

EL AUGE DE LAS CARRERAS PROFESIONALES DE VIDEOJUEGOS EN CHILE

Claudia de la Fuente B., Sven von Brand L. & Nicolas A. Barriga *.

Marzo 2020. // Universidad de Talca.

Escuela de Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual.

Facultad de Ingeniería, Campus Talca, Chile.

Resumen

A lo largo de alrededor de una década han ido proliferando en Chile distintos programas de formación técnica y profesional en el área de videojuegos. Estos programas, al nacer desde distintas disciplinas, como ingeniería, diseño o comunicaciones, poseen distintos enfoques, complicando la situación tanto para futuros estudiantes, como para empleadores. En este artículo intentamos realizar una comparativa de la oferta nacional, resaltando similitudes y diferencias, intentando presentar sólo datos objetivos. Para esto se realizó una encuesta a las instituciones que imparten la carrera de Videojuegos, cuyos resultados se analizaron en conjunto con la información oficial publicada por las instituciones y por la subsecretaría de educación superior, entre otras. Esperamos que este breve análisis sea de interés tanto para el lector académico como para futuros estudiantes y empleadores.

Palabras clave

Videojuegos, educación superior, comparativa, nacional, Chile.

Abstract

Over the course of the last decade, Chile has seen the creation of several higher education programs related to videogames. These programs, stemming from different disciplines like engineering, design or communications, have very different purposes. This is a source of confusion both for prospective students and employers. In this article we attempt to compare the higher education provision, highlighting similarities and differences, aiming to present only hard data. To this effect, we sent a survey to institutions offering video game programs. The answers received were analyzed in combination with official information published by the institutions and by the undersecretary for higher education, among others. We hope this brief analysis is of interest for the academic reader, prospective students and employers.

Keywords

Videogames, higher education, comparative, national, Chile.

* Autor Correspondiente

Introducción

La industria chilena de videojuegos lleva casi 20 años de crecimiento, contando actualmente con más de 70 empresas y alrededor de 300 profesionales. Estas empresas van desde pequeños estudios unipersonales hasta compañías consolidadas con múltiples títulos lanzados internacionalmente en varias plataformas. En una primera etapa, la fuerza laboral estaba compuesta por una mezcla de profesionales de áreas afines y autodidactas. Sin embargo, desde el 2013, el sistema de educación superior nacional ha comenzado a ofrecer distintos programas, con el objetivo de proveer de técnicos y profesionales a esta emergente industria.

En este artículo presentaremos todas las carreras relacionadas con el sector de videojuegos actualmente ofrecidas en Centros de Formación Técnica (CFTs), Institutos Profesionales (IP) y Universidades chilenas. No cubriremos carreras tradicionales, como Diseño Gráfico o Ingenierías, aunque éstas cuenten con cursos, minors o menciones en desarrollo de videojuegos, sino que sólo programas específicamente dirigidos a esta industria.

En la siguiente sección haremos una breve introducción a las ocho carreras de desarrollo de videojuegos ofrecidas en el país. Luego presentaremos una comparativa de ellas, desde el punto de vista académico y administrativo. Finalmente, incluimos un análisis y reflexión personal de los autores sobre la oferta académica y su pertinencia a la realidad de la industria nacional.

Carreras Videojuegos y las Instituciones que las Imparten

En esta sección presentaremos los perfiles de las carreras ofrecidas en Chile. Hemos seleccionado sólo carreras que se enfocan directamente en videojuegos, dejando de lado carreras afines como animación digital, diseño gráfico, ingeniería en informática/computación u otras. Los programas de estudio identificados son (en orden de creación): Diseño de Juegos Digitales en la Universidad Andrés Bello (UNAB), Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual en la Universidad de Talca, Comunicación Digital - Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la Universidad de Artes, Ciencias

y Comunicación (UNIACC), Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la Universidad SEK, Técnico en Diseño de Videojuegos en el Instituto Profesional Santo Tomás, Diseño de Videojuegos en el Instituto Profesional Arcos, Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales en la Universidad Bernardo O'Higgins (UBO) y Técnico en Desarrollo de Videojuegos en el Centro de Formación Técnica San Agustín. Los perfiles expuestos a continuación han sido adaptados y resumidos a partir de los perfiles declarados por las distintas instituciones en sus sitios web, intentando mantener el espíritu de éstos, sin incluir las opiniones de los autores.

