



INFORME EVALUACIÓN EXTERNA
DISEÑO DE JUEGOS DIGITALES
UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO

28 de noviembre, 2023

CONTENIDO

I. INTRODUCCIÓN.....	2
II. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA FORMATIVA.....	6
III. EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL PROCESO FORMATIVO	15
IV. EVALUACIÓN EQUIPO DIRECTIVO Y CUERPO DOCENTE	21
V. EVALUACIÓN APOYO INSTITUCIONAL	23
VI. EVALUACIÓN AUTORREGULACIÓN Y MEJORAMIENTO CONTINUO	27
VII. SÍNTESIS DE LA EVALUACIÓN Y SUGERENCIAS DE MEJORA	29

I. INTRODUCCIÓN

La evaluación de la carrera de Diseño de Juego Digital de la Universidad Andrés Bello se realizó entre los meses de octubre y noviembre de 2023. El equipo que participó en estuvo integrado por Marcelo Serres, Director de Investigación y Desarrollo -Nimble Giant Entertainment y Pablo Hermansen, académico Escuela de Diseño P. Universidad Católica de Chile. De parte del equipo Qualitas, participó María Teresa Aravena.

La carrera de Diseño de Juego Digital está inserta en la Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicación en la ciudad de Santiago y es parte del proyecto de Campus Creativo UNAB. Integran también esta facultad las siguientes carreras del área creativa a través de una base común relacionada, vinculando distintos núcleos de conocimiento en un ambiente de experimentación, creación e innovación: Artes Visuales, Diseño Gráfico, Diseño de Juegos Digitales, Diseño de Vestuario y Textil, Periodismo y Publicidad.

Para lograr comprender la propuesta de formación, se considera necesario comenzar con una breve reseña al proyecto de Campus Creativo, que se sintetiza a continuación.

Campus Creativo UNAB

El proyecto de Campus Creativo se planteó como una propuesta académica innovadora, tanto para estudiantes, docentes e investigadores, a “*pensar fuera de la caja*”, y explorar y abrirse a nuevas maneras de abordar las disciplinas y resolver los problemas que enfrentan en el mundo laboral (Entrevistas con Autoridades).

Esta propuesta se plasma en el **documento Proyecto de Interdisciplina, el cual no formó parte de la documentación entregada por la UNAB al inicio de la evaluación documental**. Esta información fue recibida con posterioridad a las entrevistas realizadas.

El Proyecto de Interdisciplina permite contextualizar cómo se conciben las carreras en el marco del Campus Creativo y propone un modelo de formación basado en tres áreas de aprendizaje: interdisciplina, gestión e internacionalización. De esta manera, se espera que los planes de estudios que se innovan en el año 2021 sean “...*un espacio de formación interdisciplinar y trabajo en equipo...*”, “...*un espacio para crear, experimentar, innovar y gestionar las ideas y demandas de las nuevas generaciones*”; que estimulen *la formación de un profesional autónomo, analítico y flexible, que conforme equipos de trabajo interdisciplinarios*” y que utilice “*las disciplinas*

creativas como herramienta para gestionar el conocimiento a nivel local y global, desarrollando propuestas y emprendimientos desde una perspectiva interdisciplinaria” (p. 8).

En este contexto, los planes de estudios se estructuran a partir de **ámbitos de formación**, dos de los cuales son comunes a todas las carreras que se imparten en el Campus Creativo: Proyectos de Cultura Interdisciplinar y Educación General e Inglés. Cada carrera tiene un espacio para desarrollar aquellas asignaturas que son propias de su disciplina.

De esta manera, en los planes de estudios 2021 es posible identificar los siguientes tipos de asignaturas:

I. Con enfoque interdisciplinar:

- Con temática común entre carreras: Seminarios de Cultura I y II, Cultura Contemporánea, Mercado y Entorno, Liderazgo y Trabajo en Equipo, Creatividad y Emprendimiento.
- Ofertadas por cada carrera, en la cual cada estudiante decide qué asignatura cursar: Bloque de Conocimiento I a V, Taller de Proyecto Interdisciplinar.
- Transversal a todas las carreras: Taller de Verano.

A través de estas asignaturas se desarrollan los 4 resultados de aprendizajes esperados, comunes a la formación, que apuntan a: diagnosticar, evaluar, materializar y diseñar.

II. Disciplinar, para la carrera de Diseño de Juegos Digitales son:

- Con enfoque interdisciplinar: Taller de Lenguaje Lúdico; Taller de Narrativas Locales; Taller de Producción Profesional; Práctica Profesional; Proyecto de Título.
- Propias de la carrera: Diseño de Juegos; Arte Conceptual y Desarrollo Visual; Programación I; Diseño y Desarrollo de Personajes - Principios de la Animación; Programación II; Taller de Prototipos de Juegos; Modelado y Desarrollo 3D; Storytelling; Taller de Producción Autoral; Animación 3D y Captura de Performance; Integración 3D; Taller de XR y Producción Experimental.

A través de estas asignaturas se desarrollan los 3 resultados de aprendizajes esperados del **ámbito de acción de Diseño de Aplicativos Lúdicos**.

- III. **De conocimientos generales:** sello institucional el cual busca desarrollar por medio de 4 resultados de aprendizaje el pensamiento crítico, la responsabilidad social, elaborar proyectos de investigación y desarrollar habilidades de comunicación en inglés.

Este contexto inicial del proyecto del Campus Creativo y la descripción de cómo se estructuran los planes de estudios de cada carrera es un **elemento central** que permite comprender de mejor manera la propuesta de formación.

Sin embargo, los documentos presentados para la evaluación externa de la carrera de Diseño de Juegos Digitales no lograron comunicar de manera clara el proyecto educativo, su concepción, desarrollo e implementación.

Incorporar el documento Proyecto de Interdisciplina en el Informe Verifica a modo de introducción y como anexo era fundamental para dar contexto y sustento al proyecto educativo de las carreras del Campus Creativo.

La información presentada por la carrera de Diseño de Juegos Digitales es en su mayoría de carácter descriptivo y el formato del Informe Verifica favorece esta descripción, en la medida que se estructura en formato de preguntas – respuestas que reiteran información y no favorecen el análisis de autoevaluación esperado en este tipo de ejercicios de evaluación. El desarrollo de los criterios se aborda de manera fragmentada, no logrando una integración y análisis de conjunto que permitan mostrar el real quehacer de la carrera, sus desafíos y proyecciones.

A partir de la revisión documental surgen preguntas y temas que se profundizaron durante las entrevistas realizadas los días 25 y 26 de octubre a diferentes miembros de la comunidad académica de la carrera. Los testimonios de las entrevistas permitieron complementar el análisis documental, entregando información de contexto de los miembros de la comunidad académica y sus vivencias en el Campus Creativo. No fue posible conocer la visión de empleadores, ya que no asistieron a la reunión programada para estos efectos.

Estructura del informe

El presente informe realiza un análisis a partir de la información documental y testimonial recopilada durante las entrevistas e identifica cinco áreas centrales de evaluación, a saber:

- **Evaluación de la propuesta formativa:** que integra el análisis de los criterios propósitos, perfil de egreso, plan de estudios, vinculación con el medio e infraestructura.
- **Evaluación de los resultados del proceso formativo:** que integra el análisis de los criterios indicadores de progresión, así como también hitos y mecanismos asociados a dar cuenta del cumplimiento del perfil de egreso, seguimiento de egresados y contacto con empleadores.
- **Evaluación del equipo directivo y cuerpo docente:** que integra el análisis de los criterios organización cuerpo docente, investigación y vínculos con el medio.
- **Evaluación del apoyo institucional:** que integra el análisis de los criterios de integridad, participación y bienestar estudiantil. Considera también el sistema interno de aseguramiento de la calidad y la estructura organizacional de la institución.
- **Evaluación de autorregulación y mejoramiento continuo:** aborda el proceso e informe de autoevaluación, así como también un análisis del plan de mejora.

