector productivo; tomando como referencia las Resoluciones del Consejo Federal de Educación N° 13/07; N° 287/16 y N° 288/15 para la Formación Profesional y Capacitación Laboral;

Que la Subsecretaría de Educación Técnico Profesional, atendiendo a las demandas del sector socio-productivo y haciendo uso de su facultad de planificar y ejecutar las políticas educativas para la Modalidad en todos sus niveles, ha formulado el material curricular para la oferta de Capacitación Laboral de la Familia "Informática";

Que, a tales efectos, resulta necesario establecer los materiales curriculares con la carga horaria, contenidos, los entornos formativos, las actividades formativas y los criterios de acreditación para asegurar el desarrollo de las capacidades profesionales que garanticen la calidad de la oferta formativa propuesta;

Que el Equipo técnico de la Subsecretaría de Educación Técnico Profesional, ha realizado su análisis a fin de validar la pertinencia y calidad de la oferta formativa presentada;

Que el artículo 132 incisos c), d), e), o) y s), de la Ley N° 2511 faculta al dictado de la presente norma legal;

Que por todo lo expuesto resulta necesario dictar el presente acto administrativo;

POR ELLO:

LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN TÉCNICO PROFESIONAL  
DISPONE:

Artículo 1°.- Apruébase el material curricular para la "Oferta de Capacitación Laboral de la provincia de La Pampa" que como Anexo forman parte de la presente medida legal.-

Artículo 2°.- Regístrese, publíquese, comuníquese y pase a la Subsecretaría de Educación, a la Dirección General de Planeamiento y a las Instituciones de Formación Profesional a sus efectos.-

**DISPOSICIÓN N° 068/22.-**

GLC/eem/mst/jmr



Prof. Mg. GLADYS DEL LUJÁN CRUSEÑO  
Subsecretaría de Educación Técnico Profesional

"NO a Portezuelo en manos de Mendoza"

"2022- Las Malvinas son Argentinas"  
"El Río Atuel también es Pampeano"

**Provincia de La Pampa**  
*Ministerio de Educación*

**Subsecretaría de Educación Técnico Profesional**

**ANEXO I**

<b>Familia Profesional: Informática</b>
1. Desarrollo de videojuegos

**ANEXO I DISPOSICIÓN N° 068/22.-**

GLC/eem/msf/jmr



Prof. Mg. GLADYS DEL LUJÁN CRUSEÑO  
Subsecretaría de Educación Técnico Profesional



## Provincia de La Pampa Ministerio de Educación

### Subsecretaría de Educación Técnico Profesional ANEXO II

#### "Desarrollo de videojuegos"

##### Identificación de la certificación

Sector de actividad socio productiva: **Informática**

Familia profesional: **Informática**

Denominación del certificado de referencia: **Capacitación Laboral en "Desarrollo de videojuegos"**

Ámbito de la trayectoria formativa: **Informática**

Tipo de certificación: **Capacitación Laboral**

##### Justificación

Las actividades asociadas al desarrollo de videojuegos y juegos de mesa, implican a sectores de la economía que producen bienes y servicios culturales. En la provincia de La Pampa, dada su matriz productiva se presenta la demanda de personas que estén formadas para la realización de ese tipo de trabajos asociados al desarrollo sociocultural y económico.

El curso introduce de modo general todas las disciplinas necesarias para hacer prototipos de juegos de mesa y videojuegos. El objetivo de la capacitación es formar a las personas en las principales tareas y en la aplicación de las técnicas básicas para realizar prototipos de juegos de mesa y videojuegos, reunir equipos multidisciplinarios, desarrollar la producción local y ayudar a la creación de productos de exportación con alcance global.

##### Área ocupacional

Las capacidades adquiridas a lo largo del curso, permitirán a las personas desempeñarse en las tareas básicas para la creación y desarrollo de videojuegos y juegos de mesa (diseño de juegos, diseñadores gráficos, ilustradores, historietistas, creadores audiovisuales, animadores, programadores, escritores, músicos y productores). El nivel de autonomía en el trabajo que pueda dinamizarse con esta capacitación va a depender del propio trabajo, de la escala de producción y de la tecnología que se implemente.

##### Capacidades profesionales para el perfil en su conjunto

- Prever los recursos y las actividades a realizar para el desarrollo y producción de videojuegos y juegos de mesa.
- Realizar el diseño, ilustración, narración, animación, programación de videojuegos y juegos de mesa.
- Operar eficientemente las máquinas, equipos y herramientas para el trabajo solicitado.
- Gestionar la compra de insumos relacionados con el desarrollo de videojuegos.
- Desarrollar conocimientos sobre la temática que permitan contribuir al desarrollo de las actividades profesionales, productivas y comerciales.

