



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño y producción de videojuegos básicos				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Gráfico Semestre: 6			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña				Fecha de elaboración: septiembre 2016			
Actualizada por: Lic. Isaac Jhonatan Lara Ochoa				Fecha de revisión y actualización: noviembre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT38-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<p>Presentación: Con un pasado corto, un presente radical y un futuro grandioso e incierto, la gamificación y los videojuegos se han insertado en nuestro día a día a través de distintos entornos y aplicaciones, yendo más allá del entretenimiento como tal. El hecho lúdico de la interactividad permite que se genere aprendizaje o se estimulen capacidades motrices e intelectuales que bien guiadas pueden resultar en importantes beneficios al individuo. En este curso se proveerá al alumno con los conocimientos conceptuales y técnicos enfocados en el área de diseño para videojuegos, a través de la exposición práctica del desarrollo de múltiples piezas partiendo desde la ideación, iteración, prototipo de mecánicas y dinámicas, narrativa e interfaz de usuario.</p>
<p>Propósito: Que el estudiante conozca y maneje los conceptos básicos de forma teórico-práctica de la programación estructurada y orientada a objetos para que pueda realizar proyectos básicos de videojuegos. El estudiante adquirirá un conocimiento práctico y teórico de la programación de videojuegos y analizará las repercusiones perceptivas y cognitivas del mismo. Al finalizar el curso, el alumno será capaz de describir los fundamentos teóricos competentes en el diseño de (video) juegos y podrá aplicar y evaluar diferentes aproximaciones para la elaboración de piezas interactivas-lúdicas utilizando las técnicas abordadas en el curso.</p>
<p>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</p>

Competencias básicas

- CB1. Lectura, análisis y síntesis.
- CB2. Comunicación oral y escrita.
- CB3. Aprendizaje estratégico.
- CB4. Razonamiento lógico – matemático.
- CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

- CG3. Creatividad.
- CG4. Trabajo colaborativo.
- CG12. Creación de contenidos digitales.
- CG13. Seguridad en la red.
- CG14. Resolución de problemas técnicos.
- CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales

- CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Introducción	<ul style="list-style-type: none"> - Historia de los videojuegos - Exploración de los conceptos básicos de programación y los diversos motores de trabajo - Videojuegos en la educación
2. Diseño y desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - El valor del diseño en los videojuegos - Diseñadores de videojuegos - Desarrolladores, motores y lenguajes - El jugador, el entorno y las plataformas - Mecánicas y dinámicas
3. Estilos	<ul style="list-style-type: none"> - La estética en el diseño de interacción (IxD) - Estilos narrativos interactivos - Inteligencia artificial
4. Ejecución y publicación	<ul style="list-style-type: none"> - Audiencias - Niveles de dificultad - Clasificaciones - Depuración de errores - Plataformas de salida

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	(X)
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	(X)	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales	60 %
Evaluación de proyecto final	25 %
Participación y asistencia	15 %
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura o la materia. Preferentemente con experiencia en programación de interactivos o programación orientada a objetos. Experiencia docente comprobable.

REFERENCIAS

Básicas:

Anthropy, A. and Clark, N. (201). *A game design vocabulary*. Addison-Wesley.
Farrell, J. (2014). *Programming logic and design*. Cengage learning.
Schell, J. (2019). *The Art of Game Design*. CRC Press LLC.
Solarski, C. (2017). *Interactive stories and video game art: a storytelling framework for game design*. Taylor & Francis.

Complementarias:

Bell, K. (2018). *Game On! Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator*. John Hopkins University Press.
Halpern, J. (2019). *Developing 2D Games with Unity: Independent Game Programming with C#*. Apress Media LLC.
Stemkoski, L. and Leider, E. (2017). *Game development with Construct 2*. Apress.

Web:

Hunicke, Robin & Leblanc, Marc & Zubek, Robert. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. AAAI Workshop - Technical Report. 1.
Gingold, Chaim. (2005). *What WarioWare can teach us about Game Design*. Game Studies. 5.

Otras:

Amis, M. (2015). *La invasión de los marcianos*. Malpaso Ediciones.
Marín Díaz, V. (2005). *Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa*. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, (26), 113-119. D - Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación.
Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.