Diseño de Juegos Digitales - Universidad Andrés Bello

El Diseñador de Juegos Digitales es un profesional preparado para enfrentar un mundo globalizado y con capacidad de liderar e innovar. Su formación contempla desarrollar el pensamiento crítico, relacionar la formación académica con el propio entorno (responsabilidad social), elaborar proyectos de investigación con sus respectivas consideraciones éticas y desarrollar habilidades comunicativas en el idioma inglés. Es un líder creativo y crítico dispuesto a emprender, su especialización en un entorno creativo, emprendedor, abierto y vinculado a la comunidad, le permite identificar cambios en su contexto, adoptar diversas herramientas conceptuales, metodológicas y productivas, así como reconocer líneas de interés diferenciadas; puede conceptualizar, diseñar, comunicar y realizar prototipos y producir juegos digitales o analógicos para entretenimiento y/o simulación de situaciones con fines comerciales, entretenimiento general, experimentales y/o formativos. Es capaz de identificar las oportunidades y satisfacer las demandas del mercado de los juegos en las diferentes plataformas. Además, está capacitado para comprender y comunicarse en idioma inglés. El campo ocupacional es como diseñador y/o programador de videojuegos para la industria del entretenimiento digital y desarrollo de experiencias con fines de capacitación y aprendizaje, experiencias de branding y marketing, por el empleo de juegos, tanto a grandes compañías o en el libre ejercicio de la profesión. (Universidad Andrés Bello, 2020).

Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual - Universidad de Talca

El Ingeniero en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual cuenta con una sólida base en ciencias básicas, ciencias del diseño y ciencias de la computación; con un enfoque moderno, integrador y propositivo. Estos aspectos le permiten al profesional participar de la industria del entretenimiento interactivo y simulación virtual de sistemas reales incorporando la creación como herramienta de innovación a través del diseño, modelación y desarrollo de productos. Cuenta con capacidad de emprendimiento y liderazgo para ejecutar iniciativas innovadoras utilizando las tecnologías de la información. Además, su formación multidisciplinar le permite contribuir ampliamente en el desarrollo y gestión de proyectos de la industria creativa y de software, así como asimilar nuevas áreas y tecnologías emergentes. Puede desempeñarse en distintas áreas de la industria, tanto nacional como internacional, como por ejemplo: industria de videojuegos, sector informático, desarrollo de aplicaciones móviles y de tecnologías de la información, simulación para la industria, salud, educación, entre otros, a través del desarrollo de *serious games*, desarrollar sus propios emprendimientos con competitividad nacional e internacional. El egresado está en condiciones de aplicar técnicas y estrategias de ciencias de la computación y el diseño para la resolución de problemas en ingeniería, así como también está habilitado para contribuir en equipos interdisciplinarios de investigación y desarrollo nacionales e internacionales en áreas relacionadas a su disciplina y la ingeniería. (Universidad de Talca, 2020).

Comunicación Digital - Diseño y Desarrollo de Videojuegos - UNIACC

La carrera de Comunicación Digital - Diseño y Desarrollo de Videojuegos forma profesionales capaces de concebir y desarrollar videojuegos desde su origen conceptual hasta su publicación, desde la perspectiva del arte aplicado, vanguardia tecnológica, interacción digital y la comunicación para diversas plataformas. El programa académico basa su