Por último, el informe presenta una síntesis de la evaluación, en la cual prioriza fortalezas, áreas y sugerencias de mejora para la carrera de Diseño de Juego Digital UNAB.

II. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA FORMATIVA

La propuesta de formación de la carrera de **Diseño de Juegos Digitales** es novedosa en el medio nacional. La Universidad Andrés Bello es una de las primeras instituciones de educación superior en ofertar un programa de estudios de este tipo. Al revisar la oferta académica de SIES para el año 2023, se aprecia que solo dos universidades privadas ofrecen programas similares, de reciente creación.

En este sentido, la UNAB es pionera en el desarrollo e implementación de esta carrera, lo que sin duda constituye un desafío importante. Se trata de un nuevo espacio en Chile que requiere de un esfuerzo activo para posicionar a la carrera en el medio y generar alianzas que permitan preparar el camino para el futuro desempeño de los egresados de esta carrera. Ahora, también es importante considerar que esta carrera cumple este año una década funcionando y cinco cohortes de egresados, experiencia que si es sistematizada y analizada constituye una base potencialmente robusta para la autoevaluación y mejora continua. Además, dado que el diseño de juegos digitales es en Chile un mercado en formación, la sistematización y análisis de la experiencia, perfiles y suerte laboral de docentes, estudiantes y egresado/as es mandatoria, ya que de ésta depende en gran medida el bienestar futuro de sus estudiantes.

La evaluación que se realiza a partir de la evidencia documental y testimonial relacionada con la propuesta de formación, se realiza en base al plan de estudios 2021.

Propósitos, perfil de egreso y plan de estudios

A partir de la evaluación externa, es posible señalar que esta dimensión de análisis tiene grandes espacios de mejora, en la medida que los propósitos y perfil de egreso siguen siendo genéricos, a pesar del cambio realizado en el plan de estudios 2021. Esto se traduce en un plan de estudios generalista, que no da respuesta al desarrollo de un profesional en diseño de juegos digitales. Esto presenta un riesgo de diferencias irreconciliables entre las expectativas iniciales de lo/as estudiantes y la realidad que enfrentarán una vez egresen. Actualmente, como corroboran los testimonios de lo/as egresados entrevistado/as, este riesgo constituye una brecha cierta entre la promesa de la carrera y su inserción laboral: la principal actividad remunerada de los egresados que trabajan en el mercado –no en la academia– es de programadores en lenguaje Unix, no de diseñadores de juegos digitales. Este aspecto se desarrolla en el punto III. Evaluación de los resultados del proceso formativo.

Ilustran esta brecha los **propósitos** de la carrera, los que se centran en *“formar profesionales capaces de desarrollar **proyectos lúdicos** aplicando herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local, facilitando una experiencia que de la posibilidad de un relacionamiento internacional a estudiantes a través del plan de internacionalización de la Facultad con los workshops interdisciplinarios internacionales, los convenios de intercambio, las charlas y conferencias de artistas internacionales como las más relevantes”* (p. 7 Informe Verifica).

También es observable una discrepancia cierta entre los objetivos de formación y el perfil de egreso. Mientras que los **objetivos de formación** se centran en (p.8 Informe Verifica):

- Formar profesionales con habilidades y competencias orientadas al desarrollo de **propuestas audiovisuales interactivas** para la generación de productos originales e innovadores de manera responsable con énfasis en el desarrollo de imaginarios locales.
- Preparar profesionales capaces de adaptarse a los cambios continuos del entorno profesional y la sociedad.
- Estimular la formación de un profesional autónomo, analítico y flexible, que conforme equipos de trabajo interdisciplinarios.

Por su parte, el perfil de egreso 2021 declara lo siguiente:

- Sello de la carrera: El diseñador (a) de Juegos Digitales de la Universidad Andrés Bello es un profesional capaz de desarrollar **proyectos lúdicos**, de manera responsable, mediante la aplicación de metodologías artísticas y tecnológicas. Además, **crea propuestas audiovisuales interactivas**, acorde a la naturaleza del proyecto, desde una perspectiva creativa local.
- Sello Campus Creativo: Diseño de Juegos Digitales de Campus Creativo se distingue por formar profesionales capaces de enfrentar los desafíos de la sociedad con una comprensión de las disciplinas creativas, conformando equipos de trabajo interdisciplinarios e identificando el potencial de estas, a través del uso de herramientas de emprendimiento, gestión y con conocimiento del contexto nacional e internacional.
- Definición de obtención de grado: El licenciado(a) en Diseño **realiza productos interactivos de base lúdica** desde una perspectiva creativa local. Desarrolla proyectos independientes o para terceros, a fin de ser distribuidos a través de variadas plataformas. Evalúa diferentes herramientas tecnológicas y sistemas de producción para implementarlas, de acuerdo a las características del proyecto.

En ninguna parte de estas definiciones se señala lo que se esperaría formar para que un diseñador de juegos digitales pueda insertarse efectivamente en el mundo laboral. Lo que sí se desprende es que se formará a un profesional en el desarrollo de proyectos lúdicos con un componente audiovisual interactivo. Esto se acerca más a diseño de interacción. Sin embargo, los alcances de esta disciplina exceden la oferta de contenidos y conocimientos de esta carrera.

El "Diseño de Interacción" es una disciplina que se enfoca en crear experiencias interactivas para productos, sistemas y servicios. Usualmente, un diseñador de interacción trabaja para hacer que las interacciones con productos o sistemas sean intuitivas, eficientes, agradables, memorables, significativas, etc., según lo esperado en cada proyecto. Los ámbitos de trabajo posibles son Diseño de interfaces, Diseño de experiencia de usuario (UX), Desarrollo de productos digitales, Diseño de interacción para espacios o dispositivos físicos, Realidad virtual y aumentada, Diseño de servicios, entre otros. El Diseño de Interacción es un campo en constante evolución que demanda un compromiso continuo con la experiencia de enseñanza-aprendizaje y la exploración y adaptación a nuevas tecnologías y tendencias en el comportamiento de las personas.

Hacer foco en esta disciplina ofrece un ámbito de oportunidades laborales que, a diferencia del Diseño de Juegos Digitales, es abundante y dinámica en Chile y el mundo. Ahora bien, para formar profesionales en Diseño de Interacción se requiere ofertar cursos y talleres que desarrollen habilidades y conocimientos tales como: Principios de diseño de UX/UI; Herramientas de producción digital; Comprensión y –ojalá– manejo de programación; Investigación y análisis del comportamiento e interacción con interfases, sistemas y espacios (pruebas de usabilidad, entrevistas, etc.); Prototipado y *wireframing* (para probar y comunicar ideas de diseño); Comprensión del comportamiento humano (cómo interactúan las personas con cada tecnología o espacio); Habilidades de comunicación y colaboración para trabajar en equipos interdisciplinarios; Pensamiento crítico y resolutivo para identificar problemas y diseñar respuestas pertinentes.

Consecuentemente, observamos que la carrera de Diseño de Juegos Digitales se encuentra en un punto medio, lo que sugiere la necesidad de una redefinición tanto del nombre de la carrera (no se está preparando plenamente a Diseñadores de Juegos Digitales) y de su malla curricular (para poder ofrecer una formación sólida en Diseñadores de Juegos Digitales o Diseño de Interacción).

El perfil de egreso no refleja una consideración sistemática de aquellos conocimientos y habilidades que los egresados debieran poseer para desenvolverse en el ejercicio profesional de un diseñador de juegos digitales. Lo descrito en el perfil generalista se podría calificar como un

productor de videojuegos. Para ello, se recomienda agregar temas esenciales respecto a metodologías ágiles y manejo de producciones.

