



PROYECTO DE LEY

Incorporación del trayecto formativo “Diseño de Videojuegos” a la oferta educativa de los Institutos de Formación Técnica Superior de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Artículo 1°. Incorpórese el trayecto formativo de Diseño de Videojuegos a la oferta existente en los Institutos de Formación Técnica Superior dependientes del Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires.

Artículo 2°. Encomiéndase al Ministerio de Educación la elaboración del diseño curricular del trayecto formativo mencionado en el artículo 1° de la presente.

Artículo 3°. Establécese que el Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad tramitará la homologación y validez nacional del certificado que integra la presente ley.

Artículo 4°. Los gastos que demande la implementación de la presente ley son imputados a la partida presupuestaria correspondiente.

Artículo 5°. Comuníquese, etc.



FUNDAMENTOS

Señora Presidenta:

El presente proyecto tiene como objetivo incorporar el trayecto formativo de Diseño de Videojuegos a la oferta existente en el subsistema de Formación Profesional dependiente del Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Hoy en día, la industria de la tecnología ha tenido un crecimiento importante en relación a su expansión en épocas anteriores. Los avances logrados han permitido que la tecnología permee en la vida cotidiana de las personas, a tal punto que es difícil imaginar la vida diaria sin ella. Esto generó, no sólo la adaptación de la forma en que hacemos las cosas en el día a día, sino también el surgimiento de toda una industria, con un potencial económico de gran importancia.

En ese sentido, la industria de los videojuegos es una de las ramas de la tecnología que año a año crece de forma agigantada. Según un informe realizado en el año 2024 por el Observatorio Industria Argentina de Desarrollo de Videojuegos (ADVA), Argentina ocupa el segundo lugar a nivel mundial sobre los principales mercados de videojuegos, después de Estados Unidos y Canadá que se posicionan conjuntamente en el primer lugar y, el 74% de los productos desarrollados en el país son exportados a distintas partes del mundo, destinados a diferentes grupos etarios.

Para acompañar el ritmo de crecimiento de esta industria, se crean constantemente nuevos puestos de trabajo. Por ello, es necesario generar espacios de formación para que se pueda disponer de profesionales cualificados que se encuentren en condiciones de participar de las distintas etapas del diseño de videojuegos. Según ADVA, **el rol de diseñador/a de videojuegos ocupa el tercer puesto del perfil más difícil de conseguir** al momento de contratar trabajadores en las empresas.

En este sentido, en la investigación “*La formación superior en desarrollo de los videojuegos en la educación argentina*” realizada por la Dra. Graciela Esnaola Horacek, la Lic. María Gabriela Galli y la Lic. María de la Paz Colla, se menciona que:

“Los videojuegos, como producto cultural, son el medio de entretenimiento de mayor relevancia en los últimos tiempos. Desde hace varios años se han comenzado a incluir en la enseñanza como recurso educativo en las diferentes áreas curriculares y en particular, en cursos y carreras de educación superior que brindan formación en la temática. (...) Se evidencia entonces una respuesta del mundo académico al crecimiento de la industria cultural ofreciendo formación especializada en los diversos ámbitos que convoca esta industria interdisciplinaria. En datos de la industria hallamos que el mercado de consumidores del videojuego en Argentina crece vertiginosamente traccionando la necesidad de ofrecer desarrollos a este consumo que es tan fugaz y demandante”.

Sin embargo, más allá que desde los años noventa la educación superior en carreras relacionadas con videojuegos ha crecido aceleradamente acompañando el desarrollo de la industria, actualmente, existe una oferta muy limitada de formación de diseño de videojuegos que sea pública y gratuita en la Ciudad de Buenos Aires. Todos los cursos, talleres y carreras vinculadas al diseño de videojuegos que existen actualmente son pagos. En la oferta de la Universidad de la Ciudad (UniCABA) existe el ciclo de complementación curricular para estudiar la Licenciatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos, pero para acceder a esta formación se solicitan ciertos requisitos previos (tener una tecnicatura en Videojuegos, Animación, Programación, Desarrollo de Software, Redes o Informática o



ser Analista en Sistemas), que no son posibles de obtener a través de una formación pública y gratuita en la Ciudad. Asimismo, resulta interesante poder pensar la importancia de incorporar en la formación docente el uso de tecnología y la utilización de videojuegos en las aulas con fines pedagógicos.

El objetivo del trayecto de formación en diseño de videojuegos es que los y las estudiantes incorporen las bases del diseño de juego, comprendiendo el proceso productivo que el mismo conlleva. La creación de un videojuego es un proceso complejo en el que trabaja un equipo interdisciplinario. Dicho proceso integra la planeación de una idea, la producción, el desarrollo y la distribución del producto. Por su parte, el diseño se centra en idear el concepto de juego, contemplando aspectos tales como la idea del juego, el género, la determinación del objetivo principal y del público objetivo; el diseño de la historia o narrativa, de los escenarios, de los personajes, de las mecánicas (reglas), de los niveles de juego, mundos y de las recompensas, además de la forma en que el o la jugador/a va a interactuar con el producto. Más allá de lo expuesto, el o la diseñador/a de videojuegos colabora durante todo el proceso de producción, ajustando su boceto y brindando soluciones al equipo.

Asimismo, el trayecto formativo de Diseño de Videojuegos se encuadra dentro de la Resolución N° 351 del Consejo Federal de Educación, aprobada en el año 2019, la cual establece el diseño curricular para *“Programador de Videojuegos”*. En la misma, señala que *“la propuesta de formación profesional continua en Desarrollo de Videojuegos está dirigida a programadores formados en el trayecto de formación profesional inicial de Programador que requieren desarrollar sus funciones características en ámbitos profesionales de dicha especialización”*. Por esto mismo, la incorporación de este trayecto formativo de Diseño de Videojuegos a la oferta existente de Formación Técnica Superior del Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires, se torna fundamental para garantizar la democratización en el acceso a la industria tecnológica en general, y del videojuego en particular.

Por todo lo anteriormente mencionado, solicitamos el acompañamiento y aprobación de este proyecto de ley.