proceso de enseñanza-aprendizaje en tres rasgos distintivos: excelencia académica, utilización de tecnología y empleabilidad. El Egresado es un profesional que cuenta con una sólida formación disciplinar y profesional en arte aplicado, tecnologías y motores de juegos, así como en investigación para la formulación de proyectos. Esto le permite proponer planes de acción y organizar equipos en torno a la materialización de un videojuego, desde su origen conceptual hasta su publicación. El egresado posee autonomía intelectual y moral, inclusión y respeto por las diversas expresiones culturales, compromiso con el bien público e integridad ética en el ejercicio de la profesión. El campo ocupacional se encuentra dirigido a: industria nacional e internacional de videojuegos en las áreas de diseño y desarrollo, publicidad y marketing tradicional y *below-the-line* (BTL), desarrollo de aplicaciones móviles, proyectos educativos y de reforzamiento de aprendizaje o capacitación, productoras audiovisuales y de eventos, emprendimientos personales y grupales en torno a los videojuegos, en contextos sociales –como fondos de cultura- e industriales –como *startups*, capitales semillas y *crowdfunding*. (Universidad de Artes ciencias y comunicación, 2020).

Diseño y Desarrollo de Videojuegos - Universidad SEK

Los conocimientos, habilidades y capacidades fundamentales que el estudiante de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad SEK desarrollará son: capacidad de programación de videojuegos utilizando los motores más relevantes de la industria, capacidad de diseño de sistemas y experiencias interactivas a partir de un conocimiento integral del *game design* y de metodologías de UX/UI, capacidad de implementar conocimientos de arte técnico en la optimización de CPU y GPU, modelos de geometrías, lighting, texturizado y mipmaps, capacidad de liderar proyectos, autogestionar y emprender, conociendo el medio y las formas de desarrollo en que se desenvuelve la industria creativa en Chile y en el mundo. Posee herramientas y conocimientos prácticos para ejercer en la industria nacional e internacional del videojuego, en el desarrollo de *serious games*, aplicaciones móviles, productoras audiovisuales y en asesorías de *business gamification* y *game-based learning*, emprendimientos propios y en equipos multidisciplinarios en el área del

diseño y desarrollo de videojuegos por medio de las diversas formas de financiamiento público: fondos de cultura, StartUp Chile, capitales semilla o *crowdfunding*. (Universidad SEK, 2020).

Técnico en Diseño de Videojuegos Instituto Profesional Santo Tomás

El Técnico de Nivel Superior en Diseño de Videojuegos del Instituto Profesional Santo Tomás es capaz de diseñar videojuegos, aplicaciones móviles y otras soluciones digitales, con posibles certificaciones académicas en Videojuegos 2D, Videojuegos 3D y Diseño de Aplicaciones. Además, diseña juegos de mesa que no sólo entretienen, sino que también ofrecen la oportunidad de aprender. Al finalizar el plan de estudios el egresado será capaz de abordar situaciones y resolver problemas relacionados con el ámbito de acción de la organización en la que se desenvuelve, aplicando competencias técnicas propias del área y las relacionadas con la adaptación, comunicación, la colaboración eficiente con el equipo de trabajo y el compromiso personal y grupal. Con el uso de metodologías de diseño crea soportes digitales creativos para generar—desde el diseño—innovación y emprendimiento. El campo ocupacional abarca estudios de desarrollo de videojuegos, oficinas multimedia, empresas de marketing digital, consultoras, unidades de negocios independientes, medios de comunicación, agencias y productoras de diseño y publicidad. (Instituto Profesional Santo Tomás, 2020).