Durante las entrevistas realizadas a directivos, estudiantes, egresados y docentes, se constata que la unidad académica reconoce este perfil generalista, a través del cual se espera entregar una base de conocimiento sobre la cual el/la estudiante continúe estudios para especializarse. Al respecto, se sugiere evaluar el perfil de egreso contra las realidades del mercado laboral. Es probable que si se quiere mantener una visión generalista del perfil sea aconsejable repensar el nombre de la carrera, dado que escapa bastante del dominio exclusivo del diseño. El título de “Diseñador de Juegos Digitales” genera una expectativa que no se cumple ni en la implementación del plan de estudios ni en la inserción de egresados de esta carrera. Este último punto se aborda en el apartado III. Resultados del proceso formativo.

En reunión con docentes, surge la interrogante de si es necesario estudiar una carrera de videojuego para hacer video juegos; o si se debe implementar una carrera generalista o una específica para favorecer que los egresados de la carrera participen de la industria del video juego. Un docente manifiesta su inquietud sobre cómo un/a egresado/a de esta carrera, con una formación generalista de 4 años, se va a enfrentar al mundo laboral, *“que es difícil y rudo, requiere habilidades blandas, de poder reinventarse muy rápido”*. Al respecto, el equipo de evaluadores tiene la misma inquietud, no solo en términos de la formación sino también en el desarrollo de habilidades sociales que requieren lo/as egresado/as de la carrera para insertarse en un mundo profesional altamente competitivo a nivel global. Lo anterior se corrobora como una brecha efectiva a enfrentar, la que demanda conocer y analizar el perfil de entrada de los estudiantes. Como manifiestan los docentes y la directiva de la carrera al describir el perfil del alumnado, quienes ingresan a Diseño de Juegos Digitales se caracterizan por su trabajo solitario y escasa disposición a la socialización con personas de intereses distintos a los propios.

Al revisar sitios web de agencias extranjeras que buscan diseñadores de juegos digitales destacan los siguientes requisitos:

- Habilidades comprobadas en diseño de juegos, fuerte pensamiento crítico y análisis de datos, excelentes habilidades de comunicación, grandes habilidades de colaboración y comunicación¹.
- Experiencia comprobada en diseño de niveles 3D y habilidades de diseño en papel; confianza y experiencia para autogestionarse y automotivarse; experiencia trabajando en

¹ <https://careers.blizzard.com/global/en/job/R021211/Game-Designer-Diablo-Immortal>

dispositivos móviles como plataforma de juegos y juegos F2P; experiencia en prototipado de diseño de niveles rápido con cortos ciclos de iteración basados en el feedback real de usuarios; mantenerse actualizado con las técnicas, estándares y ritmos de trabajo de la industria; estar atento a títulos de juegos y tecnologías actuales y venideras².

- Deseo de aprender y desarrollarse en la industria de los videojuegos; buena comprensión de lo que hace que los juegos sean divertidos; pasión por crear experiencias atractivas; familiaridad con procesadores de texto y hojas de cálculo (Excel/Word o GSuite); buen dominio de la comunicación escrita y comprensión auditiva en inglés³.

Si bien el plan de estudios es coherente con esta visión generalista del perfil de egreso, es importante precisar que se evidencia un sesgo en la formación, ya que cubre solo partes fragmentadas del conjunto de las necesarias para trabajar en la industria, en particular en empresas de pequeño tamaño, usualmente independientes. Este sesgo tiende a forzar al diseñador a asumir roles que lo encasillan en una sola tarea, como programador, ilustrador, narrador de historias, por ejemplo. Se trata de tareas tangenciales que guardan relación al desarrollo de videojuegos. Esta impresión se constata con el listado de empleadores de la carrera. Lamentablemente, no fue posible conversar con este grupo de agentes claves, ya que ninguno se conectó a la reunión de evaluación externa.

Uno de los efectos de la formación fragmentada de la malla, sumada al trabajo solitario que prefieren desarrollar los estudiantes, se constata en conversación con este grupo, quienes declaran que al momento de conformar equipos de trabajo se abocan en hacer aquello que les gusta más o hacen la parte del proyecto en lo que se sienten más capaces: programación, ilustración, *story telling*, por nombrar algunos. Aún más, señalan que muchas notas son de carácter grupal, lo cual se constata al revisar los syllabus de las asignaturas propias (Anexo 04: Decretos y Programas). Relatan que existen estudiantes *“mochilas, que se sacan la misma nota de quien trabaja”*. Entonces surge otra inquietud relacionada con el plan de estudios y su implementación, que es la capacidad de la unidad académica para evaluar conocimientos individuales en estos trabajos de carácter grupal, así como también que cada estudiante, de manera individual, adquiera todo el espectro de los resultados de aprendizajes declarados en el perfil de egreso. A modo de ilustrar lo anterior, en reunión con egresado/as también surgió este

² <https://careers.king.com/jobs/job/r020866-lead-level-designer-new-games/>

³ <https://boards.greenhouse.io/nimblegiant/jobs/4042789005>

tema de manera espontánea, en la cual uno/a de ello/as dio las gracias a sus compañero/as por incluirle en los trabajos, a pesar de que no podía hacer su parte por razones familiares y laborales.

Si bien el Informe Verifica declara que existen evaluaciones del aprendizaje estudiantil (*assessment*), para los años 2017 y 2020, estos se basan en la medición del “*desempeño en base a calificaciones finales de los estudiantes en la asignatura final de Proyecto de Título*” (p. 72), la cual en esos años se realizaba en duplas. En la malla innovada, el Proyecto de Título se realizará en grupos, de esta manera es fundamental que la carrera genere acciones tendientes a asegurar que cada estudiante adquiere de manera individual los resultados de aprendizajes declarados en el perfil de egreso, aun cuando el trabajo se realice en grupos. Esto aplica para todas las evaluaciones de las asignaturas que componen el plan de estudios. Dado que, como fue antes mencionado, el Diseño de Juegos Digitales en Chile está en etapa embrionaria, se sugiere integrar a la evaluación de los resultados de aprendizaje a referentes del mercado internacional.

Tanto la malla 2013 como la de 2021 presentan dispersión sobre el objeto de estudio y falta de foco en habilidades de pensamiento crítico, requeridas para formar a un diseñador de juegos digitales. El plan de estudios debiera apuntar a la identificación, entendimiento, análisis y desarrollo de sistemas complejos y dinámicos que van a ser interactuados por personas, por medio de una multitud de dispositivos de interfaz humana. **Un aspecto clave que no se desarrolla en el plan de estudios 2021 está relacionada en la comprensión con base científica de la interacción humana, en particular del campo de la psicología.** Todo proceso profesional de desarrollo de videojuegos conlleva hipótesis de como los jugadores reaccionarán a ciertos escenarios y estímulos, lo cual establece la postura y carácter fundamental de una experiencia lúdica con una intencionalidad coherente.

A partir de la evaluación externa, el equipo de evaluadores considera que la propuesta de formación requiere una revisión profunda y se vislumbran algunos caminos posibles:

- Reformular el plan de estudios para que esté en sintonía con lo que la industria espera de un diseñador de juegos digitales.
- Cambiar el nombre de la carrera y enriquecer de acuerdo a este nuevo nombre el plan de estudios actual, apuntando a una formación generalista tipo *college*, que explicita que egresado/as de la carrera requerirán de una especialización para insertarse en el medio profesional.
- Reconsiderar si lo que se espera de un diseñador de juegos digitales es posible de formar en una carrera de pregrado de 4 años. O bien, considerarlo como una formación de postítulo que requiere de una base previa de carreras afines.