///.-

CF

## Provincia de La Pampa Ministerio de Educación

### Subsecretaría de Educación Técnico Profesional

///2.-

- Incrementar la cartera de clientes e ingresos utilizando internet como un nuevo canal de comercialización.

#### Contenidos - ejes temáticos

Las actividades formativas deben incorporar y poner en práctica, en forma progresiva, las distintas herramientas tecnológicas a partir de su necesidad para desarrollar videojuegos, apuntando a la concreción de un proyecto que permita la visualización de lo logrado. Para desarrollar las capacidades que el espacio plantea y trabajar sobre los contenidos que permiten formarlas, se recomienda organizar actividades formativas genéricas tales como:

- Presentación y lanzamiento de la capacitación online. Objetivos. Industria de videojuegos, negocios y emprendedurismo.
- Producción. Formación de equipos y comunicación. Calendarización, producción ágil. Comunidad Weni.
- Game Design 1. Diseño de interfaz, experiencia de usuario.
- UX Research Diseño. Prototipado analógico y digital, gameplay, monetización. Estructura lúdica básica.
- Game Design 2. Desarrollo e implementación de un videojuego. Construcción 3.
- Programación 1. Diseño. Prototipado analógico y digital, gameplay, monetización. Estructura lúdica básica.
- Narrativa 1. Diseño narrativo. Creación de personajes y tramas: estructura dramática, el Monomito de Campbell, tipos de narrativa interactiva, herramientas.
- Programación 2. Desarrollo e implementación de un videojuego. Construcción 3.
- Game Art 1. Diseño de personajes 2D, animación, fondos y efectos. Inserción en Construct 3.
- Narrativa 2. Estructuras narrativas. Multitramas.
- Programación 3. Desarrollo e implementación de un videojuego. Construcción 3.
- Sonido y música. Diseño de sonido, herramientas, grabación, efectos. Música para videojuegos.
- Game Art 2. Diseño de personajes, modelado 3d, animación, fondos y efectos. Inserción en Construct 3.
- Cinemáticas. Guión audiovisual, storyboards, herramientas de animación, formatos.
- Cierre de proyectos. Mercado, tendencias, público objetivo, marketing, financiamiento. Publicación y autopublicación, Live Ops. Detalles finales. Cierre.

#### Actividades formativas

Las actividades formativas que se van a realizar en el transcurso de la capacitación tienen como propósito evidenciar la importancia, el impacto, las

///.-

OK

## Provincia de La Pampa Ministerio de Educación

### Subsecretaría de Educación Técnico Profesional

///3.-

limitaciones, la aplicabilidad y la viabilidad de desarrollar un proyecto que prevea la creación y desarrollo de productos asociados al video juego. Para tal fin se realizarán las siguientes actividades:

- Relevamiento, análisis e inventario de las instalaciones básicas necesarias en la industria del videojuego.
- Ejecución supervisada de las distintas etapas del diseño y desarrollo de videojuegos y juegos de mesa, utilizando en forma sustentable y eficiente los recursos disponibles de equipamiento, insumos y mano de obra.
- Organización y gestión de las actividades de desarrollo de idea, narrativa, ilustración, programación. Necesidades de insumos para el diseño de prototipos de videojuegos y juegos de mesa y modelos 3D. Análisis de presupuestos. Nociones de costos. Gestión para la adquisición de insumos.
- Manejo eficiente de las distintas técnicas que intervienen en cada una de las etapas del proceso de diseño y desarrollo de videojuegos y juegos de mesa.
- Normas de Higiene y Seguridad. Manipulación de equipos, herramientas e insumos.
- Incorporar las diferentes conceptualizaciones vertidas en el presente documento con una lógica gradual de creciente nivel de complejidad en referencia a las temáticas desarrolladas en la capacitación.
- Desarrollar prácticas y/o ejercicios de actividades que simulan distintos tipos de resolución de situaciones problemáticas.
- Estudio de casos que puedan servir de modelo y discusión de las soluciones elegidas en cada caso.
- Prácticas y/o ejercicios de personajes, modelado 3D, animación, guión audiovisual y diseño narrativo.

#### Carga horaria

El curso de "Desarrollo de videojuegos" tiene una carga horaria de SESENTA (60) horas reloj.

#### Referencial de ingreso

Se requiere certificado de Nivel Secundario avalado por autoridad competente.

#### Requisitos mínimos de infraestructura, equipamiento y/o insumos

- Espacio físico destinado al dictado de contenidos teóricos y para el guardado de insumos necesarios para el tipo de servicio/producción.
- Equipamiento, insumos y herramientas suficientes para el desarrollo de juegos de mesa y videojuegos.
- Recursos didácticos y digitales necesarios para el desarrollo del curso.

#### ANEXO II DISPOSICIÓN N° 068/22.-

GLC/eem/msf/jmr



Prof. Mg. GLADYS DEL LUJÁN CRUSEÑO  
Subsecretaría de Educación Técnico Profesional