Diseño de Videojuegos - Instituto Profesional Arcos

El Instituto Profesional Arcos tiene como misión formar profesionales para el campo de la economía creativa y la cultura en los ámbitos del arte, la comunicación, la tecnología y la gestión. El Diseñador de Videojuegos egresado del instituto es un profesional capaz de resolver problemas relacionados con el diseño, realización y desarrollo de proyectos de videojuegos, abordando con alta rigurosidad y sensibilidad estética las labores de diseño e implementación orientadas a generar entretención; incluye en su formación el desarrollo identitario, cognitivo y simbólico. Maneja saberes técnicos

relacionados con dispositivos móviles, PC's y consolas. Se orienta en términos profesionales a el desarrollo del videojuego como modelador digital, concept-artist, texturizador o animador. Las oportunidades laborales incluyen desarrollo en áreas afines como agencias de publicidad, desarrolladores de videojuegos y aplicaciones de realidad aumentada o diseño de interacción. Además de manejar las herramientas pertinentes para poder emprender con proyectos autogestionados. Se encuentra vinculada con los fenómenos socio-culturales e interaccionales, lo que supone la consideración de la diversidad y del rol social de la profesión. (Instituto profesional Arcos, 2020).

Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales - Universidad Bernardo O'Higgins

El ingeniero en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales de la Universidad Bernardo O'Higgins es un profesional que resuelve problemáticas de distintas disciplinas en el área tecnológica y científica asociadas a las gráficas computacionales, multimedia interactiva, simulación, así como también, videojuegos y entretenimiento digital, a través del desarrollo de software para diseño multimedia, creación de contenidos audiovisuales para medios masivos e integración de protocolos de comunicación entre software y multidispositivos en diferentes plataformas. Se encuentra habilitado en los ámbitos de desarrollo de software orientado a gráficas computacionales, producción de multimedia y desarrollo de videojuegos, implementando proyectos con motores gráficos y diseño interactivo, empleando estándares mundiales y tecnologías emergentes. Se encuentra preparado para enfrentarse a escenarios laborales complejos y resolver problemas propios del contexto, haciendo uso de su liderazgo y capacidad para trabajar colaborativamente. Pone a disposición sus conocimientos y habilidades para actuar responsablemente, contribuyendo a la transformación, progreso y desarrollo de la comunidad. Consciente de su libertad, se hace cargo de sus decisiones y enfrenta con compromiso ético los desafíos que se le presentan. El campo ocupacional se enfoca en el desarrollo de software orientado a gráficas computacionales, producción de multimedia y desarrollo de videojuegos. (Universidad Bernardo O'Higgins, 2020).

Técnico en Desarrollo de Videojuegos - Centro de Formación Técnica San Agustín

El Técnico en Desarrollo de Videojuegos del CFT San Agustín tiene competencias para formular y resolver problemas relacionados con el diseño y desarrollo proyectos de software de interacción lúdica, para dispositivos móviles, PCs y consolas. Sus principales áreas de desempeño son: desarrollo de un *Game Design Document* en base a una propuesta de videojuego; implementación de prototipos y versión alfa/beta de un videojuego, considerando labores de programación en la gráfica y mecánicas de juego; producción de las diversas facetas de jugabilidad a partir de su identificación, considerando satisfacción, accesibilidad, aprendizaje y seguridad conectando los factores emocionales de los personajes en el espacio virtual. Además, tiene competencias para satisfacer necesidades orientadas a generar

entretención e información, y prestación de servicios en las áreas de salud, educación, etc. El principal campo ocupacional se enfoca en funciones que están vinculadas con la producción simbólica y la construcción de sentido, la creación de sensaciones y narrativas, el desarrollo cultural-identitario y cognitivo. (CFT San Agustín,2020).

Comparativa de la Oferta Educativa

La Tabla 1 muestra sólo tres instituciones adscritas a gratuidad, que corresponden al Centro de Formación Técnica San Agustín, el Instituto Profesional Arcos y la Universidad de Talca. En cuanto a la acreditación institucional, los establecimientos de educación superior con mayor cantidad de años de acreditación son la Universidad de Talca con seis años, y la Universidad Andrés Bello y el Centro de Formación Técnica San Agustín con cinco años. La Universidad SEK es la única institución analizada sin acreditación, ya que ésta está en proceso, mientras que el resto posee entre dos y cuatro años.