- Ofrecer un *minor* en Diseño de Juegos Digitales a través de la línea de Bloque de Conocimientos del Campus Creativo, abierto también a carreras de otras áreas del conocimiento; en lugar de una carrera de pregrado en sí misma.

Independiente del camino que tome la unidad académica, es importante poder entregar información concreta y relevante respecto a la carrera y la industria en la cual está inserta, para no generar falsas expectativas en futuro/as estudiantes y en estudiantes actuales. Como ya fue mencionado, la brecha entre la experiencia de enseñanza-aprendizaje ofertada y las expectativas que se derivan del nombre de la carrera se ilustran en la suerte laboral de sus egresados, quienes mayormente trabajan como programadores o docentes –sin experiencia profesional sólida– y no en diseñar juegos digitales.

Vinculación con el medio, asociada al plan de estudios

El Informe Verifica declara que la carrera ha realizado actividades que permiten vincular al estudiante con el medio, tales como:

- 2018: La carrera y Campus Creativo se convierten en sede de la Game Jam, evento global referente nacional y mundial de desarrollo de videojuegos.
- 2018: Se organiza el evento Cultura y Videojuegos, seminario donde se presentan investigaciones y avances de estas desde diferentes disciplinas que se relacionan con la producción de videojuegos.
- 2022: Se realiza el Fivet, Festival internacional de estudiantiles de Talca, la carrera obtiene finalistas en siete de siete categorías y premios en cuatro de estas.

Si bien se trata de actividades relacionadas con la carrera, sería interesante que la unidad académica pudiera estimar el aporte que se realiza a la industria de los juegos digitales con estas actividades y del beneficio para estudiantes de la carrera; para ser consideradas como actividades de vinculación con el medio propiamente tal, en lugar de actividades de extensión.

También se declaran Jornadas de Videojuegos y Cultura realizadas entre los años 2017 – 2022, asociada a la asignatura Taller de Diseño IV: Juegos Serios e Investigación; Diálogo y Fomento de Conocimiento de Diseño de Juegos digitales, realizadas entre los años 2018 – 2022. Sobre ambas actividades existen indicadores (Anexo 06. Vinculación con el medio – archivo Cumplimiento Diseño de Juegos Digitales 2017-2022) que no se analizan en el Informe Verifica. Para la actividad

Diálogo y Fomento de Conocimiento de Diseño de Juegos Digitales, se entregan cifras de sobrecumplimiento de indicadores que requieren de una interpretación por parte de quienes desarrollaron el proceso de autoevaluación, con porcentajes que van desde un 108% a 27.890%. Al no ofrecer un contexto en el informe, surgen preguntas relacionadas con: la capacidad de la unidad académica para definir metas realistas, la confiabilidad y validez de los instrumentos de medición utilizados y de la capacidad de hacerse preguntas acerca de los propios datos obtenidos.

Las prácticas disciplinares y profesionales también se consideran como vinculación con el medio (VcM), en la medida que se espera que el/la estudiante contribuya con soluciones a una necesidad o problema, mediante la aplicación de conocimientos y habilidades desarrollados durante el proceso formativo (p. 40 Informe Verifica). No obstante, al revisar los datos de cumplimiento de esta actividad disponible en el archivo señalado en el párrafo anterior, se evidencia que va entre 0% y 20% para los años 2017 a 2022, por lo que el efecto pandemia no explica por sí solo este resultado. El Informe Verifica tampoco ofrece un análisis sobre esta situación.

También se declara un programa de vinculación con egresados y empleadores, listando una serie de actividades realizadas entre los años 2020 – 2022 (p. 38 Informe Verifica). Llama la atención que estas actividades no contribuyan a un mejor seguimiento de egresados y empleadores, que la misma carrera califica como de “*muy baja calidad*” (p. 74 y 78 Informe Verifica) en el caso de los datos disponibles para estos últimos.

Por otro lado, la carrera reconoce como una debilidad la VcM al señalar que no posee convenios con organismos externos y no posee actividades de internacionalización (p. 73 Informe Verifica).

Es necesario que la carrera primero defina explícitamente qué es lo que entiende por VcM o refiera a una definición consensuada con indicadores objetivamente verificables (IOV) que permitan distinguir qué actividades son pertinentes de incorporar en esta categoría y, más importante, cuáles no. Luego, que genere un plan de VcM realista, que le permita posicionar a la carrera en el medio nacional e internacional. Para ello requiere del apoyo institucional. Se recomienda dar un primer paso de apertura a la discusión e intercambio de visiones. Juicios y evaluaciones van de la mano con métricas e información corroborable. Es importante poder poner a prueba las hipótesis que sustentan la visión de cómo es el medio y cómo la carrera busca vincularse, y evaluar si son sostenibles o deben ser repensadas.

Infraestructura y recursos para el aprendizaje

El Campus Creativo cuenta con diversos talleres y salas de clases para albergar los programas que imparte. El Informe Verifica detalla las instalaciones y el equipamiento con que cuenta la carrera. La evaluación que se realiza en este aspecto es a través de fuentes indirectas, ya que las entrevistas se realizaron de manera virtual. A partir del testimonio de estudiantes y egresados, un denominador común es que los equipos *“se quedaban pegados”*, que los espacios se hacen pequeños y que la carrera de Arquitectura hace uso de todos los espacios disponibles, *“dejan todo sucio”*, *“ocupan espacio de otros”*.

A pesar de lo anterior, destacan la posibilidad de convivir con otras carreras, ver desfiles de moda y trabajos de otras carreras. No obstante, señalan también que *“nadie sabe lo que hacen los de videojuego”*.

Es importante que desde la institución tomen en cuenta estos sentires de lo/as estudiantes de Diseño de Juegos Digitales, ya que están invisibilizados al interior del Campus Creativo, lo que no contribuye de manera alguna a formar estudiantes de los cuales se espera logren emprendimientos propios al egresar de la carrera e integrase a equipos interdisciplinarios. Además, esta invisibilización puede tender a profundizar el carácter solitario de estos estudiantes, atributo que los pone en desventaja a la hora de competir por posiciones laborales en la industria de juegos digitales.

Se sugiere realizar un levantamiento profesional de los requisitos por asignatura y dotar de infraestructura y equipamiento necesario para atender las demandas del plan de estudios. Se recomienda vincularse con actores de la industria de videojuegos y desarrollo de software para entender cuál es la arquitectura e infraestructura correcta para este tipo de flujos de trabajo, que permita la persistencia de trabajo híbrido como es el común de la industria del desarrollo de juegos digitales.

Síntesis de fortalezas de esta dimensión

- No se observan fortalezas en esta dimensión.

Síntesis de áreas de mejora de esta dimensión

- Revisar el perfil de egreso y plan de estudios, con el objetivo de hacer una propuesta de valor que tenga cabida en el incipiente medio nacional y se proyecte al internacional.
- Elaborar un plan de vinculación con el medio realista, basado en IOV y con metas a corto, mediano y largo plazo que sea respaldado por la universidad.
- Levantar necesidades de infraestructura y equipamiento específicos para la carrera de Diseño de Juegos Digitales, pensado para la inserción de estudiantes y egresados en la industria.

III. EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL PROCESO FORMATIVO

Esta dimensión del análisis también presenta amplias oportunidades de mejora. Si bien en términos formales existen a nivel institucional mecanismos para: caracterizar al estudiantado que ingresa a la carrera, monitorear la progresión del plan de estudios, realizar seguimiento de egresados y establecer contacto con potenciales empleadores o representantes del medio profesional; **carece de información específica que permita comprender de mejor manera a la persona que estudia Diseño de Juegos Digitales en la UNAB, los desafíos que presenta durante su formación y los que enfrenta una vez que egresa de la carrera.**

A modo de ejemplo, la institución cuenta con un informe de caracterización de estudiantes nuevos que entrega la siguiente información: nacionalidad, pertenencia a pueblos originarios, género, edad, estado civil, número de hijos. De acuerdo a la información proporcionada, la mayoría de lo/as estudiantes de nuevo ingreso son chilenos, tienen entre 18 y 19 años, son soltero/as y no tienen hijo/as. Esta caracterización, si bien describe el perfil psicosocial, no aporta información nueva o relevante del común de estudiantes de carreras universitarias de pregrado diurno, que se pueda utilizar para monitorear su trayectoria formativa.

Es importante avanzar en una caracterización más fina, que permita comprender de mejor manera al estudiante que ingresa y los apoyos que requiere durante su formación, tales como: establecimientos educacionales de procedencia, caracterización socioeconómica, nivel de estudios de su familia de origen, capacidad para solventar el arancel de carrera y mantenerse en ella, entre otros.

Por otra parte, al explorar el perfil de ingreso de estudiantes durante las entrevistas, este surge de manera clara: se trata de estudiantes retraídos socialmente, que no son muy activos para salir

de sus casas; quieren contar historias, pero no ven la literatura como un medio de comunicación; se alimentan de la cultura popular a través de mangas, comics y literatura fantástica; algunos son ilustradores; otros se cambian desde la carrera ingeniería informática. La mayoría de quienes ingresan a la carrera ya han experimentado con herramientas de diseño de video juegos. También ingresan estudiantes porque juegan video juegos muchas horas al día.

Esta información que se extrae de manera informal es vital para conocer el perfil del estudiante que ingresa y los desafíos que plantea su formación. A modo de ejemplo, los objetivos de formación y el perfil de egreso apuntan a *“Preparar profesionales capaces de adaptarse a los cambios continuos del entorno profesional y la sociedad”, “Estimular la formación de un profesional autónomo, analítico y flexible, que conforme equipos de trabajo interdisciplinarios”*. A esto se agrega el emprendimiento como vía de desempeño de egresado/as. La brecha que existe entre un estudiante “socialmente retraído” y un profesional flexible capaz de adaptarse a cambios continuos e integrar equipos de trabajos interdisciplinarios es grande y la carrera tiene el desafío de abordarlo en 4 años de formación.

Por otra parte, si bien el Campus Creativo intenciona el trabajo interdisciplinario, a partir de entrevistas con estudiantes y egresado/as de la carrera de **Diseño de Juegos Digitales**, es posible evidenciar que se trata de un aspecto que no valoran de la formación: *“A veces no me gusta porque me encuentro con estudiantes que se alejan mucho de lo que hago”; “la carrera es tan diferente al resto, que a la hora de hacer grupo con otras carreras choca todo, la forma de trabajar, las personalidades, molesta”; “tengo que pasar por algo que no me gusta”*.

Por otra parte, estudiantes reportan que se *“sienten menos”* al interior del Campus Creativo. Existe una percepción compartida que docentes de los bloques de conocimiento no saben de qué se trata la carrera y no habría un esfuerzo por aplicar lo enseñado en dichos bloques a la carrera de Diseño de Juegos Digitales. También existe una percepción que estos bloques de conocimiento son *“para parchar la malla”*, no logrando percibir el aporte que pueden hacer a su formación.

Al preguntarle a estudiantes cómo resuelven el trabajo interdisciplinario, existe consenso en señalar que esperan a que se armen los grupos, que el resto arme la idea y esperan que les digan lo que tienen que hacer, *“yo hago mi parte y después me muteo”*. Esto se aleja de lo esperado para un profesional autónomo, analítico y flexible, que conforme equipos de trabajo interdisciplinarios y **constituye un desafío importante tanto para la carrera como para la institución**. Más allá de los apoyos que puedan entregar para mejorar los indicadores de aprobación de los cursos, existe un trabajo importante en desarrollar habilidades que les

permitan socializar y adaptarse a los cambios, primero del entorno universitario, y después del entorno profesional y de la sociedad.

A nivel institucional, se valora positivamente el apoyo que se entrega a través del Centro Integral de Desarrollo del estudiante CIADE y el apoyo que realiza para estudiantes de primer semestre en su integración a la vida universitaria. A partir de la experiencia en la asignatura Seminario de Cultura I durante el primer semestre de 2023, se detectó que estudiantes de la carrera de **Diseño de Juegos Digitales, requieren apoyo en el uso de computadores, así como también en la asignatura de Arte Conceptual y Desarrollo Visual (1er semestre)**. En el Informe Verifica se consigna el diseño de un sistema de diagnóstico y propedéutico para subsanar falencias de conocimientos en el uso de computadores, así como también ayudantías para las asignaturas de Programación I y II (1er año). El informe también declara el trabajo estrecho entre CIADE y la carrera debido a la alta cantidad de estudiantes neurodivergentes, de esta manera, existiría un monitoreo estrecho de estudiantes con posible riesgo académico. A estos apoyos, y tal como se señala en el párrafo anterior, es necesario considerar trabajo en el desarrollo de habilidades sociales y personales.

Sobre los **indicadores de progresión**, se proveen datos de deserción, retención y titulación. La carrera ofrece un análisis de sus indicadores, lo que permite contextualizar la información que se provee. Los indicadores de retención presentan una disminución en los últimos 5 años (87,9% cohorte 2022 vs 69,1% cohorte 2022), explicada principalmente por la pandemia, sus efectos económicos y el factor de clases online.

En relación a la titulación, el informe no explicita si se trata de titulación oportuna o efectiva. Sí se declara que el tiempo de permanencia es en promedio de 10 semestres (para una carrera de 8 semestres), por lo que se podría inferir que los datos presentados corresponden a titulación oportuna. Se aprecia variabilidad en este indicador:

Cohorte	N° estudiantes matriculados	N° titulados	% titulados
2014 - 2018	51	18	35,3
2015 – 2019	41	22	53,7
2016 – 2020	60	17	28,3
2017 – 2021	44	12	27,3
2018 – 2022	58	25	43,1

El Informe Verifica (p. 65) solo hace referencia a que los datos de titulación de la cohorte 2018 se explican por los ajustes realizados al proceso de titulación. Sin embargo, no ofrece un análisis de los datos de años anteriores. La cohorte 2015 también presenta una tasa de titulación por

sobre la media de las otras cohortes, ¿qué factores explican este resultado?, la pandemia por sí sola no explica la variabilidad en los resultados del proceso de titulación.

Un insumo importante para contextualizar los datos que provee la carrera es el nivel de retención por cohorte conforme se avanza en el plan de estudios. De esta manera, es posible visualizar cuántos estudiantes llegan al último año de la carrera, qué porcentaje representan del N inicial de la cohorte y cuántos de ellos logran titularse de manera oportuna. A partir de la información entregada, no es posible saber si los estudiantes que se mantienen al segundo año de la carrera continúan hasta el final o si la deserción continúa en los años que vienen, si se estabiliza en algún momento o si continúa hasta el último año de la carrera. Estos datos permitirían tener una mejor visión del comportamiento del plan de estudios, sus nudos críticos y los apoyos que requieren lo/as estudiantes en cada etapa de su formación. Generalmente, los esfuerzos de apoyo se concentran en el primer año y no se mantienen a lo largo de la carrera.

El plan de estudios ofrece dos hitos integradores, que permitirían hacer seguimiento al cumplimiento del perfil de egreso: Taller de Producción Profesional (V semestre) y Proyecto de Título (VIII semestre). Al momento de la evaluación estos hitos aún no se han implementado en la malla innovada, por lo que se recomienda, a partir de los resultados que se obtengan: establecer medidas remediales para estudiantes que no alcancen los resultados de aprendizaje esperados; así como también, medidas en las asignaturas previas al *assesement* para reforzar la formación.

