



CARRERA: Curso Técnico Terciario **Diseño en Videojuegos**

**Ecosistema de la
Industria Creativa**

Módulo: I

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

Introducir al estudiante en la dinámica de las industrias creativas, proponiendo al videojuego como un caso articulador dentro de este ecosistema y reconociendo su consolidación como un sector central de la cultura popular contemporánea. Desde este encuadre, la unidad analiza cómo el videojuego articula y dialoga con otros lenguajes estéticos, narrativos y tecnológicos, al tiempo que desarrolla formas específicas de participación, experiencia y consumo cultural.

La unidad busca ampliar la mirada del estudiante, partiendo del contexto local e incorporando la noción de mercado global, para analizar posibilidades de desarrollo y producción individual y colectiva, integrando metodologías pertinentes a distintos contextos culturales e industriales.

Propósitos específicos

- **Propósito conceptual**

Brindar una comprensión inicial del videojuego como fenómeno cultural, comunicacional y productivo, situado dentro del ecosistema de las industrias creativas contemporáneas, reconociendo su evolución histórica, sus lenguajes y su impacto social.

- **Propósito operativo**

Identificar y analizar roles, prácticas, procesos y cadenas de valor involucradas en la producción de videojuegos, estableciendo relaciones con otros campos creativos y con las dinámicas básicas del trabajo profesional en el sector.

II) Logros de aprendizaje

- **Reconoce** al videojuego como una manifestación cultural y productiva inserta en el marco de las industrias creativas, identificando sus principales características, lenguajes y formas de circulación.
- **Analiza** la estructura básica del sector de los videojuegos, identificando roles, procesos de producción y vínculos con otros campos creativos y tecnológicos.
- **Relaciona** el contexto local con la noción de mercado global, reconociendo oportunidades y desafíos para el desarrollo de proyectos individuales y colectivos en el ámbito del videojuego.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Características generales de las industrias creativas y culturales.	Sectores, actores, roles y relaciones entre creación, producción, distribución y consumo.	El videojuego como industria creativa convergente: vínculos con el audiovisual, diseño, música y literatura.
Práctica cultural, comunicacional y económica.	Lenguajes narrativos, estéticos y experiencias de participación del jugador.	Comparación del videojuego con otras formas culturales (cine, cómic, literatura) en términos de consumo y circulación.
Lógicas básicas de producción y comercialización de proyectos creativos.	Modelos de negocio, financiamiento, publicación y monetización.	Casos del sector: estudios independientes, grandes empresas, publishers, plataformas.
Mercado e inserción profesional	Comunidades, ferias, portfolios, redes profesionales	Estrategias tempranas de posicionamiento y sostenibilidad en diferentes contextos.

IV) Orientaciones pedagógicas

- Enfoque analítico-comparativo que aborde las industrias creativas como sistemas productivos, utilizando al videojuego como caso central para analizar convergencias con cine, diseño, literatura y otras prácticas culturales.
- Trabajo con estudios de casos publicados (franquicias, casos de éxito, plataformas, modelos de publicación) para comprender decisiones económicas, culturales y estratégicas detrás de modelos de desarrollo.
- Articulación con las demás UCs del módulo para que el estudiante comprenda que las mecánicas, narrativas y prototipos se desarrollan dentro de un marco económico y productivo.
- Énfasis en lectura crítica del mercado y la cultura regional, orientado a que el estudiante comprenda cómo se construye valor simbólico, cultural y económico en la industria del videojuego dialogando con expresiones populares contemporáneas.

Orientaciones metodológicas específicas

- Analizar casos reales del videojuego y las industrias creativas, priorizando contextos productivos, modelos de negocio y estrategias de circulación por sobre el análisis formal de las obras.
- Leer y discutir fuentes especializadas (ensayo, informes de industria, artículos académicos, newsletters, etc) para desarrollar vocabulario técnico y criterios informados sobre mercado, cultura y producción creativa.
- Mapear el ecosistema creativo, identificando actores, roles, flujos de valor y cadenas productivas, aplicándolos a proyectos concretos de desarrollo y a los desarrollados en otras unidades curriculares del módulo.
- Comparar prácticas y dinámicas entre el videojuego y otras industrias culturales, reconociendo convergencias y diferencias.
- Introducir nociones básicas de propiedad intelectual y sostenibilidad económica sin profundizar aún en aspectos legales complejos.
- Participar en instancias de pitch e intercambio para contrastar miradas, validar interpretaciones y construir una comprensión del ecosistema creativo y profesional contemporáneo.

Orientaciones para la evaluación

Modalidad: Evaluación continua basada en análisis de casos, presentaciones cortas y un informe final integrador.

Evidencias esperadas

- Mapeo visual de cadena de valor correspondiente a un proyecto creativo o caso real.
- Análisis breve de un modelo de negocio aplicado a un videojuego contemporáneo.
- Presentación de un caso de estudio, rol o plataforma del ecosistema regional.
- Síntesis final integradora que articule producción, comercialización y proyección internacional desde una mirada estratégica.

Criterios de evaluación

- Comprensión del ecosistema global y precisión conceptual en la identificación de roles y cadenas de valor.
- Pertinencia y consistencia en la visión económica de un proyecto, vinculando modelo de negocio, tipo de experiencia cultural y condiciones de producción y circulación.
- Habilidad para **interpretar marcos regionales e internacionales** y utilizarlos como herramientas de análisis crítico aplicables a proyectos propios, evitando enfoques meramente descriptivos o localistas.
- Claridad conceptual, calidad comunicativa y **uso fundamentado de casos, fuentes y ejemplos relevantes** para sostener y argumentar la defensa de las proposiciones y trabajos entregados.

V) Bibliografía

O'Donnell, C. (2014). *Developer's Dilemma: The Secret World of Videogame Creators*. MIT Press. Estudio etnográfico sobre producción, trabajo creativo y sostenibilidad en estudios independientes y medianos.

Nieborg, D. B. (2015). Crushing Candy: The free-to-play game in its connective commodity form. *European Journal of Cultural Studies*, 18(4), 441–457. Referencia clave para comprender modelos de negocio contemporáneos y lógicas de monetización.

Kerr, A. (2017). *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era*. Routledge. Análisis estructural de la industria global del videojuego desde perspectivas económicas, culturales y políticas.

Banco Interamericano de Desarrollo (BID). (2020). *Los videojuegos no son un juego: Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe*. BID. Informe regional sobre desarrollo, exportación y potencial económico del sector en América Latina.

UNESCO. (2022). *Re|Pensar las políticas para la creatividad*. Marco conceptual sobre industrias culturales y creativas, circulación cultural y sostenibilidad de proyectos creativos, útil para contextualizar al videojuego en diálogo con otras prácticas culturales

Didžgalvytė, M. (2025). *Cómo los videojuegos están cambiando el mundo* Ensayo crítico sobre el videojuego como fenómeno cultural, político y económico dentro de la cultura popular global.