Tabla 01: Ficha técnica Carreras según institución que la imparte

Carrera	Institución*	Acreditación Institucional †	Gratuidad ‡	Ciudad*	Jornada*	Año Ingreso Primera Generación§	Arancel 2020*
Diseño de Juegos Digitales	Universidad Andrés Bello (UNAB)	5	No	Santiago	Diurno	2013	\$4.988.970
Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual	Universidad de Talca (UTALCA)	6	Si	Talca	Diurno	2016	\$4.044.000
Comunicación Digital - Diseño y Desarrollo de Videojuegos	Universidad de Artes Ciencia y Comunicación (UNIACC)	2	No	Santiago	Diurno	2017	3.100.000
Diseño y Desarrollo de Videojuegos	Universidad Sek (USEK)	No acreditada/En Proceso	No	Santiago	Diurno	2018	3149000
Técnico en Diseño de Videojuegos	Instituto Profesional Santo Tomás (IPST)	3	No	Concepción y Valdivia	Vespertino	S/I	\$2.085.900 Concepción
							\$1.958.800 Valdivia

Diseño de Videojuegos	Instituto profesional Arcos (ARCOS)	4	Si	Santiago y Viña del Mar	Diurno	2019	\$3.102.000 Santiago
							\$2.792.000 Viña
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	Universidad Bernardo O'Higgins (UBO)	4	No	Santiago	Diurno	2020	3.600.000
Técnico en Desarrollo de Videojuegos	Centro de Formación Técnica San Agustín (CFT-SA)	5	Si	Curicó, Talca, Linares, Cauquenes	Diurno	2020	2.000.000 (talca, cauquenes, linares, Curicó)

* Información obtenida <https://www.mifuturo.cl> de la Subsecretaría de Educación Superior del Ministerio de Educación

† Información obtenida de páginas Institucionales.

‡ Información obtenida de Subsecretaría de Educación Superior <http://www.gratuidad.cl/lo-que-debes-saber/#instituciones>

§ Información obtenida de encuestas a directores de carreras de las diferentes instituciones.

En cuanto a trayectoria, de la oferta actual, la carrera con más antigüedad corresponde a *Diseño de Juegos Digitales (UNAB)* que está actualmente en su octavo año. Respecto a la carrera *Diseño de Videojuegos*

(ARCOS) cabe mencionar que ésta es nueva, pero previamente el instituto impartía una carrera similar la cual no contamos con información para su análisis, ya fue reemplazada por la carrera actual.

Tabla 02: Ficha técnica Carreras y sus características

Carrera	Duración (Semestres) *	Grado Intermedio†	Vacantes 2020*	Promedio NEM 2019*	Promedio PSU 2019*	Total Estudiantes 2019*	Cantidad Egresados y Titulados §
Diseño de Juegos Digitales (UNAB)	8	Licenciado en Diseño Bachiller en Artes	55	5.7	556.3	175	54
Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual (UTALCA)	9	Licenciado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Bachiller en Ciencias Básicas	50	6.1	603	153	0
Comunicación Digital - Diseño y Desarrollo de Videojuegos (UNIACC)	10	Licenciado en Artes y Tecnología de la Comunicación.	35	5.7	S/I	60	0
Diseño y Desarrollo de Videojuegos (USEK)	8	Licenciado en Contenidos Digitales Interactivos	20	5.3	S/I	26	0
Técnico en Diseño de Videojuegos (IPST)	5	-	30 Concepción	5.5	S/I	40	S/I
			30 Valdivia	5.7	S/I	30	S/I

Diseño de Videojuegos (ARCOS)	8	-	100 Santiago	5.5 Santiago	S/I	241 Santiago	S/I
			36 Viña del Mar	5.5 Viña del Mar	S/I	28 Viña del Mar	0
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales (UBO)	9	Licenciado en Ciencias de la Informática.	45	S/I	S/I	0	0
Técnico en Desarrollo de Videojuegos (CFT-SA)	5	-	25 Talca	S/I	S/I	0	0
			20 Cauquenes				
			25 Linares				
			25 Curicó				

* Información obtenida <https://www.mifuturo.cl> de la Subsecretaría de Educación Superior del Ministerio de Educación

† Información obtenida de páginas Institucionales.