Es muy relevante que el equipo directivo y el cuerpo docente dispongan de tiempo protegido para analizar la información que proveen estos hitos de evaluación y contar con jornadas de análisis que permitan establecer acciones en función de los resultados obtenidos. El Informe Verifica (p. 65) señala que en las reuniones generales de consejo de carrera se discute a nivel general el rendimiento de cada curso y se abordan casos excepcionales de estudiantes. Se esperaría que los resultados de los hitos integradores también se aborden en esta instancia, de manera ampliada con docentes de la carrera.

Respecto al seguimiento de egresado/as, la carrera mantiene un vínculo directo con este grupo, calificándolo como *“excelente relación”*. No obstante, carece de datos de empleabilidad pues *“los indicadores disponibles son de pobrísima calidad debido a la baja tasa de respuesta de los empleadores y egresados”* (p. 66 Informe Verifica). Lo anterior da cuenta de una discrepancia entre los datos que puede obtener la carrera de manera directa a través de sus egresado/as y los datos de *“empleabilidad”* que registra la plataforma Alumni.

A partir de las entrevistas realizadas con egresados, es posible evidenciar que de los 10 entrevistados, 9 estaban trabajando en áreas afines al diseño de juegos digitales. Ninguno de ellos como diseñador de juegos propiamente tal, sino en trabajos aledaños como animación 3D, control de calidad de video juegos, programación, realidad virtual; 1 de ellos tenía su propio emprendimiento y estaba dedicado principalmente a actividades de gestión y administración.

Por otra parte, al consultar por los egresados a los docentes de la carrera, se aprecia que algunos se mantienen vinculados a la UNAB a través de ayudantías. Otros, sin embargo, se dedican a programar en bancos o en el área del *retail*.

Se puede apreciar que a nivel de carrera existe cierto conocimiento del perfil de ingreso y de los caminos que emprenden los egresados al momento de insertarse en el medio profesional. **Es importante que este conocimiento “informal” encuentre un correlato en el nivel institucional**, ya que la información que surge a partir de las entrevistas es un insumo relevante para volver a mirar el plan de estudios y establecer acciones que permitan hacerse cargo de la realidad de estudiantes y egresado/as.

En relación a los empleadores, no fue posible contar con su testimonio ya que ninguno se conectó a la reunión en el marco de la evaluación externa. El Informe Verifica tampoco entrega antecedentes sobre este grupo de actores claves. Sí se desprende a partir de la lista enviada por la institución como empleadores, que se trata de empresas pequeñas, usualmente independientes, la cual fuerza al egresado/a de la carrera a asumir roles acotados, como programador o ilustrador, lo que es coherente con el relato de egresado/as entrevistado/as.

Es relevante que la institución considere que parte importante de estos egresado/as tienen múltiples vías de desarrollo profesional y/o disciplinar, especialmente si la carrera considera que el emprendimiento es una posible vía de desarrollo profesional. Por otra parte, la plataforma institucional debiera ser sensible a las distintas modalidades de “empleo” de las áreas de conocimiento y/o proveer los recursos necesarios para levantar información localizada en las unidades académicas.

No se trata solo de hacer seguimiento al perfil de egreso, sino también de tener un antecedente que permita saber si la formación que está entregando la universidad es valorada y tiene un espacio de inserción en el medio. **En el caso de la carrera de Diseño de Juegos Digitales, no es claro que tengan un espacio de inserción en el volumen de estudiantes que está formando la carrera.**

Síntesis de fortalezas de esta dimensión

- Estrecho trabajo entre el CIADE y la carrera para detectar y realizar apoyo a estudiantes desde una perspectiva académica.

Síntesis de áreas de mejora de esta dimensión

- Avanzar en un sistema de apoyo para desarrollar habilidades sociales y personales, afines con los propósitos y perfil de egreso de la carrera.
- Establecer un mecanismo de levantamiento de información que responda a las particularidades de la carrera y provea de información pertinente para analizar los resultados del proceso formativo. Específicamente, en lo que a egresados y empleadores se refiere.
- Considerar otro tipo de indicadores, tales como tasa de retención por cohorte y por año de formación, total de estudiantes en el último año de la carrera por cohorte, tasa de titulación total.
- Destinar un espacio protegido, con adecuada cantidad de horas asignadas para el equipo directivo y docentes, para realizar análisis de los indicadores que provee la institución, tanto del proceso formativo como de los hitos de evaluación del *assessment* del aprendizaje.
- Estudiar la demanda de profesionales en diseño de juegos digitales, tanto a nivel local como global, así como también del nivel de competitividad que se da en este ámbito. De manera de ofrecer información realista estudiantes actuales, futuros postulantes y estimar la cantidad de vacantes de manera responsable.

IV. EVALUACIÓN EQUIPO DIRECTIVO Y CUERPO DOCENTE

La carrera de **Diseño de Juegos Digitales** tiene un equipo directivo compuesto por 2 personas: Manuel Figueroa, Director de la Escuela de Diseño; y Pablo Ortúzar, Coordinador de la carrera. Es necesario precisar que la Escuela de Diseño imparte 3 programas de pregrado por lo que, en la práctica, solo el coordinador tiene dedicación exclusiva a la carrera. Esto es insuficiente para implementar el plan de estudios y hacerse cargo de los desafíos que presenta esta carrera en relación a vinculación con el medio, investigación y planificación de la docencia.

El Informe Verifica (p. 50) declara que *“existen dificultades para encontrar docentes adjuntos con los grados académicos deseables”*. Esto se corrobora durante las entrevistas, en la cual se manifiesta la dificultad para encontrar docentes, situación que fue pesquisada durante la implementación del plan de estudios. Para abordar este desafío, se indica en distintas reuniones que *“han empezado a entrenar a los estudiantes para convertirlos en profesores”*.

A partir de estas declaraciones surge la inquietud sobre el sistema de creación de carreras. La UNAB tiene protocolos y mecanismos para abrir y cerrar programas. No obstante, pareciera que en el caso de la carrera de Diseño de Juegos Digitales existiera una falla en este mecanismo, pues existe una carrera que tiene una baja provisión de docentes y es la misma carrera la que los ha empezado a formar para que ejerzan como tal recién egresados, sin experiencia profesional ni estudios de postgrado. Esta situación preocupa desde distintas aristas: institucional, en la medida que el mecanismo para abrir programas no estaría siendo adecuado; desde la carrera, por la calidad de la docencia impartida y el futuro de lo/as estudiantes del programa; desde el punto de vista de la integridad, pues la carrera ha aumentado la cantidad de estudiantes matriculados en los años 2022 y 2023 sin tener un cuerpo docente debidamente preparado que se haga cargo la cantidad de estudiantes que ingresa.

Por otra parte, la información recabada en entrevistas se contrasta con los documentos entregados en el marco del proceso Verifica, en el cual se declaran 50 docentes para la carrera, en su mayoría profesores adjuntos con horas de dedicación al programa (p. 49 Informe Verifica). Por otra parte, en el mismo informe se señalan 34 docentes (p. 50). A partir de la evidencia entregada, no es claro cuántos docentes tiene la carrera ni cuáles de ellos realizan clases efectivamente en la carrera en el ámbito de acción de Diseño de Aplicativos Lúdicos. Los anexos entregan antecedentes de 4 docentes: 1 con media jornada y 3 por horas inferior a $\frac{1}{4}$ de jornada. De ellos, solo 1 participó en la reunión con docentes de la carrera, durante las entrevistas de

evaluación externa. En dicha instancia, participaron 6 docentes más, de los cuales no se tiene a la vista sus antecedentes académicos y/o profesionales.

En entrevistas con estudiantes, se deja entrever que existen diferencias en cuanto a la calidad del cuerpo docente, así como también entre secciones. Está la percepción que estudiantes “*salen con herramientas muy distintas*”, dependiendo del profesor de asignatura. Por otro lado, existirían profesores “*flojos*”, otros que no aplican las rúbricas y algunos casos en que estudiantes no saben por qué se les califica de cierta manera. Si bien en la reunión de estudiantes participaron 7 personas, vale la pena explorar qué está sucediendo al interior de las aulas y por qué existe esta percepción, generalizada en el grupo de estudiantes entrevistados.

Por el contrario, durante entrevistas con estudiantes y egresado/as, valoraron la figura del coordinador de carrera como una persona cercana, disponible para conversar y orientarles durante la formación.

En la medida que la UNAB es una universidad compleja, que imparte programas en todas las áreas del conocimiento, llama la atención que la carrera de Diseño de Juegos Digitales tenga dificultades para contratar docentes. Esta carrera en particular, propicia la interdisciplina y se puede nutrir de docentes de otras facultades, ya contratados por la institución, para apoyar en la implementación del plan de estudios en cursos de programación o del área de humanidades, como *storytelling* o taller de narrativas locales, por ejemplo.

No se evidencian vínculos con el medio ni desarrollo de investigación disciplinar por parte de los docentes de la carrera.

Síntesis de fortalezas de esta dimensión

- Coordinador de carrera como figura cercana a estudiantes y egresado/as.

Síntesis de áreas de mejora de esta dimensión

- El equipo directivo es insuficiente en su condición actual. Debe ser reforzado con más personas para distribuir equitativamente cargas de trabajo. Agregar experiencia real en la industria, en particular en el rol de diseño de videojuegos, dado el foco de la carrera. Adicionalmente sumar visiones de múltiples sub sectores, para nutrir el equipo y fomentar una perspectiva adecuada a las oportunidades existentes y futuras. Lo ideal sería buscar profesionales con experiencia comprobada en la industria.

- Es necesario que la carrera realice una proyección de la cantidad y calidad de docentes que requiere para implementar el plan de estudios. De manera de generar una proyección realista, sustentable en el tiempo.
- Minimizar diferencias entre secciones y garantizar que el o la docente a cargo de cada asignatura cuenta con las competencias necesarias para ejercer la docencia. Es necesario invertir no solo en la entrega de contenidos sino también en la planificación del diseño instruccional. El no tener una inversión apropiada en crear los recursos instruccionales para cada asignatura, no solo impacta negativamente en esta, sino que pone en evidencia cuando los docentes no son expertos en el área al no tener un material base para llevar la asignatura.
- Avanzar en vincular a docentes con el medio relevante de la carrera, tanto nacional como internacional.

V. EVALUACIÓN APOYO INSTITUCIONAL

La Universidad Andrés Bello es una institución que está acreditada en nivel de excelencia, por 6 años en todas las áreas: Gestión Institucional, Docencia de Pregrado, Investigación, Vinculación con el medio y Docencia de Postgrado. En consecuencia, posee un robusto sistema de políticas, normativas y mecanismos que dan soporte a los programas que imparte. Algunos favorecen el desarrollo de la carrera, como el sistema de información centralizado y herramientas de gestión, que permiten realizar un adecuado trabajo de administración académica; o el apoyo de distintas unidades para atender necesidades de aprendizaje y situaciones de inclusión en los procesos de enseñanza de los/as estudiantes.

Sin embargo, luego de evaluar la carrera de **Diseño de Juegos Digitales**, y atendiendo a los criterios de acreditación institucional que están vigentes a partir de octubre de 2023, con miras a la evaluación de la muestra intencionada; es posible señalar que **existe una brecha importante entre el nivel de excelencia de la institución y el estado de desarrollo de la carrera** en relación a: plan de estudios, equipo directivo, cuerpo docente, vinculación con el medio, investigación/creación y desarrollo de postgrado. Por otra parte, si bien existen sistemas y mecanismos de información, estos no permiten dar cuenta de los resultados del proceso

formativo para la carrera. Dadas las condiciones actuales, si este programa presentara a un proceso de acreditación, probablemente no acreditaría.

Es relevante que la estructura que proporciona la institución se vea reflejada también en el desarrollo e implementación del programa Diseño de Juegos Digitales. A modo de ejemplo:

- Los académicos del Campus Creativo con mayor permanencia y contrato jornada completa son principalmente de equipos directivos e investigadores. No obstante, la docencia recae en una mayor proporción en docentes adjuntos con dedicación parcial a la carrera, de los cuales no se tiene referencia mayor de su trayectoria académica y/o profesional. Preocupa que la alternativa que ofrece la carrera para robustecer el cuerpo docente sea mediante recién egresados.
- La Universidad y la Facultad ofrecen oportunidades de vinculación con el medio. No obstante, la carrera no ha logrado establecer lazos con el medio relevante de Diseño de Juegos Digitales, a nivel nacional ni internacional. No es claro si esto sucede porque el equipo de gestión es reducido o si es porque la institución no está proveyendo de los apoyos necesarios para que esto se concrete, o una combinación de ambos. Como se señaló al principio de este informe de evaluación externa, al ser una carrera pionera en el país, requiere de vínculos con el medio relevante que le permitan estar en sintonía con los avances de la disciplina a nivel nacional e internacional; y ofrecer una propuesta formativa acorde que facilite la inserción de sus egresados en el medio.
- Existen mecanismos institucionales que no responden a las particularidades de la carrera: caracterización de estudiantes, seguimiento de egresados y contacto con representantes del medio disciplinar y profesional (“empleadores”). La mayoría de la información obtenida respecto al estado e inserción laboral de egresado/as se obtuvo por medio de sus pares durante las entrevistas de evaluación externa; no hay información provista por la universidad o la carrera.

Por otra parte, es fundamental avanzar en la enseñanza del idioma inglés aplicado a la carrera. Esto es relevante para todas las carreras de la institución. Sin embargo, y dada la posibilidad de trabajo remoto en comunidades globales, **el inglés aplicado para estudiantes de Diseño de Juegos Digitales es muy relevante para su futuro desempeño profesional.**

Participación y bienestar estudiantil

A nivel institucional están claramente establecidos los mecanismos de participación y desarrollo del bienestar estudiantil. A nivel de carrera se señala que el coordinador de carrera informa de diferentes servicios, beneficios y ayudas que le permiten al estudiante un adecuado tránsito formativo por medio de charlas en todas las clases de taller disciplinar de primer año (p. 58 Informe Verifica). Durante el año la información se transmite vía servidor de Discord, profesores de asignaturas, centro de estudiantes.

En entrevistas con estudiantes y egresados se corrobora esta información y a la vez se observa una excesiva dependencia de la figura del coordinador de la carrera, que a la vez es la única autoridad y docente a tiempo completo para toda la carrera. Se hace escasa mención a otras entidades de la universidad y el campus. Al parecer la carrera no solo tiene baja vinculación con el medio, sino con su propio ecosistema en el campus creativo.

Sistema de aseguramiento interno de la calidad

La universidad cuenta con un Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad (SAIC – UNAB) y una Política de Calidad conocidas y validadas por ANECA. La evaluación de la carrera de Diseño de Juegos Digitales se enmarca dentro de este sistema en el Programa Verifica Autoevaluación, el cual provee de un formulario que deben completar las carreras.