§ Información obtenida de encuestas a directores de carreras de las diferentes instituciones.

De las carreras analizadas, las impartidas por universidades entregan el grado académico de licenciado (Tabla 2), permitiendo que sus graduados puedan realizar estudios de postgrado tanto en Chile o como en el extranjero. Éstas son *Comunicación Digital - Diseño y Desarrollo de Videojuegos (UNIACC)*,

Diseño de Juegos Digitales (UNAB), *Diseño y Desarrollo de Videojuegos (USEK)*, *Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual (UTALCA)* e *Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales (UBO)*.

Tabla 03: Comparativa Académica

Carrera	Profesores Jornada Completa	Profesores Jornada Parcial Media o más	Profesores menos de Media Jornada	JCE c/Doctorado	JCE c/Magister
Diseño de Juegos Digitales (UNAB)	1	0	26	0	0
Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual (UTALCA)	5	4	3	2	5
Comunicación Digital - Diseño y Desarrollo de Videojuegos (UNIACC)	1	0	30	0	0
Diseño y Desarrollo de Videojuegos (USEK)	1	3	10	0	2.5
Técnico en Diseño de Videojuegos (IPST)	S/I	S/I	S/I	S/I	S/I

Diseño de Videojuegos (ARCOS) (Viña del Mar)	0	1	8	0	0
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales (UBO)	S/I	S/I	S/I	S/I	S/I
Técnico en Desarrollo de Videojuegos (CFT-SA)	S/I	S/I	S/I	S/I	S/I

Nota 1: Jornada Completa Equivalente (JCE) cuenta los profesores jornada completa, más la mitad de los profesores con media jornada o más.
 Nota 2: Datos sobre grados académicos fueron obtenidos mediante los perfiles públicos (LinkedIn o similar) de los profesores.

Según información provista por académicos de los programas estudiados, junto con datos disponibles públicamente, en la Tabla 3 se puede ver que sólo dos instituciones cuentan con una planta estable de cuatro o más académicos con una jornada media o mayor, correspondientes a la Universidad SEK y la Universidad de Talca. De éstas, sólo la Universidad de Talca tiene profesores en su planta con doctorado y presenta la mayor cantidad de profesores con jornada completa, mientras que las demás instituciones tienen a lo más un profesor jornada completa. La Universidad de Talca tiene la mayor cantidad de profesores con Magíster, con cinco JCE, seguido por la Universidad SEK con dos y medio. No encontramos evidencia, en la información pública disponible, de profesores con postgrado en las demás instituciones.

Mercado Laboral

Según datos entregados por la asociación gremial de desarrolladores de videojuegos de Chile, Video Games Chile (Video Games Chile & GameDev Planet, 2019), existen alrededor de 300 trabajadores en las

empresas censadas para el año 2019, siendo estos datos provenientes de 40 empresas, alrededor del 50% de las empresas de Chile. Suponiendo que las 40 empresas no censadas tuvieran 2.5 empleados en promedio, es razonable suponer que Chile hoy cuenta con alrededor de 400 puestos de trabajo en la industria de videojuegos. Dado que hoy sólo hemos podido identificar objetivamente 54 egresados en una de las carreras, es evidente que la mayor parte de la industria chilena está formada por profesionales de otras carreras, especialmente considerando la longevidad de las carreras. Cabe mencionar que el 53.3% de los trabajadores de las empresas censadas contaban con trabajo a tiempo completo.

Actualmente según nuestras estimaciones se encuentran estudiando 753 personas en carreras de videojuegos. Considerando que alrededor de la mitad de los estudiantes de educación superior chilena desertan antes de egresar (Bordón, Canals, & Rojas, 2015), para tener empleabilidad completa, la industria debiera casi duplicarse en los próximos cuatro a cinco años, representando esto un crecimiento anual de entre un

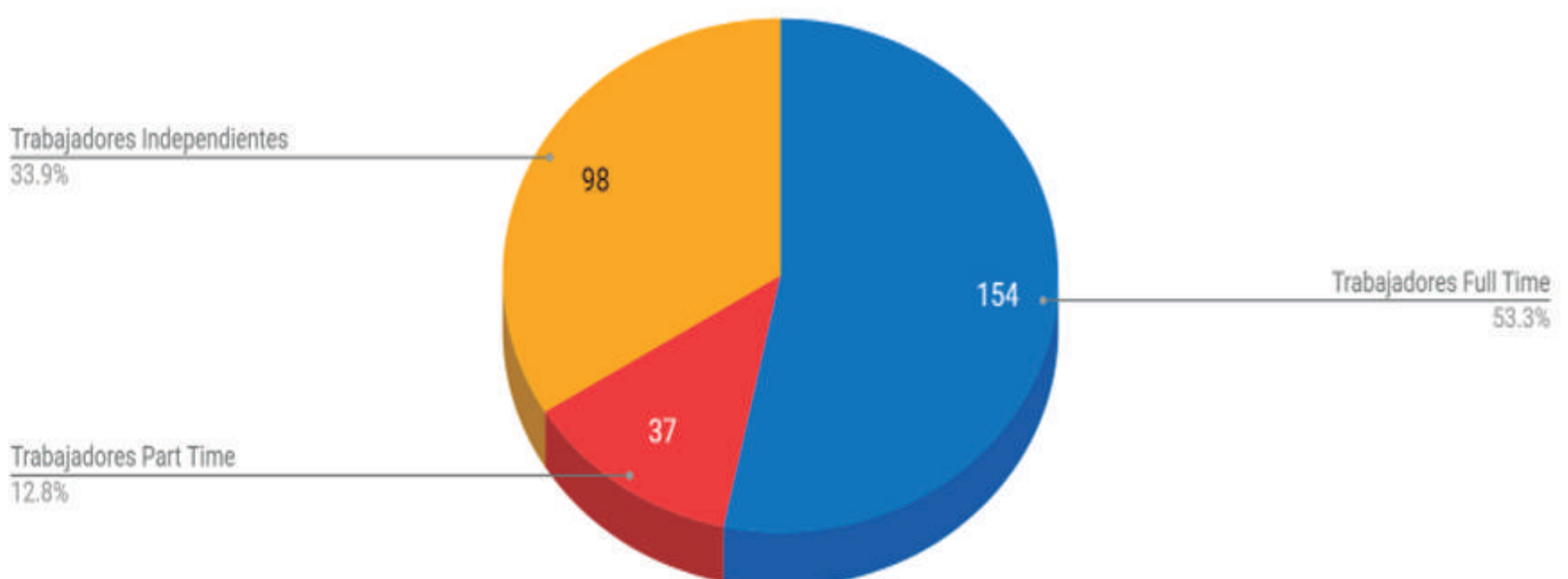


Fig. 01: ¿Cuántas Personas trabajan en su empresa al final del año 2018?, 31 diciembre 2018.

15% y 20%. Coincidentemente, del 2017 al 2018 se vivió un crecimiento anual estimado entre el 15% y 20% en términos económicos y la proyección para el año siguiente es de un 30%, lo que, de mantenerse y tener directa relación con la cantidad de empleados en las empresas, posibilitaría la creación de más puesto de trabajo que los nuevos profesionales de videojuegos disponibles. La diferencia será probablemente cubierta de acuerdo a la tendencia actual de la industria de contratar profesionales provenientes de carreras afines.

El crecimiento de la industria en los últimos años ha sido dirigido por dos tendencias simultáneas: el crecimiento de algunas empresas establecidas, principalmente debido a inversión extranjera, y la creación de nuevos emprendimientos. Es por esto que resulta recomendable que los profesionales de carreras de videojuegos estén preparados para emprender.