Este formulario aborda criterios de evaluación en la misma línea que lo hacía CNA-Chile con los criterios para programas de licenciaturas y carreras profesionales que estaban vigentes hasta el año 2018. Aborda 12 criterios de evaluación: propósitos, integridad, perfil de egreso, plan de estudios, vinculación con el medio, organización y administración, personal docente, infraestructura y recursos para el aprendizaje, participación, experiencia y bienestar estudiantil, creación e investigación formativa del cuerpo docente, efectividad y resultados del proceso formativo, autorregulación y mejoramiento continuo. El informe finaliza con una síntesis de fortalezas, debilidades y propuesta de un plan de mejora. En total son 67 items que la carrera debe completar en un formato de pregunta – respuesta.

Tal como está planteado el formulario, no se incentiva un análisis de autoevaluación por parte de la carrera, el formato se aprecia rígido, en el cual se impone la estructura y normativa institucional por sobre la disciplina de la carrera de Diseño de Juegos Digitales. Esto se traduce en un informe descriptivo, que reitera información de manera innecesaria y que deja abierta a la interpretación del lector el análisis de los datos y la información presentada.

En este contexto, se sugiere:

- Distinguir lo esencial de lo accesorio al momento de definir un modelo de autoevaluación de carreras. Por ejemplo, no listar todas las normativas que aplican a la carrera sino más bien realizar un análisis sobre cómo estas normativas se implementan en la carrera, cuáles son los desafíos que presentan y qué aspectos facilitan su aplicación. Así como también realizar una evaluación sobre la pertinencia de algunas políticas en función de la realidad disciplinar de la carrera. Por otro lado, hay aspectos que se pueden cotejar con una tabla de chequeo, como si el perfil de egreso está o no publicado en la página web.
- Identificar criterios esenciales en la evaluación de carreras, priorizando aquellos relacionados con plan de estudios, cuerpo docente y resultados del proceso formativo. En este sentido, alivianar la estructura del formato de autoevaluación para que las unidades académicas se centren en un análisis de su quehacer.

Síntesis de fortalezas de esta dimensión

- Existe una sólida organización institucional, con políticas, mecanismos y estrategias de monitoreo elaboradas desde el nivel central. Así como también unidades para apoyar la inserción a la vida universitaria, protocolos para resguardar equidad y diversidad de género e inclusión y bienestar estudiantil.
- La institución ha desarrollado e implementado un Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad que ha sido reconocido tanto por la comunidad académica como por una agencia extranjera.

Síntesis de áreas de mejora de esta dimensión

- La institución debe proveer de recursos humanos y financieros necesarios para que la carrera logre un estándar acorde al desarrollo de la universidad.
- Lograr un equilibrio entre el soporte que ofrece la institución y el desarrollo de la carrera de Diseño de Juegos Digitales.
- Idear un sistema de autoevaluación de carreras que priorice aspectos esenciales e incentive el auto análisis.

VI. EVALUACIÓN AUTORREGULACIÓN Y MEJORAMIENTO CONTINUO

A nivel institucional y de facultad se han realizado variadas auditorías para las carreras del Campus Creativo. La carrera de Diseño de Juegos Digitales se somete a un primer proceso de autoevaluación sin fines de acreditación en el año 2023. Como ya se mencionó al inicio de este documento, el Informe Verifica es principalmente descriptivo y no ofrece un análisis exhaustivo del quehacer de la carrera ni de los desafíos que presenta, más allá de los señalados en cuerpo docente, VcM e investigación

Para el desarrollo de procesos de autoevaluación futuros, se recomienda:

- **Entregar contexto a los datos que reportan y ofrecer un análisis de ellos, triangulando las distintas evidencias presentadas.**

Existe una tendencia a lo largo del informe de presentar datos que no son analizados, por ejemplo, aquellos relacionados con vinculación con el medio, ya abordado en este documento.

Es relevante tomar conciencia que los anexos presentados son evidencias que sustentan los juicios de autoevaluación, que se espera se emitan en un proceso de este tipo. Los anexos se presentan sin mayor referencia analítica en el informe.

- **Identificar información que puede proveer el nivel central vs. información que debe levantar la propia carrera.**

El seguimiento de egresados y empleadores se realiza actualmente desde el nivel central, y no es capaz de proveer información específica para la carrera de Diseño de Juegos Digitales. Por el contrario, la carrera señala que posee una *“excelente relación con sus egresados”* (p. 66 Informe Verifica), pero no es capaz de hacer un levantamiento certero de sus ocupaciones ni necesidades de actualización.

Situación similar ocurre con los empleadores, de los cuales se dispone de una base de datos de *“muy baja calidad”* (p. 74 Informe Verifica).

Es un desafío para la institución abrir un espacio para que las carreras puedan pesquisar datos específicos, que les permitan retroalimentar la formación que ofrecen y detectar nuevas necesidades de sus egresado/as. Estos datos se obtienen a través de vínculos

personales que se establecen entre directivos y estudiantes durante la formación, no necesariamente desde el nivel central.

- **Fortalezas y debilidades.**

El Informe Verifica finaliza con fortalezas y debilidades que no se desprenden de la presentación de la información a lo largo del documento. Esto se explica por lo descriptivo del informe y la ausencia de análisis. En futuros procesos, se sugiere, al final de cada apartado, realizar un análisis y síntesis de las fortalezas y debilidades de cada criterio para darle mayor coherencia al documento.

- **Plan de mejora.**

El plan de mejora de la carrera de Diseño de Juegos Digitales plantea 16 debilidades detectadas, de las cuales se hace cargo de 7, principalmente relacionadas con cuerpo docente, vínculos con el medio y resultados de *assessment*. Las otras 9 debilidades detectadas se dejan en blanco. Al profundizar este tema en entrevistas se indica que se dejaron en blanco porque no son de responsabilidad de la carrera sino de la institución.

En la medida que la carrera se inserta en una universidad de excelencia, se esperaría que sea esta quien se haga cargo de proveer el apoyo requerido por las unidades académicas. En este sentido, los planes de mejora debieran contar con este apoyo al momento de su elaboración, monitoreo y cumplimiento. Preocupa que el plan de mejora fraccione y solo se haga cargo de aquello que “le corresponde a la carrera”. Es necesario elaborar mecanismos de autorregulación y estrategias que puedan afrontar progresivamente los desafíos de mejoramiento para los próximos años de manera conjunta.

VII. SÍNTESIS DE LA EVALUACIÓN Y SUGERENCIAS DE MEJORA

A partir de la evaluación realizada, es posible concluir que el programa de **Diseño de Juegos Digitales presenta una brecha importante entre el nivel de excelencia de la institución y el estado de desarrollo actual de la carrera**, que requiere ser abordado a la brevedad.

Preocupa que esta carrera tenga admisión en la sede Concepción a partir del año 2024, ya que presenta espacios de mejoras importantes en su plan de estudios y cuerpo docente, aspectos esenciales para garantizar un nivel mínimo de calidad.

Es vital que el programa defina y priorice sus objetivos de formación, de lo contrario corre el riesgo quedar obsoleta, dada su baja tracción con las oportunidades laborales reales.

Se sugiere:

- Evaluar, modificar y extender el equipo directivo.
- Fortalecer el cuerpo docente.
- Re-pensar el plan de estudios y sus objetivos de formación, tomando en cuenta los desafíos de inserción laboral en el medio y las características del perfil de ingreso de sus estudiantes.
- Vincular con expertos individuales y entidades con experiencia comprobada local e internacional para identificar aspectos centrales de la malla que permitan formar un profesional en el desarrollo de juegos digitales.
- Definir objetivos de mediano y largo plazo construyendo una ruta de trabajo con hitos y métricas específicas que deseen alcanzar, para poder ir evaluando transparentemente con el tiempo.
- Cuantificar esfuerzo y recursos necesarios para la ejecución de un plan de estudios que permita perseguir los objetivos de manera progresiva y sostenible.
- Retroalimentación activa con el medio, alumno/as y egresado/as para hacer un proceso de mejora continua de rápida iteración.