Conclusiones

En este artículo hemos presentado la oferta educacional chilena en el área de diseño y desarrollo de videojuegos. Se ha visto una oferta bastante heterogénea, tanto de carreras técnicas como profesionales, con grandes diferencias en duración, costo y conformación del cuerpo académico. Esperamos que la información presentada sea de utilidad en la toma de decisiones a nivel empresarial, académico y de los futuros estudiantes.

A pesar de haber una amplia oferta de carreras de videojuegos en Chile, estas no alcanzan a educar una cantidad de profesionales adecuada a las necesidades de la industria nacional, según proyecciones a partir de los datos presentados por el gremio de desarrolladores de videojuegos. El crecimiento de la industria de videojuegos de Chile los últimos años ha sido liderado por la creación de nuevos estudios y la atracción de grandes inversiones extranjeras hacia el país. Por lo anterior, las carreras de videojuegos deben preparar a sus estudiantes para una industria joven, pero muy competitiva.

Como trabajo futuro se propone identificar la distribución de las profesiones y roles de trabajadores en la industria, así como también los énfasis y especialidades de las distintas carreras, para poder evaluar de manera más exacta la empleabilidad y crecimiento de la oferta educacional.

Conflictos de Interés

A pesar de que hemos realizado el mayor esfuerzo posible por recopilar y procesar la información de la manera más imparcial posible, los autores pertenecen a la Escuela de Ingeniería en Desarrollo de videojuegos y Realidad Virtual de la Universidad de Talca, por lo que reconocemos la posibilidad de algún sesgo en la presentación de la información.

Referencias

- Bordón, P., Canals, C., & Rojas, S. (2015). Retención en los programas e instituciones de educación superior: nueva evidencia para Chile. *Estudios de Política Educativa*, 2, 176–214.
- CFT San Agustín. (Enero de 2020). *CFT San Agustín Actitud Profesional*. Obtenido de https://www.cftsanagustin.cl/carreras_tecnicas/nueva-tecnico-en-desarrollo-de-videojuegos/
- Instituto profesional Arcos. (Enero de 2020). *Instituto profesional Arcos Admisión 2020*. Obtenido de Diseño de Videojuegos: <http://www.arcos.cl/disenio-de-videojuegos/>
- Instituto Profesional Santo Tomás. (Enero de 2020). *Santo tomás Admisión*. Obtenido de <https://www.tupuedes.cl/carreras/instituto-profesional/disenio-de-videojuegos/>
- Universidad Andrés Bello. (s.f.). *Campus Creativo*. Recuperado el Enero de 2020, de Carreras de Pregrado Diseño de Juegos Digitales: <https://campuscreativo.cl/carreras/disenio-de-juegos-digitales/>
- Universidad Bernardo O'Higgins. (Enero de 2020). *Universidad Bernardo O'Higgins*. Obtenido de Carreras: [facultad-de-ingenieria-ciencia-y-tecnologia/ingenieria-realidad-virtual-disenio-juegos-digitales/](https://www.ubi.cl/facultad-de-ingenieria-ciencia-y-tecnologia/ingenieria-realidad-virtual-disenio-juegos-digitales/)
- Universidad de Artes ciencias y comunicación. (Enero de 2020). *Universidad UNIACC Bienvenidos a Crear*. Obtenido de <https://www.uniacc.cl/carrera/comunicacion-digital-disenio-y-desarrollo-de-videojuegos/>

Universidad de Talca. (Enero de 2020). *Admisión universidad de Talca*. Obtenido de Ingeniería en desarrollo de videojuegos y Realidad Virtual:
http://admision.otalca.cl/?page_id=1885

Universidad SEK. (Enero de 2020). *Universidad SEK Ser mejores*. Obtenido de
<https://usek.cl/carreras/disenio-y-desarrollo-de-videojuegos/>

Video Games Chile & GameDev Planet. (2019).
Checkpoint2019 VG Chile.